



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)
CINEMA AUDIOVISUAL**

CINEMÁTICAS EN VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON EL CINE

JUAN CARLOS GUERRERO

Foz Do Iguaçu, 2025



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)
CINEMA E AUDIOVISUAL**

CINEMÁTICAS EN VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON EL CINE

JUAN CARLOS GUERRERO

Trabajo de conclusión de curso presentado al Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História de la Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial a la obtención del título de Bacharel en Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof. Dr. Pablo Souza de Villavicencio

Foz Do Iguaçu, 2025

JUAN CARLOS GUERRERO

CINEMÁTICAS EN VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON EL CINE.

Trabajo de conclusión de curso presentado al Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História de la Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial a la obtenção del título de Bacharel en Cinema e Audiovisual.

BANCA EVALUADORA

Orientador: Prof. (Doctora) (Nombre) UNILA

Co-Orientador: Prof. (Doctor) (Nombre) UNILA

Prof. (Doctora) (Nombre)) UNILA

Prof. (Doctor) (Nombre)) UNILA

Dedico este trabajo a mi madre, Sandra Guerrero.

AGRADECIMIENTOS:

En primer lugar, agradezco a mi madre, Sandra Guerrero, por su apoyo incondicional durante todo el tiempo que he pasado en esta hermosa ciudad de Foz do Iguaçu.

También quiero expresar mi gratitud a los miembros de "A Caverna do Dragão", quienes fueron mi segunda familia y con quienes pude seguir creciendo y aprendiendo.

Agradezco especialmente al Profesor Pablo Villavicencio por su tiempo y paciencia en la orientación de mi trabajo.

Agradezco también a la familia Jardinette, por hacerme sentir como un miembro más de su familia, y a mis compañeros de aula, con quienes pude compartir multitud de ideas y experiencias enriquecedoras.

Además, agradezco a la banca examinadora por su tiempo y disponibilidad para la presentación y evaluación de este trabajo.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecerle a mí mismo por la valentía de salir de mi país y exigirme nuevas experiencias que me han permitido crecer tanto personal como académicamente.

Muchas gracias a todos.

"Debemos desconfiar de la lucidez que poseemos sobre nosotros mismos. Ese conocimiento indispone y paraliza a nuestro genio. Es donde hay que buscar la razón por la cual Sócrates no escribió nada." - Emil Cioran

CINEMÁTICAS EN VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON EL CINE.

RESUMEN

El presente trabajo explora las cinemáticas como una herramienta narrativa clave en los videojuegos, analizando su relación con las técnicas del cine y su evolución como medio para contar historias de manera inmersiva. Las cinemáticas, son definidas como secuencias no interactivas que desarrollan la trama y los personajes, emplean técnicas cinematográficas como el montaje, diálogos, efectos visuales y sonoros, similares a las utilizadas en la industria cinematográfica. El estudio se centra en el concepto de "cine híbrido", que fusiona elementos cinematográficos con la interactividad de los videojuegos, creando experiencias narrativas únicas. Para ello, se analizan ejemplos como *Red Dead Redemption II*, *The Last of Us*, *Black Mirror: Bandersnatch* y *Ninja Gaiden*, que ilustran cómo las cinemáticas enriquecen la narrativa y la inmersión del jugador. En la metodología incluye las referencias teóricas como "Narrativas audiovisuales: el relato" de Pedro Javier Gómez Martínez, "Cine y videojuegos: un diálogo transversal" de José María Villalobos, "*The Language of New Media*" de Lev Manovich (2001), quienes destacan cómo los videojuegos han adoptado el lenguaje cinematográfico, utilizando técnicas como el montaje, la composición visual y la narrativa lineal para crear experiencias más inmersivas, y "Hamlet on the Holodeck: *The Future of Narrative in Cyberspace*" de Janet Murray (1997), quien analiza cómo las cinemáticas pueden ser vistas como una forma de narrativa inmersiva, donde el jugador es trasladado a un mundo ficticio a través de secuencias visuales y sonoras.

Los resultados muestran que las cinemáticas no solo sirven para avanzar la trama, sino también para establecer atmósferas y contextos narrativos, influenciados por técnicas cinematográficas con un estilo de montaje alternativo. Se concluye que las cinemáticas son una herramienta narrativa esencial que ha transformado la forma en que se cuentan historias en los videojuegos, acercándose al lenguaje cinematográfico y ampliando las posibilidades de expresión artística en ambos medios.

Palabras clave: Cinemáticas. Herramienta narrativa. Cine híbrido. Videojuegos. Técnicas cinematográficas. Inmersión. Narrativa inmersiva.

CINEMATICS IN VIDEO GAMES AND THEIR RELATIONSHIP WITH CINEMA

ABSTRACT

This study explores cinematics as a key narrative tool in video games, analyzing their relationship with cinematic techniques and their evolution as a medium for immersive storytelling. Cinematics, defined as non-interactive sequences that develop the plot and characters, employ cinematographic techniques such as editing, dialogue, and visual and sound effects, similar to those used in the film industry. The research focuses on the concept of "hybrid cinema," which merges cinematic elements with the interactivity of video games, creating unique narrative experiences. To this end, examples such as Red Dead Redemption II, The Last of Us, Black Mirror: Bandersnatch, and Ninja Gaiden are analyzed, illustrating how cinematics enrich narrative and player immersion. The methodology includes theoretical references such as "Narrativas audiovisuales: el relato" by Pedro Javier Gómez Martínez, "Cine y videojuegos: un diálogo transversal" by José María Villalobos, "The Language of New Media" by Lev Manovich (2001), who highlight how video games have adopted cinematic language, using techniques such as editing, visual composition, and linear narrative to create more immersive experiences, and "Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace" by Janet Murray (1997), who analyzes how cinematics can be seen as a form of immersive narrative, where the player is transported to a fictional world through visual and sound sequences.

The results show that cinematics not only serve to advance the plot but also to establish atmospheres and narrative contexts, influenced by cinematographic techniques with an alternative editing style. It is concluded that cinematics are an essential narrative tool that has transformed the way stories are told in video games, approaching cinematic language and expanding the possibilities of artistic expression in both media.

Key-words: Cinematics. Narrative tool. Hybrid cinema. Video games. Cinematographic techniques. Immersion. Immersive narrative.

Foz do Iguaçu, _____ de _____ de _____.

LISTA DE FIGURAS

(Figura 1: Fragmento extraído del videojuego NINJA Gaiden, 1989)	PG 23
(Figura 2: Fragmento extraído del filme Sucker Punch, 2011)	PG 24
(Figura 3: Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)	PG 26
(Figura 4: Fragmento extraído del filme The grand Jack, 1971)	PG 27
(Figura 5: Mapa de Red Dead Redemption II, 2018)	PG 28
(Figura 6: Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)	PG 28
(Figura 7 : Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)	PG 29
(Figura 8: Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)	PG 30
(Figura 9: QuickTimeEvent de Resident Evil 4, 2005)	PG 31
(Figura 10: QuickTimeEvent God of War Ascension, 2013)	PG 31
(Figura 11: Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)	PG 32
(Figura 12: Fragmento del juego Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure 1989)	PG 35
(Figura 13: Fragmento extraído del filme Indiana Jones and the Last Crusade 1989)	PG 35
(Figura 14: Comparación entre el juego y la serie de The Last of Us)	PG 36
(Figura 15: Comparación entre la juego y la serie de The Last of Us)	PG 37
(Figura 16: Comparación entre el juegos la serie de The Last of Us)	PG 38
(Figura 16: Comparación entre el juego y la serie de The Last of Us: Portada)	PG 39
(Figura 17: Fragmento de elección de Minecraft Story Mode. 2015)	PG 40
(Figura 18: Fragmento de elección de Minecraft Stoy Mode. 2015)	PG 41
(Figura 19: Fragmento de eleccion de Wild vs You, 2019)	PG 41
(Figura 20: Fragmento de eleccion de Wild vs You, 2019)	PG 42
(Figura 21: Fragmento de elección de Black Mirror: Bandersnatch,2018)	PG 42
(Figura 22: Fragmento de elección de Black Mirror: Bandersnatch, 2018)	PG 43
(Figura 23: Diagrama de flujo de Black Mirror: Bandersnatch, 2018)	PG 44
(Figura 24: Diagrama de flujo de Black Mirror: Bandersnatch, 2018)	PG 45
(Figura 25: Fragmento del videojuego Donkey Kong, 1981)	PG 47
(Figura 26: Fragmento del filme Mario Bros: La película 2023)	PG 48

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	13
A. JUSTIFICATIVA.....	14
II. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
A. ¿QUÉ SON LAS CINEMÁTICAS O CUTSCENES?.....	15
1. Secuencias dramáticas y su aplicación a las cinemáticas.....	15
a. Aplicación a las cinemáticas.....	16
2. ILUSIÓN AUDIOVISUAL: Transfiguración del concepto de realidad antes los discursos cinematográficos.....	17
a. El relato: Una aproximación interdisciplinar.....	17
B. CINEMA HÍBRIDO: VIDEOJUEGOS Y CINE.....	19
Narraciones de videojuegos inspiradas en el cine y narraciones de cine inspiradas en videojuegos.....	19
C. DE CINE A VIDEOJUEGOS.....	25
1. Red Dead Redemption II (2018) Videojuego.....	26
a. Influencias filmográficas en la narrativa de Red Dead Redemption II, 2018.....	33
2. Black Mirror: Bandersnatch, (2018) Filme Interactivo.....	33
3. The Last Of Us Remake (2022) Serie.....	36
4. Minecraft story mode 2015. - Videojuego.....	39
D. OTRAS REFERENCIAS.....	46
1. Super Mario Bros. (1993) y Super Mario Bros. La película (2023). -Filmes.....	46
III. CONCLUSIONES:.....	39
IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
V. REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS.....	43
VII. REFERENCIAS DE VIDEOJUEGOS.....	46

I. INTRODUCCIÓN.

Es interesante pensar las últimas décadas del cine y los videojuegos, la evolución dentro de un paralelo podemos ver una influencia mutua experimentando modelos narrativos , técnicos y estética. Desde una perspectiva técnica, el cine ha influido en las expresiones artísticas y la cultura dentro de los videojuegos, pero estos no nacieron directamente del cine. Ambos son medios híbridos que, aunque comparten elementos narrativos y técnicos, se desarrollan de manera independiente, ofreciendo experiencias únicas que combinan tecnología y narrativa. Este cruce entre ambas disciplinas, una que propone interacción en la imagen y otra que busca evocar sentimientos a través de ella, demuestra que tanto el cine como los videojuegos pueden generar emociones aunque lo hacen desde enfoques distintos. La idea de un “Cinema Híbrido”, es un espacio prácticamente cinematográfico que se integra en los videojuegos. Es decir una parte del cine que cambia para ser partícipe de un espacio donde las técnicas cinematográficas forman parte de los elementos narrativos de los videojuegos que inspiran nuevas narrativas

El interés del estudio cinemático se centra en la exploración y la relación cinematográfica dentro de los videojuego y las técnicas cinematográficas , analizando los medios por los cuales las cinemáticas convergen dentro de las experiencias audiovisuales inmersivas con ejemplos de *Dead Redemption II* , *The Last Of Us* y *Black Mirror: Bandersnatch*, la idea es comprender cómo esas herramientas narrativas se acercan al videojuegos que utilizan el lenguaje cinematográfico, Hemos de destacar al pensar esa relación radical en la comprensión de ver como ambas artes convergen entre el medio audiovisual; y como los juegos proponen una experiencia con multiple, para reinventar su propia experiencia narrativa.

La relevancia de este estudio radica en las transformaciones de ambos medios y su forma de moldear historias desde experiencias tecnológicas y audiovisuales . La recreación de un mundo que ofrezca un sentido y experiencia donde vemos las transformaciones y la importancia de posibles historias, entender que el arte y entretenimiento ofrece una cercanía más profunda, dentro del trabajo se ofrece una lista más amplia sobre videojuegos y cine.

A. JUSTIFICATIVA

En la actualidad, el cine y los videojuegos son industrias fuertemente consolidadas en el ámbito del entretenimiento que influyen a nivel global. Ambos medios no mezclan la narrativa con la estética sino más bien es de analizar y comprender el acercamiento narrativo e interactivo lo que hace referencia al cine híbrido, comprendiendo más bien, como un fenómeno que redefine el consumo de la interactividad con el espectador.

La investigación se basa en la práctica que la industria del entretenimiento ofrece y está en constante evolución con los medios tecnológicos, de cierta forma la idea es comprender el cine y los videojuegos se influyen mutuamente enmarcando dos ejemplos en específicos de esa evolución y cercanía: *The Last Of Us* y *Red Dead Redemption II*. Donde se muestra esa clara combinación entre la imagen y la relación del entorno de la historia. Sin dejar aun lado *Black Mirror:Bandertch*. que muestra dentro auge cinematográfico con la interactividad. En este trabajo tomaremos puntos más aislados de cada propuesta, entendiendo la estética, cinematográfica e interactividad, para la apertura de nuevas narrativas y expandiendo los horizontes digitales.

Carlos Guerrero

II. REFERENCIAL TEÓRICO

A. ¿QUÉ SON LAS CINEMÁTICAS O CUTSCENES?

En la Teoría del Cine y Narrativa Audiovisual nos ayudan a entender las bases teóricas del cine y cómo se relacionan con las narrativas audiovisuales en los videojuegos.

Según Lev Manovich (2001) en su libro "The Language of New Media", las cinemáticas o cutscenes pueden entenderse como secuencias narrativas no interactivas que funcionan como un puente entre el lenguaje cinematográfico y los videojuegos. Estas secuencias, aunque interrumpen temporalmente la interactividad del jugador, utilizan técnicas cinematográficas como el montaje, la composición visual y el sonido para avanzar en la trama o desarrollar a

los personajes, creando una experiencia híbrida entre el cine y los videojuegos. Las cinemáticas tienen un valor peculiar que las hacen similar a una película ya que de cierta forma emplean técnicas audiovisuales como: El montaje, los diálogos, efectos visuales o sonoros. Por otro lado muy contrario a las cinemáticas sería el gameplay que ya va más relacionado a la experiencia activa del jugador y no a la pasividad del jugador/espectador.

En el libro del Cine y Narrativas audiovisuales podemos encontrar ciertas reflexiones que nos hacen comprender mejor el discurso narrativo de las cinemáticas a través de esas unidades discursivas. Por ejemplo la narración con imágenes en forma de unidades para el discurso científico se construyen las secuencias narrativas en el cine y otros medios audiovisuales. Los conceptos de secuencias mecánicas y dramáticas, sintagmas descriptivas y montaje alternante pueden aplicarse directamente a las cinemáticas que toman fuerza en las narrativas de los prólogos y epílogos.

1. Secuencias dramáticas y su aplicación a las cinemáticas.

El libro nos explica que las secuencias dramáticas son segmentos narrativos que mantienen la unidad de acción, pero no necesariamente la unidad de tiempo o espacio Y siempre están conectadas por una misma línea argumental.

La secuencia dramática conserva la unidad de acción y si conserva la unidad de tiempo no conserva la de lugar y viceversa. La continuidad temporal no es necesaria para las secuencias dramáticas, la unidad de tiempo sí lo es para las mecánicas., (GÓMEZ MARTÍNEZ, 2011. p.95)

a. Aplicación a las cinemáticas

Las cinemáticas también funcionan como secuencias dramáticas cuando presentan una serie de eventos conectados por una misma acción, pero estos ocurren en diferentes espacios o tiempos. Por ejemplo, una cinemática que muestra a un personaje viajando por diferentes lugares para cumplir una misión es una secuencia dramática, ya que mantiene la unidad de acción (la misión) pero no la unidad de espacio o tiempo. Podemos decir que se implementa como una herramienta que permite al jugador experimentar el juego desde una perspectiva más cercana a la de una película, utilizando técnicas visuales y narrativas propias del cine. Este modo cambia la forma en que la cámara se mueve y enfoca los elementos del juego, creando una experiencia más inmersiva y visualmente atractiva. Esta técnica cinematográfica no solo mejora la estética del juego, sino que también contribuye a la construcción de la

narrativa visual, algo que se relaciona directamente con conceptos como los sintagmas descriptivos.

En el libro *Narrativas audiovisuales: el relato*, de Gómez Martínez, se explican los sintagmas descriptivos y su aplicación a las cinemáticas. Estos sintagmas son secuencias que sirven para ambientar la historia, mostrando lugares, objetos o situaciones sin avanzar necesariamente la trama. En los videojuegos, estas secuencias pueden utilizarse en las cinemáticas para establecer o fortalecer el contexto narrativo, creando una atmósfera que sumerge al jugador en el mundo del juego.

Los sintagmas descriptivos tienen una muy limitada función narrativa (de hecho ésta es casi nula, en el sentido de que apenas cuentan nada). Son una sucesión de planos que sirve a la ambientación de la historia de un modo eficaz. (GÓMEZ MARTÍNEZ, 2011.p.96)

Tanto el modo cinematográfico como los sintagmas descriptivos trabajan juntos para enriquecer la experiencia visual y narrativa del jugador, utilizando técnicas propias del cine para crear un mundo más envolvente ya sea para mostrar el entorno del juego o crear una atmósfera específica para presentar elementos que enriquecen la narrativa. Por ejemplo, una cinemática que muestra un paisaje desolado después de una batalla es un sintagma descriptivo basado en una sucesión de imágenes para un jugador.

2. ILUSIÓN AUDIOVISUAL: Transfiguración del concepto de realidad antes los discursos cinematográficos.

Este es uno de los puntos más interesantes para reflexionar sobre cómo el cine y los videojuegos se influyen mutuamente, tomando elementos técnicos y narrativos de cada uno para crear experiencias audiovisuales innovadoras y enriquecedoras.

La realidad, como construcción mental, representa un proceso cognitivo que nos permite, al adentrarnos en el mundo de los videojuegos, comprender las reglas y lógicas que rigen esa realidad ficticia. Como señala Del Portillo (2011, p. 110), 'todo lo que nos acontece en la vida es elaborado en el interior de nuestra mente', lo que incluye también nuestra interpretación de las narrativas audiovisuales. Esto nos lleva a reflexionar sobre la interacción entre lo 'real' y lo

'virtual', y cómo el cine funciona como una herramienta para explorar y representar esas realidades construidas, integrando perspectivas de la filosofía, la ciencia y el arte.

Si todo lo que nos acontece en la vida es elaborado en el interior de nuestra mente, tanto si procede de los sentidos externos como de nuestro propio universo interior, el de los pensamientos y las emociones con que nos identificamos, lo que “vivimos” cuando leemos un relato, sobre cualquier tipo de soporte o pantalla, y lo interpretamos dotándolo de sentido y significado, sigue un proceso muy similar. (Del Portillo.2011 pag: 110)

Es decir que la idea es una constante construcción de una ilusión que se reinterpreta como real y se enfoca una duda filosófica sobre ¿Qué tan grande puede ser la complejidad humana sobre la interpretación de mundos?

a. El relato: Una aproximación interdisciplinar.

Si bien hemos dominado diferentes disciplinas para transmitir a través de historias se sabe que siempre hubo desde la época paleolítica. El mejor ejemplo a criterio propio siguen siendo las figuras rupestres que no es más que otra forma de inicio de comunicación. En reflexión al autor se denota una influencia en las ideas aristotélicas sobre la narrativa. Dentro de la poética aristotélica podemos detectar la estructura base de una trama.

Cuando se piensa la figuras que enriquecen la imagen siempre van enfocadas a una consonancia de híbrido, convergencia o transformación. Que intenta explicarnos Francisco Garcia y Mario Rajas. Decir: Una cualidad en la imagen que puede ser aplicada en otra área para encajar en un discurso visual. Es más entendible si calificamos patrones por encuadre ya pensados por la industria del cine y que ahora hace parte de la industria de los videojuegos. Pensar el como es parte de la reflexión que espero el lector se pregunte.

No es muy difícil comprender actualmente estos espacios sin importar el orden. literarios, fílmicos, televisivos y radiofónicos. Son entrelazados a una sustancia de percepción visual y sonora cognitiva para la experiencia individual de cada persona. Y aquí tendré que alejarme un poco de los elementos teóricos que me incitan a reflexionar sobre la capacidad de algunas artes para hacerlo todo de cierta forma que pueda encajar tanto la experiencia colectiva y la experiencia individual. Es decir: Se puede ser partícipe de ambas experiencias y recibir una conexión única en ambas situaciones. Pero la experiencia continúa siendo individual y esa

herramientas gran parte de los avances tecnológicos, Y de esta forma obtener un producto llamativo para el espectador y jugador. Pero, el fenómeno del entretenimiento extrae y recicla narraciones que pueden terminar siendo adaptadas para la creación de nuevos juegos y nuevas películas. Por lo tanto podemos ver el acercamiento del cine híbrido que nos explica Matheus Ribeiro, en su trabajo *“Narrativa Gráfica como Híbrido entre Cinema, Fotografia e Histórias em Quadrinhos: Estudo e Experimentação”*; nos explica lo siguiente sobre el cine híbrido, es un término que se refiere a la combinación de diferentes elementos, técnicas o estilos de cine en una sola obra cinematográfica. *Ribeiro (2017, p. 5)*

De cierta forma podemos decir que el concepto de Cinema Híbrido es un término que nos explica esa relación entre ese algo (*Cine*) y ese otro (*Videojuegos*). Estos elementos narrativos pueden provenir de distintas fuentes como el cine tradicional. Pero tampoco se puede negar su existencia mucho antes de los videojuegos ya que, en cierto sentido, los hermanos Lumiere experimentaban los primeros pasos del cine con relación a la vida cotidiana, esa relación puede ser llamada también como un cine híbrido. Estas nuevas propuestas como lo explica Ribeiro sobre cómo diferentes lenguajes narrativos, como el cine, la fotografía y el cómic, pueden fusionarse y dar lugar a nuevas formas de expresión creativa. *Ribeiro (2017, p. 13)* La experimentación narrativa nos lleva a pensar en cómo se relacionan realmente las películas y los videojuegos, ya que no todo juego termina siendo planificado para su adaptación cinematográfica pero sí hay ciertos videojuegos con esa intención narrativa del cine clásico que sirvieron como impulso narrativo para la realización de futuros filmes. He de aclarar que esto no siempre fue así y existe un breve corto de tiempo donde la industria cinematográfica retoma las narraciones de los videojuegos para realizar series y películas. En este capítulo presentaremos algunos ejemplos sobre esas adaptaciones que nutren ambas industrias; tanto en narrativa como en técnica. Al mismo tiempo nos hacen pensar sobre las propuestas futuras y de cómo éstas se transforman para la satisfacción diegética del espectador/jugador, en el artículo: *“El videojuego como motor de la trama fílmica: una intertextualidad en auge”*, *Alvaro Jimenez, (2023)*. Nos hace reflexionar sobre esa “Realidad y Ficción”, como nos relacionamos con esas tramas y como evocan las nuevas tecnologías al mundo virtual.

A medida que crecían las tecnologías en nuestra era digital fue aumentando la demanda de narrativas enredadas que pudieran ofrecer una experiencia única al espectador, de esta forma las cinemáticas y animaciones han crecido exponencialmente atrayendo a grupos de personas

más jóvenes y otras que permanecen por la nostalgia. La industria del entretenimiento sigue buscando nuevas formas de atraer al público implementando innovadoras narraciones de esta forma podemos pensar en un cine híbrido, entre Cine y Videojuegos que de cierta forma es implementado para nutrir a la industria del cine y los videojuegos ya que de estas se pueden sacar nuevas producciones filmicas de narraciones extraídas de la industria de los videojuegos y viceversa, pero no solo se nutren de historia sino de una experimentación más sofisticada.

Esto lejos de ser un fenómeno reciente podemos entender que muchas artes se inspira y moldean nuevas experiencias basadas en otra, es decir: No se plantea abrir un juicio de valor hacia ambas industrias por el contrario es interesante abordarlas para entender mejor la corriente del cine actualmente, si bien este capítulo intenta desarrollar ese vínculo entre ambas artes nos interesa su relación con el cine ya que esta es vínculo primordial para el desarrollo de historias en los videojuegos, así como de cierta forma podemos decir que la imagen digital creada se inspira en métodos científicos dominantes ya establecidos, Para Xavier en el texto *“O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.”* nos explica que en el concepto de la imagen y la pintura donde ambas son producidas por una persona y este producto es semejante al concepto mental de lo que se quiere mostrar. En la pintura abstracta no posee una relación directa con el objeto real, y la fotografía no es mas que una máquina retratando aquella realidad bajo sus propios límites por la acción de la luz con el material sensible Xavier (2008, p. 16).

El cine tiene su relación con la fotografía y la fotografía con la pintura y es importante tener en cuenta esto para no desacreditar la relación con los videojuegos. Podemos decir entonces que existe un cine híbrido que se relaciona con los videojuegos. A Continuación pasaremos a ver unos ejemplo de cómo esa relación sea más explícita para el jugador/espectador.

Podemos decir entonces que hay un punto que simboliza la conexión entre ambas industrias, La integración de sujetos en esa red virtual, donde la reciprocidad y el acceso a los mecanismos de producción y distribución de contenidos transforman los modelos de comercialización de la industria cinematográfica, ha llevado a una mayor conciencia del público sobre los efectos de sentido en la comunicación. Este fenómeno puede entenderse a través del concepto de hibridismo posmoderno, que describe cómo las fronteras entre los

medios se desdibujan, creando nuevas formas de expresión audiovisual. En este contexto, Stam y Shorat (2005) explican que el posmodernismo, como matriz discursiva y estilística, ha enriquecido la teoría del cine y el análisis fílmico al destacar un cambio hacia un cine consciente de los medios, con múltiples estilos y un reciclaje irónico. Según el autor:

O pós-modernismo, como matriz discursiva/estilística, enriqueceu a teoria do cinema e a análise fílmica ao chamar a atenção para um câmbio estilístico na direção de um cinema midiaticamente consciente, de múltiplos estilos e reciclagem irônica. [...] Muitas das obras do pós-modernismo em cinema envolvem a proposição de uma estética pós-moderna. Para esse cinema híbrido pós-moderno, tanto os modos vanguardistas modernistas de análise – com o cinema como instigador de rupturas epistemológicas – quanto os modos de análise elaborados para o cinema “clássico” não mais “funcionam”. (STAM; SHORAT, 2005, p. 407)

Esto solo quiere decirnos que abre camino hacia otras tramas diferentes en virtud de sus temas. Por otra parte nos complementa Machado diciendo sobre lo híbrido del cine el dice lo siguiente:

Todo o problema da restituição do movimento no cinema está na busca da diferença justa entre um fotograma e outro. A película cinematográfica é composta de milhares de fotogramas fixos diferentes uns dos outros, que por sua vez são projetados individualmente numa tela branca, separados todavia por intervalos negros que correspondem ao tempo de arraste da película para projeção de cada novo fotograma. (MACHADO, 1997, p. 21)

Acercando el aporte del autor a la relación entre los videojuegos y el cine, es importante entender que el cine analógico (película) opera bajo un proceso en el que el movimiento se logra al deconstruir y reconstruir la imagen en una secuencia de fotogramas. Sin embargo, en el cine digital y los videojuegos, este proceso es distinto, ya que la imagen y el movimiento se generan de manera más fluida y continua, sin la necesidad de descomponer la imagen en fotogramas. Aun así, la relación entre imagen y movimiento sigue siendo fundamental, aunque ahora se manifiesta a través de una constante renovación tecnológica que permite una mayor inmersión y realismo.

Toda herramienta contiene un fin. Cuando los Lumière descubren las capacidades de la cámara existe una serie de experimentaciones. Como ejemplo el corto de 46 segundos de los hermanos Lumière con *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, (1895) o la obra más icónica de los Lumière *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, (1896). En ellas podemos encontrar un fin en común como lo es la documentación de esa realidad en específico. El ejemplo un tanto es para demostrar el impacto del desarrollo tecnológico y la atmósfera que envuelve los

relatos de los videojuegos. Dejar en claro que esa visión solo nos servirá para entender aspectos técnicos, como la interfaz y la jugabilidad. Estos aspectos técnicos son fundamentales para lograr la inmersión necesaria en el desarrollo de las tramas. Complementando esta idea, Machado (2007, p. 19) afirma que 'la narrativa cinematográfica es siempre vivida por el espectador como un presente virtual'.

El tren de los Lumière, como símbolo del nacimiento del cine, nutre este capítulo, así como *The Great Train Robbery (1903)*, de Edwin S. Porter, nutre a *Red Dead Redemption (2018)*. Sin embargo, para ser más precisos, es el cine western, un género que floreció entre las décadas de 1920 y 1960, el que sirve como principal influencia para el videojuego. Directores como John Ford, considerado uno de los grandes maestros del western, con obras icónicas como *Stagecoach (1939)* y *The Searchers (1956)*, definieron los códigos visuales y narrativos del género. Ford, en particular, retrató el paisaje del Oeste americano con una estética épica y una profundidad emocional que influyó en cómo el cine y, posteriormente, los videojuegos como *Red Dead Redemption*, representan la frontera, la ley y el caos. El impacto visual y temático de estas obras, junto con su legado en la cultura popular, explica por qué *Red Dead Redemption (2018)*. Debido al impacto visual de las obras de las cuales entre muchos premios recibidos fue galardonado como Videojuego del año en 2018, por BAFTA Games Awards¹.

El cinema clásico influyó en las propuestas narrativas en los videojuegos y al enriquecimiento de las cinemáticas. El implemento de las cinemáticas tuvo su propio desarrollo como herramienta narrativa, que a su vez era llamativo para el jugador/espectador, *Ninja Gaiden (1989)*² ofrece ese ejemplo al inicio del juego de como las cinemáticas fueron evolucionando mejorando la composición en la imagen, con un montaje rítmico muestra ese arquetipo de los personajes ninjas con su vestimenta típica característica de dichos guerreros. En su cinemática de introducción podemos observar una amplia variedad de efectos en el montaje para ir desarrollando la trama, entre ella podemos entrar secuencias donde se dislocan los personajes en 2D³ cámara para darnos profundidad y dinamismo en la imagen con efecto de contraposición en la imagen.

¹ Ceremonia anual de premios británica que honra los "logros creativos destacados" en la industria de los videojuegos.

² *Ninja Gaiden (NINJA外伝?)*, conocido en Japón como *Ninja Ryūkenden (忍者龍剣伝?)* lit. «La leyenda de la espada dragón ninja») y como *Shadow Warriors* en Europa, es un videojuego de desplazamiento horizontal en plataformas.

³ Modelo geométrico de un objeto como figura bidimensional, por lo general sobre un plano euclidiano o cartesiano.



(Figura 1: Fragmento extraído del videojuego NINJA Gaiden, 1989)

Nos muestra esa complejidad para crear una secuencia que explica el conflicto de la trama. Algo que es interesante mencionar es que muchas de estas cinemáticas son influenciada la mayoría en un sistema predominante del cine que fué ejercida por Hollywood. Como podemos ver en la figura 1, Incluso en sus inicios, los videojuegos adoptaron técnicas del cine para contar historias y crear atmósferas envolventes. Elementos como el vestuario, la iluminación, los gestos, el encuadre y el contraste trabajan juntos para transmitir emociones y avanzar la trama. Esto muestra que los videojuegos no son solo interactivos, sino también una forma de arte visual inspirada en el cine.

Para comenzar articular e indagar sobre el tema, es necesario tomar aspectos teóricos ya reformulados antes para mejor articulación de la idea de este capítulo, en el artículo publicado por la revista de ciencia sociales: Convergencia, de la Universidad Autónoma del Estado de México Publica un artículo en el años 2023, con el nombre de: El videojuego como motor de la trama filmica: una intertextualidad en auge. En este artículo podemos entender cómo los videojuegos se relacionan con los arquetipos de los personajes basados en las historias del cine. Mostrando ese vínculo para la creación de tramas filmicas. Un aspecto interesante a resaltar es la discusión entre Realidad o Ficción, una idea que el texto expone y nos hace reflexionar sobre realzar las capacidades tecnológicas de nuestro mundo. El artículo nos dice:

Como se señaló antes, existen dos temas principales respecto a la relación entre la realidad y la ficción percibida por los personajes. Por un lado, hay la

clásica confusión entre éstas, visto elocuentemente en la película *The Game* (David Fincher, 1997) o con el tema de los sueños y pesadillas ya mencionado —de hecho, la canción que se repite en *Tron: legacy* y *Gamers Sweet dreams* (Eurythmics y Marilyn Manson, respectivamente), lo que demuestra la clara alusión a lo onírico—. Esto deriva en dos posibilidades generales: o bien que los personajes crean estar en la realidad cuando real-mente se trata de un juego; o al revés, que crean estar jugando cuando lo que sucede es real. (Álvaro Jiménez Sánchez, José M. Lavín y Noemí Martín García, p. 9).

Es una reflexión interesante ya que en los videojuegos el jugador está constantemente relacionado con su entorno y cómo este reacciona a él. Agregando un extra al texto podríamos mencionar el filme *Sucker Punch*, (2011)⁴ Zack Snyder. Es un buen ejemplo. Desde mi perspectiva, este filme es un buen ejemplo de cómo la estética refleja la dimensión espacial de los videojuegos, especialmente en los niveles oníricos que sirven para el desarrollo del personaje. Esta intertextualidad entre videojuegos y cine se manifiesta, por ejemplo, en las escenas que introducen al espectador en una atmósfera similar a la de los videojuegos. Estas escenas están compuestas por elementos como la música, una rápida explicación de las misiones y una entrada épica, término que uso para describir esos momentos intensos donde no hay margen para el error. Es así como el filme introduce la trama casi onírica del personaje principal, creando una conexión clara entre ambos medios.



(Figura 2: Fragmento extraído del filme *Sucker Punch*, 2011)

⁴ Película de acción y fantasía psicológica.

C. DE CINE A VIDEOJUEGOS.

Se puede hacer un análisis ramificado sobre diferentes factores técnicos y artísticos del videojuego que lo hace único y con un impacto enorme hacia lo que hacen y podrán hacer las nuevas tecnologías. Para el lector que no tenga conocimiento alguno de este título debe reconocer puntos claves a los aspectos técnicos que conforman una la atmósfera de inmersión para el jugador, y ese será el punto clave de este capítulo. Si *Grand Theft Auto V (2013)*⁵ representaba el mundo de “la libertad” porque el videojuego explota en su capacidad de mostrar un mundo abierto⁶ *En Red Dead Redemption II (2018)* podemos observar “la vida”. El videojuego ofrece una experiencia interactiva de inmersión donde se puede sentir la percepción del tiempo y de la interacción de ese mundo abierto con los NPCs⁷ (non playable character) que da un sentido vitalicio a la imagen, texturas, contraste de luces y píxeles⁸ simulando partículas de aire y polvo; que intenta retratar esa realidad, así como los elementos dentro de los escenarios tienen su lógica en las películas, esos *NPCs* podrían interpretarse también como Dobles⁹ de cine con los que puedes interactuar en algunas ocasiones. Como premisa tomaremos la descripción general de lo que es el western; popularmente conocido del siglo XIX por el contexto de “la exploración y el desarrollo” del territorio occidental de los Estados Unidos.

1. **Red Dead Redemption II (2018) Videojuego.**

La historia principal de “*Red Dead Redemption II (2018)*” se centra en Arthur Morgan, un forajido y miembro de la pandilla Van der Linde, este personaje central y complejo representa la lucha interna entre moralidad y supervivencia. Su historia está ambientada en 1899, durante el ocaso del Salvaje Oeste, la narrativa sigue a la banda mientras luchan por sobrevivir tras un atraco fallido en la ciudad de *Blackwater*¹⁰. Obligados a huir, enfrentan a las fuerzas gubernamentales, pandillas rivales y otros desafíos mientras intentan mantener su estilo de

⁵ Es un videojuego de acción-aventura de mundo abierto

⁶ Un videojuego de mundo abierto es aquel que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad.

⁷ Personaje no jugador o personaje no jugable, es un término a menudo abreviado con la sigla PNJ (o NPC por su sigla en inglés, de non playable character) que es un personaje controlado por el director de juego

⁸ Pixel: picture element, 'elemento de la imagen' es, en informática, la unidad mínima que forma una imagen digital.

⁹ Persona que sustituye a un actor en las escenas

¹⁰ Blackwater es un asentamiento industrializado y es la ciudad más grande y moderna de *Red Dead Redemption*

vida forajido. La historia explora temas de lealtad, honor y la inevitable llegada de la modernidad que amenaza su existencia



(Figura 3: Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)

Red Dead Redemption parte desde la premisa de viejo oeste con trama de personajes que intentan sobrevivir a ese lugar hostil y a su vez el choque cultural de la industrialización. Películas como *El Gran Jack (1971)*¹¹ muestran ese desarrollo que transcurre en ese hostil viejo oeste, donde tenemos el desarrollo de la trama en medio de la industrialización. Vemos cómo esos lugares temporalmente posee una atmósfera de vida ya que ese cambio pasa mientras se desarrolla la trama. Esos elementos nos funde en la temporalidad de nuestro propio desarrollo como sociedad. Así como esas personas ven el desarrollo de las ciudades norteamericanas las películas del viejo oeste también van pasando de moda por el mismo desarrollo tecnológico de cada época. *El Gran Jack (1971)* muestra este western con la máquina.

¹¹ El gran Jack (título original: Big Jake) es un western de 1971 dirigido por George Sherman y protagonizado por John Wayne y Maureen O'Hara.



(Figura 4: Fragmento extraído del filme The grand Jack, 1971)

Uno de los aspectos técnicos visuales que se resaltan sólo los detalles estéticos para recrear las ciudades como por ejemplo la ciudad de *Saint Denis*¹² donde el mundo está tan bien hecho que parece que puedes tocar las partículas de aire. Estas formas de representar ese mundo no es más que la colocación del personaje que controla el jugador en ese mundo, las sensaciones como que a tu personaje le moleste el solo siguen siendo herramientas activas de interacción para el personaje. Es entendible así que cada detalle cuenta para dar la ilusión de que estas ahí. ¿Como esto nos interesa para la cinemáticas? La respuesta sería el registro de la cámara. *Red Dead Redemption* tiene una particularidad donde el personaje que controlas a medida se va desarrollando la trama, entra en los comentarios cutscenes para mostrarnos la cinemática o en aspectos técnicos del mismo juego sería el *Modo Cinematográfico*.¹³ Un aspecto técnico implementado para ofrecer un mejor ángulo posible. En la trama de *Red Dead Redemption II (2018)* nos ayuda para hacer más transitorios los viajes largos recordando que; en el western los viajes de ciudad a ciudad podían llevar días, donde lo único que veríamos sería aquellos paisajes desolados de la naturaleza hasta encontrarnos con algún rastro de civilización. .

¹² Es una ciudad fuertemente industrializada a principios del siglo XX, que contiene grandes fábricas en *Red Dead Redemption*.

¹³ Sistema de cámara virtual tiene como objetivo controlar una cámara o un conjunto de cámaras para mostrar una vista de un mundo virtual en 3D.



(Figura 5: Mapa de Red Dead Redemption II, 2018)



(Figura 6: Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)



(Figura 7 : Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)

El modo cinematográfico ayuda a entender esos viajes como elipsis haciendo transiciones de cámara.

En un artículo compartido por AAMAS¹⁴ llamado “*Expressive Autonomous Cinematography for Interactive Virtual Environments*” escrito por Tomlinson, Bill; Blumberg, Bruce; Nain, Delphine (2000). en el apartado de Filme/Television. Nos comenta que estas invenciones visuales sobre la manipulación de las cámara 3D¹⁵ Los videojuegos ayudan a desarrollar los temas que el director va enfatizando en cada sección de la película. Tomlinson, Bill; Blumberg, Bruce; Nain, Delphine (2000, p.2). Esta manipulación ejercida por la inteligencia virtual del juego intenta ofrecer múltiples planos en el entorno del videojuego.

Para sintetizar el capítulo vamos a analizar dos factores claves, el rol como aspecto técnico de jugabilidad y los *QuickTimeEvent*¹⁶ como forma de proceso narrativo que se puede traducir como “Eventos cortos”. Lo importante de este segundo es que sigue siendo un aspecto técnico pero enfocado en la narrativa del jugador. Su relación con el cine es incentivo narrativo del cual sirve solo para personalizar la historia del jugador. En la mayoría de estos eventos cortos

¹⁴ Conferencia científica líder para la investigación en las áreas de inteligencia artificial, agentes autónomos y sistemas multiagente.

¹⁵ Se refiere a una representación tridimensional del mundo del videojuego.

¹⁶ Es un método de juego sensible al contexto en el que el jugador realiza acciones en el dispositivo de control poco después de la aparición de una instrucción/indicador en pantalla. se atribuye a Yu Suzuki , director del juego Shenmue , que utilizó la función QTE

puedes negarte a participar y seguir la historia lineal de juego o hacer un relleno del personaje para darle una característica extra. Tenemos que tomar en cuenta que no todos los eventos cortos llegan a ser secundarios o relleno para la historia.



(Figura 8: Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)

Esta mecánica también es adaptada para darle una obligación al desarrollo del personaje y de ejemplo tenemos a *Kratos*¹⁷ de *God of War*¹⁸ creado por el estudio *Santa Mónica* en el 2005 para la consola *PlayStation 2*, una consola que posee el récord de venta de 155 millones de unidades vendidas. Por lo tanto el rol va a jugar un papel importante en la manipulación de un personajes con aquel mundo digital que se impone con sus propias leyes más adelante desarrollaremos mejor la idea con otros ejemplos.

¹⁷ Personaje de videojuegos de la serie God of War.

¹⁸ Franquicia de videojuegos hack and slash creada por Santa Monica Studio y distribuida por Sony Computer Entertainment. Se basa en las aventuras de un semidiós espartano, Kratos, quien se enfrenta a diversos personajes de la mitología griega y nórdica.



(Figura 9: QuickTimeEvent de Resident Evil 4, 2005)



(Figura 10: QuickTimeEvent God of War Ascension, 2013)

Todos los juegos restringen su mundo desde un aspecto técnico, por lo tanto las posibilidades de interacción se vuelven únicos con la mecánica y la narrativa. Es decir, somos conscientes de aquel mundo por lo tanto mis elecciones dentro del mundo pertenecen a mi narrativa y esa narrativa se da gracias a la pantalla y el valor técnico que tiene la cámara como registro cognitivo de los eventos y decisiones. continuando con el ejemplo de *Red Dead Redemption II* (2018) en el existe un aspecto técnico que mide tu honor en el videojuego con una barra como se muestra en la figura 11, mostrando de color blanco el lado que te da honor en el juego por no cometer crímenes dentro de las ciudades, se indica con color rojo el lado que te

da menos honor esto por haber cometido crímenes o actos inmorales como golpear personas por la ciudad (Entenderemos como personas a los *NPCs* del videojuego) por lo tanto tu puedes inclinarte para un lado.



(Figura 11: Fragmento extraído del juego Red Dead Redemption II, 2018)

El juego te ofrece que puedas elegir ser el bueno o el malo dentro del videojuego, esta barra refleja el aspecto moral que posee el personaje de Arthur Morgan, que es el personaje que manipulamos en la mayor parte del juego hasta que el juego nos obliga a cambiar de personaje a John Marston¹⁹. Un tanto diferente a Arthur Morgan, John también posee un arco profundo donde el personaje busca la redención y la paz para vivir tranquilo con su familia.

Puede ser que el argumento sea confuso pero la idea radica en la experiencia sensorial individual de la imagen, la máquina y el jugador/espectador. En *Red Dead Redemption II* (2018) nuestras decisiones y cómo nos comportamos con ese mundo virtual influyen para darnos un final en la historia. Esa propuesta de múltiples finales es la misma propuesta de los finales abiertos donde no se sabe lo que realmente pasó pero, eso abre la posibilidad de múltiples narrativas del final y es ahí donde la interacción con la inmersión se consuman. La elección es un rasgo común en el día a día pero en los videojuegos pasa a darle un significado intrínseco al personaje donde las elecciones son parte de esa trayectoria.

¹⁹ John Marston es el protagonista principal de Red Dead Redemption I (2010) y un personaje importante en Red Dead Redemption 2 (2018).

a. **Influencias filmográficas en la narrativa de Red Dead Redemption II, 2018**

Por un lado tenemos la atmósfera del *Grupo salvaje (1969)*, de Sam Peckinpah. Nos habla de una banda de forajidos enfrenta cambios en el Oeste mientras planean un último gran golpe. Así como nuestros personajes se ganan la vida en la trama del videojuego, *Las aventuras de Jeremiah Johnson (1972)*, de Sydney Pollack cuenta la historia de un veterano de guerra que busca una vida tranquila en las montañas y se convierte en un legendario trampero y cazador. Es una parte que ofrece el videojuego como otras alternativas para ganar dinero de forma honesta, recordando que dentro del juego tenemos una barra que mide nuestro honor, el jugador podría quedarse en un puente esperando el tren para robar y ganar dinero fácil o ir a las montañas a cazar animales para vender sus pieles y ganar dinero. Como último ejemplo tenemos: *El bueno, el malo y el feo (1966)*, de Sergio Leone. La trama se centra en tres personajes principales: un cazarrecompensas, un asesino a sueldo y un ladrón, quienes buscan un tesoro de monedas de oro escondido durante la Guerra de Secesión estadounidense. El filme nos muestra como existen muchas historias detrás de cada personaje, esto es interesante porque hace pensar al jugador sobre la personalidad que adoptará en ese mundo virtual.

2. **Black Mirror: Bandersnatch, (2018) Filme Interactivo.**

La trama principal de *Black Mirror: Bandersnatch, (2018)* se centra en Stefan Butler, un joven programador que trabaja en la adaptación de una novela de ciencia ficción del estilo “elige tu propia aventura” a un videojuego. A medida que Stefan se sumerge en el desarrollo del juego, comienza a cuestionar la realidad misma y sucesos extraños empiezan a ocurrir a su alrededor. Stefan Butler tiene que terminar el videojuego para la empresa Tuckersoft²⁰ a la cual Stefan trabaja. A medida avanza las múltiples tramas basadas en la elecciones de los espectadores, se desarrollan también múltiples finales para cada elección que hace el espectador. *Black Mirror: Bandersnatch, (2018)* ofrece distintos finales desde Stefan derramando café en su computador y no termina el juego para la compañía, hasta más de un final donde su juego sale a la venta y obtiene diferentes evaluaciones. En estructura y regla mencionada por el artículo: *El videojuego como motor de la trama filmica: una intertextualidad en auge* Nos dice que:

²⁰Empresa desarrolladora de videojuegos que aparece en el filme interactivo de netflix Black Mirror: Bandersnatch, (2018)

En muchas películas se establece la premisa de que si se muere en el juego también se muere en la realidad, tanto en aquellas donde los personajes sólo están dentro del videojuego, como en otras donde usan un avatar, y su cuerpo queda presente en la realidad. En estos últimos casos, la muerte en la realidad suele estar causada por un colapso cerebral que: o mata directamente (el cerebro interpreta el daño en el videojuego y lo traslada a nivel corporal sintiéndolo como real) o bien, deja a la persona en estado vegetativo o en coma. Así, el hecho de que puedan morir, a pesar de estar en un juego, sirve para darle un carácter de peligrosidad irreversible, lo cual mueve a los personajes a tener cuidado con su vida o vidas, e incluso provoca que el espectador se preocupe por contabilizar las vidas que le van quedando a los protagonistas. (Álvaro Jiménez Sánchez, José M. Lavín y Noemí Martín García, 2023 p. 10)

Aquí intenta explicarnos cómo el jugador se relaciona con ese mundo virtual que converge con ideas propias de nuestra realidad en la cual se replante y propone como mecánica principal la muerte, el texto continúa diciendo:

Por tanto, esto deriva directamente en el concepto de vida en una u otra ficción, donde los personajes están obligados a ser conscientes de las vidas o niveles de salud que tienen, empleando en ocasiones diversas estrategias sobre cómo gestionarlas. (Álvaro Jiménez Sánchez, José M. Lavín y Noemí Martín García, p. 10).

Lo que hace único al filme *Black Mirror: Bandersnatch*, (2018) es su naturaleza interactiva, permitiendo a los espectadores tomar decisiones que afectan el curso de la historia, resultando en múltiples posibles finales. La película ofrece una experiencia variable de 45 a 120 minutos. Si no se toma ninguna decisión, la película tiene una duración predeterminada de 90 minutos. Esta mecánica es interesante ya que proviene directamente de los videojuegos directamente de las aventuras gráficas interactivas que ofrecen un nivel de participación del lector. Lo interesante para este capítulo es el videojuego creado por LucasArts *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure* (1989) para la consola de Atari. El argumento del juego es igual al del filme que se estrenó el mismo año llamada *Indiana Jones y la última cruzada* (1989) del director Steven Spielberg, Aquí podemos encontrar el paralelismo en que el cine y los videojuegos y como converger para cinemáticas más elaboradas con el pasar de los años, más adelante se desarrolla mejor esta idea sobre la relación que las cinemáticas también ejercen en el cine para las tramas.



(Figura 12: Fragmento del juego Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure 1989)



(Figura 13: Fragmento extraído del filme Indiana Jones and the Last Crusade 1989)

3. The Last Of Us Remake (2022) Serie.

La historia sigue a Joel, un contrabandista endurecido, y Ellie, una adolescente inmune al hongo que ha infectado a más de la mitad del mundo. Juntos, emprenden un peligroso viaje a través de Estados Unidos, enfrentándose a infectados y supervivientes hostiles.

Hablar de juegos y películas abre un debate sobre qué línea debería tomar las narraciones cuando llegan a ser estrenadas, de igual forma que no se puede comprimir un libro en una hora de la misma forma no se puede comprimir toda una experiencia visual en un corto periodo de tiempo. Para analizar mejor la influencia de las cinemáticas en las películas *The last of Us (2013)*²¹ es un ejemplo de cómo los fans pedían un sincronismo que tomará de referencia las bases del juego, es decir; que el juego optara por mantener escenas igual a las propuestas ya establecidas en el juego con las cinemáticas, si las cinemáticas fueron una forma de comprender aquel mundo tiene sentido poder retomar esas secuencias para atraer los recuerdos del jugador.



(Figura 14: Comparación entre el juego y la serie de The Last of Us)

²¹ La trama del videojuego describe las vivencias de Joel y Ellie, un par de supervivientes de una pandemia en Estados Unidos que provoca la mutación de los seres humanos en criaturas caníbales.



(Figura 15: Comparación entre la juego y la serie de The Last of Us)

Como se puede ver en las *figuras*, 14 y 15. Nos muestra el parentesco con aquellas *cutscenes* que componen la atmósfera que puede generar sentimientos en el espectador. La composición de la cámara mostrando la lluvia nos hace reflexionar que incluso fuera de lo que no está en el plano, compone algo mucho más multitudinario que supera a los protagonistas. Villalobos, J. M. en *Cine y videojuegos: un diálogo transversal* nos dice lo siguiente:

En los créditos iniciales de *Heavy Rain* (2010) las gotas de lluvia salpican en algunos momentos la lente de la cámara. El carácter ficcional de la historia. [...] Podría convertirse en un error técnico, pero es que *Heavy Rain* no es una película, de hecho no hay cámara física que haya rodado esas escenas, el efecto se ha creado artificialmente. Villalobos, J. M. 2014,p34

Aquí Villalobos resalta la importancia técnica de simular una cámara para dar la sensación de que se está grabando. Todo para profundeza trascendental narrativa del cinema



(Figura 16: Comparación entre el juego y la serie de The Last of Us)

En la *figura 16* observamos que la narrativa sigue siendo fiel a los eventos que se desarrollan de forma lineal en el juego. Por otro lado también observamos que el entorno no posee relación una con otra, es interesante pensar que a pesar de ser fiel a una imagen digital como lo son las cutscenes podemos analizar que por un lado el cine intenta mantenerse fiel a un mundo físico que ya conoce del cual puede manipular para ofrecer más información al espectador en la imagen, recordemos que contrario al juego que ofrece mecánicas de jugabilidad, la serie tiene que explorar su propio potencial en la imagen, sin alejarse del escenario post apocalíptico que conducen ambas obras.



(Figura 16: Comparación entre el juego y la serie de The Last of Us: Portada)

De nuevo no es un juicio de valor si se mantiene o no una cierta originalidad dentro de la obra audiovisual sino un acercamiento más entre esos dos mundos como lo son el cine y los videojuegos dejan que el espectador se pueda relacionar cognitivamente con sus recuerdos y la imagen de lo que está experimentando. La serie también mantiene su propio camino entre los escenarios y las composiciones fotográficas que sin ninguna duda impacta. Se hizo una serie de nueve capítulos con el mismo nombre en 2023 para la plataforma de streaming *HBO*.²²

4. **Minecraft story mode 2015. - Videojuego.**

La historia sigue a Jesse, un joven apasionado que, junto a sus amigos, emprende un viaje para encontrar a la Orden de la Piedra²³, un grupo legendario de héroes que salvó el mundo de *Minecraft*²⁴ en el pasado. Este equipo será clave para evitar la destrucción de su mundo conocido. A lo largo del juego, los elementos de construcción y combate de *Minecraft Story Mode (2015)* se integran en la narrativa, ofreciendo una experiencia única que combina la

²² Cadena de televisión por suscripción estadounidense, propiedad de Warner Bros.

²³ La Orden de la Piedra fue creado por un grupo de amigos que, con el pasar del tiempo, se convirtieron en héroes, y leyendas para el mundo de *Minecraft*, reconocidos principalmente por acabar con el Dragón del Fin.

²⁴ Videojuego de construcción de tipo “mundo abierto”.

mecánica del juego original con una historia rica y decisiones significativas. Dentro de ese mundo mágico que se muestra en el juego es posible relacionarlo con las aventuras épicas que realizan los protagonistas de *El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo*, (2002) dirigida por Peter Jackson, o cómo el mundo mágico compartido con los humanos que nos muestra el filme *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001) dirigida Chris Columbus, dato interesante a tener en cuenta es que estos dos últimos ejemplos provienen en relación a la literatura en específico en la fantasía.²⁵

Tanto *Minecraft Story Mode* (2015) como *Black Mirror: Bandersnatch*, (2018), podemos encontrar una semejanza en su forma de interacción con el espectador donde prácticamente entre dos opciones debes elegir tu propio camino, muy semejante a la obra *Rayuela* (1963)²⁶ escrita por el escritor latinoamericano Julio Cortázar. Esa capacidad de ser leída de diferentes formas ofrece al lector una experiencia personalizada al momento de leer la obra.



(Figura 17: Fragmento de elección de Minecraft Story Mode. 2015)

²⁵ Género de ficción en el que fenómenos sobrenaturales, mágicos y de otro tipo se utilizan generalmente como elemento principal de la trama, tema o escenario.

²⁶ Es la segunda novela del escritor argentino Julio Cortázar. Escrita en París y publicada por primera vez el 28 de junio de 1963, constituye una de las obras centrales del boom latinoamericano y de la literatura en español.



(Figura 18: Fragmento de elección de Minecraft Stoy Mode. 2015)

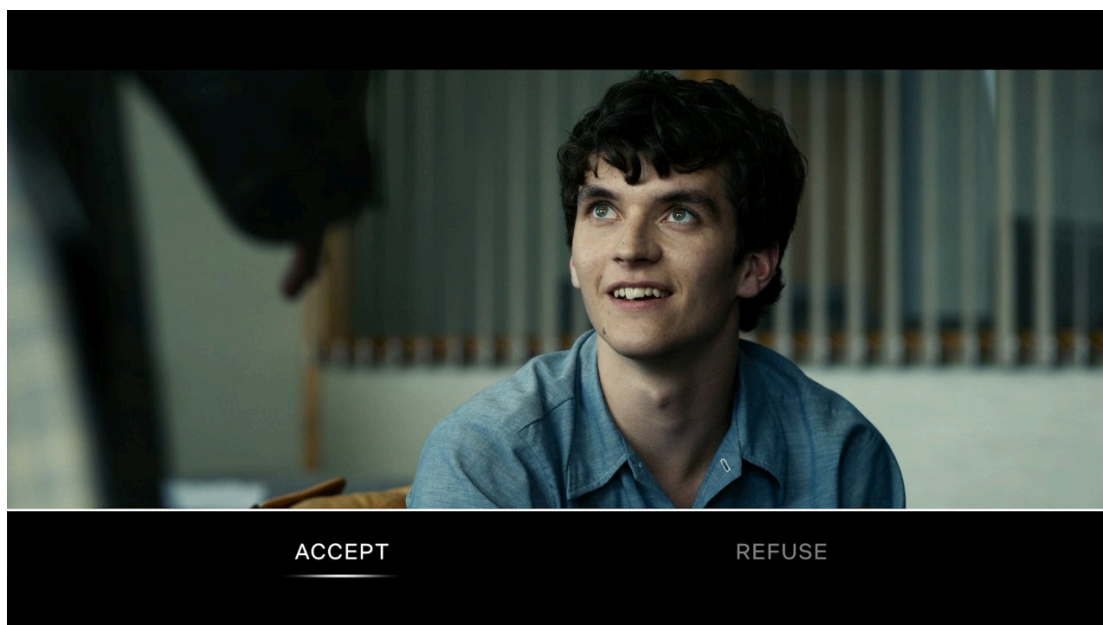
La opción a múltiples caminos. Para reflexionar sobre este sentido de elección que se le ofrece tanto al jugador como al espectador podemos pensar en lo que filósofo danés Soren Kierkegaard nos reflexiona en su libro *“El concepto de la angustia”* (1844) El filósofo comparte una idea sobre “El vértigo de la libertad” donde nos expresa la posibilidad de elegir y al elegir estoy renunciando a otras posibilidades. Entonces esa sensación de vértigo como lo expresa Kierkegaard no es más que la posibilidad de nosotros mismos de elegir y a su vez poder equivocarnos en la elección.



(Figura 19: Fragmento de elección de Wild vs You, 2019)

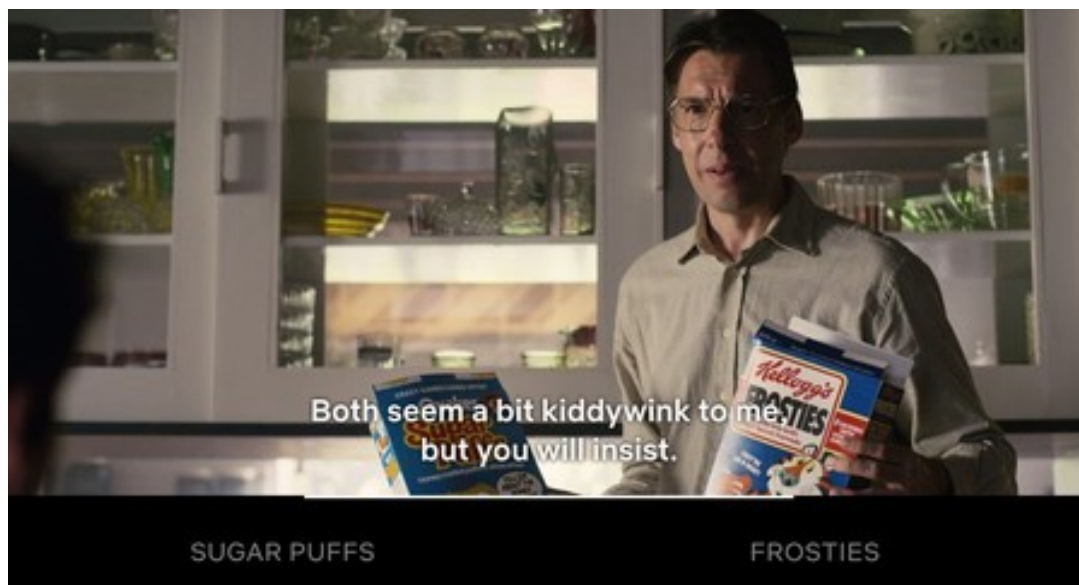


(Figura 20: Fragmento de eleccion de Wild vs You, 2019)



(Figura 21: Fragmento de elección de Black Mirror: Bandersnatch)

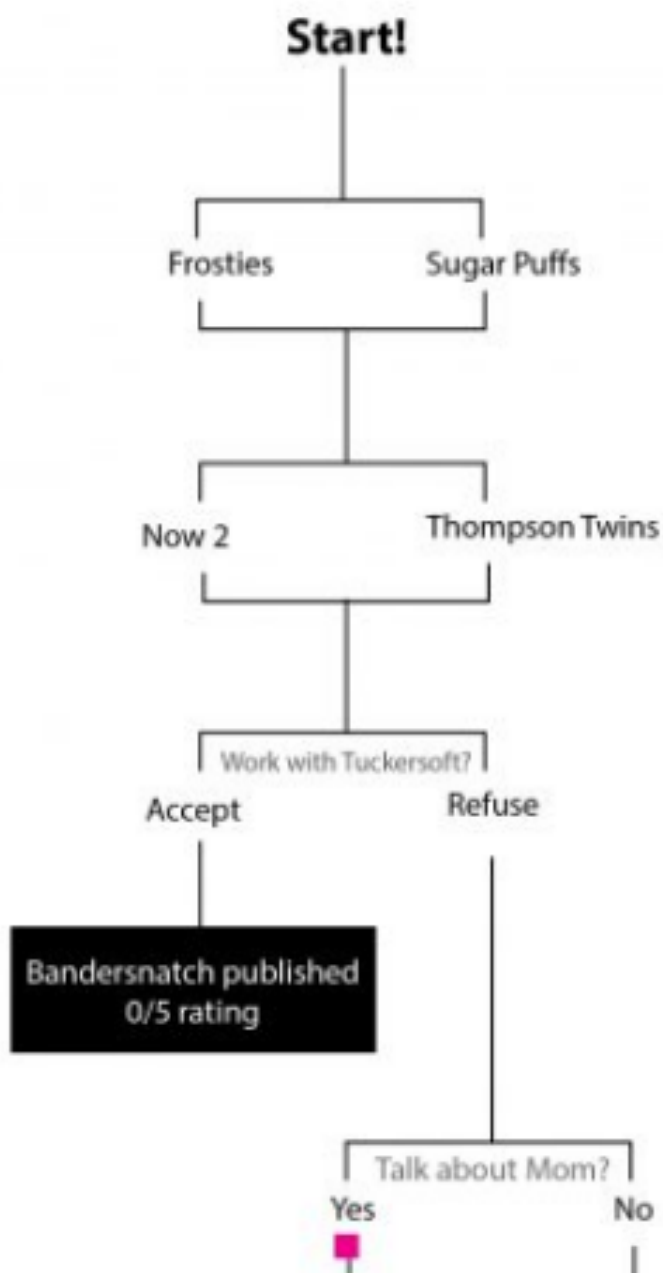
Tanto *Minecraft Story Mode* (2015) y *Black Mirror: Bandersnatch*, (2018) poseen un límite de tiempo para seleccionar el rumbo que tomará la trama y afectará al desenlace final debido a las elecciones que el espectador haya elegido esto solo fortalece la introspección del jugador. *You and Wild* (2019) juega con esa mecánica intentando enseñarnos algo que es correspondiente a esa elección.



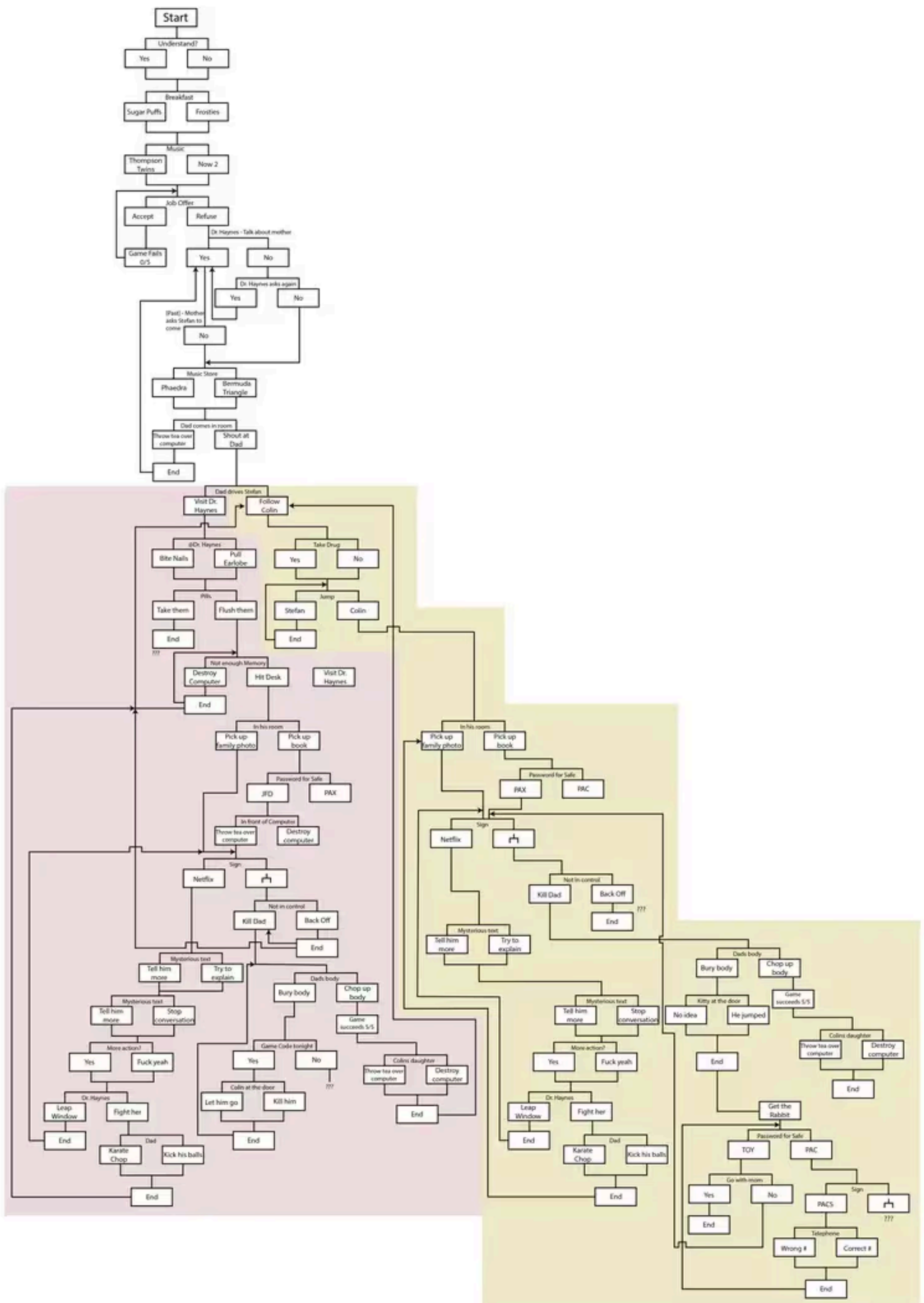
(Figura 22: Fragmento de elección de Black Mirror: Bandersnatch, 2018)

Uno de los caminos más cortos que encontramos en el Diagrama de flujo²⁷ de *Black Mirror: Bandersnatch*, 2018. Al iniciar podrás escoger entre los alimentos que el personaje principal Stefan Butler, la narrativa visual continua y luego una vez más el espectador debe elegir entre qué música Stefan debe escuchar en el autobús. Son decisiones que conforman parte del día a día de cualquier persona, hasta que Stefan debe tomar la decisión sobre si acepta o no trabajar en la empresa *Tuckersoft*, para desarrollar su propio y ambicioso juego de múltiples elecciones. Si aceptas el trabajo terminará el filme mostrándote que el juego no fue bien recibido por la crítica. Mostrándote uno de los múltiples finales que tiene el filme como se muestran en la *figura 24*. Si acepta no trabajar la trama continua en que Stefan pueda terminar el juego que desea y la crítica lo acepte. Aunque llega a ser tedioso la mecánica interactiva que ofrece el filme llega muchas veces confuso y terminar creando un bucle intentando explorar otros finales.

²⁷ El diagrama de flujo es la representación gráfica de un algoritmo o proceso. Se utiliza en disciplinas como programación, economía, procesos industriales y psicología cognitiva.



(Figura 23: Diagrama de flujo de Black Mirror: Bandersnatch, 2018)



(Figura 24: Diagrama de flujo de Black Mirror: Bandersnatch, 2018)

En este punto parece que queda enmarcado la relación entre las narraciones, tramas y metodologías de interacción entre los videojuegos y el cine, aunque esas temáticas sean plausibles desde un punto cinematográfico es importante resaltar los aspectos técnicos desarrollados a través del tiempo y de cómo los programadores deben limitar esa espacialidad para el jugador por lo tanto podemos decir que el mundo de los videojuegos se rige por sus propias leyes, Luis Anyó, en su trabajo la revista *Quaderns de Cine, N. 12, anyó 2017* nos dice lo siguiente conforme a la narrativa: .

El análisis narrativo de los videojuegos debe poner en un lugar central la relación entre mecánicas y jugabilidad, en clara diferencia con el cine. Aun cuando el jugador no es el creador o autor del juego, su acto de jugar, su experiencia y sus partidas constituyen el juego en sí mismo» (Anyó, 2016: 46-7).

Este análisis es fundamental para entender la técnica de la jugabilidad con relación a la técnica cinematográfica para narrar la historia, es decir; es interesante comprender ese mundo e intentar moldearlo con la propuestas cinematográfica de la época, su aporte toma sentido desde un análisis técnico dentro de los videojuegos dividiendo de cierta forma la experiencia visual audiovisual y la experiencia técnica de la jugabilidad.

D. OTRAS REFERENCIAS

1. Super Mario Bros. (1993) y Super Mario Bros. La película (2023). -Filmes

La película es una aventura animada que sigue a los hermanos Mario y Luigi²⁸, quienes son transportados a un reino mágico donde deben salvar a la princesa Peach del villano Bowser²⁹. Con la ayuda de personajes icónicos como Toad y Yoshi, los hermanos enfrentan desafíos y enemigos en su misión para detener los planes de Bowser y traer paz al Reino Champiñón. Aunque el inicio a la ventura es por la captura del hermano (Luigi) del personaje principal. Y

²⁸ Son hermanos y pertenecen al mundo del videojuego Mario Bros.

²⁹ Personaje de los videojuegos de Nintendo y principal antagonista en la franquicia de Mario.

Explora toda la cosmología del universo de Mario Bros, haciendo referencia a más de un juego de la franquicia.

Como se puede ver en el trailer lo llamativo procede de los escenarios que ofrecen referencias a todos aquellos mundos donde Mario desarrolló su propia trama. Esto es interesante ya que se enfoca en un público referente a la “época de oro” del juego entre finales de los años 80s hasta mediados de los 90s. La compañía japonesa Nintendo y su creador Shigeru Miyamoto³⁰ en 1981, Mario hace su primera aparición en *Donkey Kong* (1981) para las plataformas de Arcade de esa época. Es innegable lo que es hoy en día la imagen de Mario llegando a marcar a una generación entera y que persiste aún en la sociedad. Este filme animado traerá cientos de referencias para despertar una nostalgia de aquella generación de los 90s. La propuesta narrativa se salta la trama de los videojuegos y conduce al espectador hacia una nueva aventura.



(Figura 25: Fragmento del videojuego Donkey Kong 1981)

³⁰ Es un diseñador y productor de videojuegos japonés que trabaja para Nintendo desde 1977.



(Figura 26: Fragmento del filme Mario Bros: La película 2023)

Las apuestas del cine con los videojuegos no es cosa de un par de años sino que hubieron propuestas que son lanzadas a la pantalla grande pero no generaron ningún interés en el público cinéfilo. *Super Mario Bros.* (1993) es uno de los fracasos más recordados entre ese inicio de este cinema híbrido. El filme no llegó a recuperar su inversión base. En *IMDb*³¹ posee una nota de 4/10.

La relación superficial entre cine y videojuegos ha resultado casi siempre vana y tremendamente decepcionante. Por un lado, está esa larga lista de terribles adaptaciones a la gran pantalla que nunca han hecho justicia a las obras interactivas en las que se basa y, por otro, una ingente cantidad de versiones interactivas de películas de estreno que buscaban únicamente hacer caja con la actualidad.” Jose María Villalobos (2016,p34).

Otros ejemplos de ese primer acercamiento tenemos *Street Fighter* (1994), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Resident Evil: El huésped maldito* (2002), *Silent Hill* (2006), *Max Payne* (2008), *Scott Pilgrim contra El Mundo* (2010), *Need for Speed* (2014), *Warcraft* (2016), *Detective Pikachu* (2019), *Sonic the Hedgehog* (2020), *Mortal Kombat* (2021) *Uncharted* (2022). Estos son algunos de los títulos más conocidos que tuvieron su propia película. Algunos de ellos como *Resident Evil*, *Silent Hills*, *Mortal Kombat*, *Tomb Raider* obtuvieron más de dos películas en especial *Resident Evil* que llegó a realizar hasta 7 filmes.

³¹ Base de datos en línea que en un principio almacena información relacionada con películas,

Entre otros juegos que fueron inspirados en película tenemos los siguientes títulos: *GoldenEye 007 (1997)* - Inspirado en James Bond, *Harry Potter y la Piedra Filosofal (2001)*, *Alien: Isolation (2014)*, *Mad Max (2015)*, *Friday the 13th: The Game (2017)*, *Planet of the Apes: Last Frontier (2017)*. También hemos de mencionar la influencia para narrativas evocadas a la tecnología que inspiran a las películas. Ese avance que permite la creación de nuevos mundos digitales trae como influencia algunas películas relacionadas con el mundo virtual y los videojuegos, tales como: *Pixels (2015)*, *Ralph rompe internet (2018)*, *Jumanji (1995)*, *Tron (1982)*, *Ready Player One (2018)*, *Stay Alive (2006)*, *Free Guy (2021)*.

III. CONCLUSIONES:

A lo largo de este trabajo, se ha explorado la relación entre el cine y los videojuegos, dos medios artísticos y narrativos que, aunque diferentes en su esencia, han encontrado puntos de convergencia en sus narrativas audiovisuales y técnicas. Ambos medios comparten una capacidad única para contar historias, pero lo hacen desde enfoques distintos: el cine se centra en la pasividad cognitiva del espectador con relación a la historia, mientras que los videojuegos ofrecen una experiencia interactiva donde el jugador es un participante activo en la construcción de la narrativa cognitiva es mas participe de la atmósfera del mundo digital

El cine ha influido en los videojuegos desde sus inicios, especialmente en la forma en que se estructuran las historias y se utilizan técnicas cinematográficas como el montaje, la composición visual y el sonido para crear atmósferas inmersivas con la idea de trasladar al jugador al entorno de su personaje.

Las cinemáticas o cutscenes son un claro ejemplo de esta influencia, ya que funcionan como secuencias narrativas no interactivas que avanzan la trama o desarrollan a los personajes, utilizando herramientas propias del lenguaje cinematográfico. Por otro lado, los videojuegos han comenzado a influir en el cine, especialmente con la aparición de películas interactivas como *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), que permiten al espectador tomar decisiones que afectan el curso de la historia, una mecánica directamente inspirada en los videojuegos.

La idea de un "*Cinema híbrido*" surge como un espacio donde ambos medios se entrelazan, creando nuevas formas de expresión narrativa. Este fenómeno no es nuevo, ya que desde los primeros experimentos cinematográficos de los hermanos Lumière hasta las modernas producciones de videojuegos como *Red Dead Redemption II* (2018) y *The Last of Us* (2013), se ha observado una constante retroalimentación entre ambos medios. Los videojuegos han adoptado técnicas cinematográficas para enriquecer sus narrativas, mientras que el cine ha comenzado a explorar la interactividad como una forma de involucrar más profundamente al espectador.

Sin embargo, es importante destacar que, aunque ambos medios se influyen mutuamente, cada uno conserva su propia identidad artística. El cine sigue siendo un medio principalmente pasivo, donde el espectador observa una historia que se desarrolla de manera lineal, mientras que los videojuegos ofrecen una experiencia interactiva donde el jugador tiene la capacidad de influir en el desarrollo de la trama. Esta diferencia fundamental es lo que hace que ambos medios sean complementarios y no simplemente intercambiables.

En conclusión, la relación entre el cine y los videojuegos es un fenómeno interesante en el mundo digital que está en constante evolución, donde ambos medios se nutren mutuamente para crear experiencias narrativas cada vez más ricas y complejas. A medida que la tecnología avanza, es probable que esta relación se profundice aún más, abriendo nuevas posibilidades para la narrativa audiovisual. Sin embargo, es crucial recordar que, aunque comparten herramientas y técnicas, cada medio tiene su propia esencia y propósito, lo que los convierte en formas de arte únicas e irremplazables que se adaptan a las capacidades tecnológicas del mundo digital.

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anyó, L. (2017). El jugador implicado en el cine: Adaptaciones de videojuegos a películas [Edición digital]. *Quaderns de Cine*, 12, 11-25. DOI: 10.14198/QdCINE.2017.12.02.

CORTÁZAR, J. (1963). Rayuela. 1ª ed. Buenos Aires: Sudamericana.

GÓMEZ MARTÍNEZ, Pedro Javier. (2011). Narrativas audiovisuales: el relato. Madrid: Editorial Icono14.

JIMÉNEZ SÁNCHEZ, Álvaro; LAVÍN, José M.; MARTÍN GARCÍA, Noemí. (2023). El videojuego como motor de la trama filmica: una intertextualidad en auge. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, [S.l.], p. 1-24, feb. 2023. ISSN 2448-5799. Disponible en: *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*. Fecha de acceso: 01 abr. 2024. DOI: 10.29101/crcs.v30i0.20385.

KIERKEGAARD, S. (1844). El concepto de la angustia. 1ª ed. Copenhague: Editorial Existencial.

Tomlinson, B.; Blumberg, B.; Nain, D. (2000). Expressive Autonomous Cinematography for Interactive Virtual Environments. *Proceedings of the Fourth International Conference on Autonomous Agents*, 4 (Barcelona, España). ISBN 978-1-58113-230-4. Consultado el 1 de marzo de 2024. DOI: 10.1145/336595.337513.

Villalobos, J. M. (2014). Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Editorial Héroes de Papel.

STAM, R.; SHORAT, E. (2005). Teoria do cinema e espectralidade na era do “pós”. **En: RAMOS, F. P. (org.). Teoria contemporânea do cinema – Volume I: Pós-estruturalismo e filosofia analítica.** São Paulo: Editora Senac São Paulo.

MACHADO, A. (1997). Pré-Cinemas e Pós-Cinemas. Campinas: Papirus.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1997.

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.

RIBEIRO, E. M. (2017). Narrativa Gráfica como Híbrido entre Cinema, Fotografia e Histórias em Quadrinhos: Estudo e Experimentação. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Design Gráfico) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

XAVIER, I. (2008). Opacidade e Transparência: O Discurso Cinematográfico. São Paulo: Paz e Terra.

V. REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

Black Mirror: Bandersnatch (2018). Director: D. Slade. Productora: Netflix. Lugar: Reino Unido.

Detective Pikachu (2019). Director: R. Letterman. Productora: Warner Bros. Pictures. Lugar: Estados Unidos, Japón.

El Gran Jack (1971). Director: G. Sherman. Productora: N/A. Lugar: N/A.

El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo (2001). Director: P. Jackson. Productora: New Line Cinema. Lugar: Nueva Zelanda.

Free Guy (2021). Director: S. Levy. Productora: 20th Century Studios. Lugar: Estados Unidos.

Harry Potter y la Piedra Filosofal (2001). Director: C. Columbus. Productora: Warner Bros. Pictures. Lugar: Reino Unido.

Indiana Jones and the Last Crusade (1989). Director: S. Spielberg. Productora: Lucasfilm Ltd. Lugar: Estados Unidos, Reino Unido.

Jumanji (1995). Director: J. Johnston. Productora: TriStar Pictures. Lugar: Estados Unidos.
L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (1896). Directores: A. Lumière, L. Lumière. Productora: Lumière Company. Lugar: Francia.

Lara Croft: Tomb Raider (2001). Director: S. West. Productora: Paramount Pictures. Lugar: Estados Unidos.

Max Payne (2008). Director: J. Moore. Productora: 20th Century Fox. Lugar: Estados Unidos, Canadá.

Mortal Kombat (2021). Director: S. McQuoid. Productora: Warner Bros. Pictures. Lugar: Estados Unidos.

Ralph rompe Internet (2018). Directores: R. Moore, P. Johnston. Productora: Walt Disney Pictures. Lugar: Estados Unidos.

Ready Player One (2018). Director: S. Spielberg. Productora: Warner Bros. Pictures. Lugar: Estados Unidos.

Resident Evil: El huésped maldito (2002). Director: P. W. S. Anderson. Productora: Constantin Film. Lugar: Alemania, Reino Unido, Francia, Estados Unidos.

Scott Pilgrim vs. the World (2010). Director: Edgar Wright. Productora: Universal Pictures. Lugar: Estados Unidos, Reino Unido, Japón.

Silent Hill (2006). Director: Christophe Gans. Productora: Davis Films. Lugar: Canadá.

Sonic the Hedgehog (2020). Director: Jeff Fowler. Productora: Paramount Pictures. Lugar: Estados Unidos.

Stay Alive (2006). Director: William Brent Bell. Productora: Hollywood Pictures. Lugar: Estados Unidos.

Street Fighter (1994). Director: Steven E. de Souza. Productora: Universal Pictures. Lugar: Estados Unidos, Japón.

Sucker Punch (2011). Director: Zack Snyder. Productora: Warner Bros. Pictures. Lugar: Estados Unidos.

Super Mario Bros. (1993). Dirección: Annabel Jankel, Rocky Morton. Producción: Roland Joffé, Jake Eberts. Lugar: Estados Unidos.

Super Mario Bros. La película (2023). Dirección: Aaron Horvath, Michael Jelenic. Producción: Chris Meledandri, Shigeru Miyamoto. Lugar: Estados Unidos.

Stagecoach (1939). Director: John Ford. Productora: Walter Wanger Productions. Lugar: Estados Unidos.

The Searchers (1956). Director: John Ford. Productora: C.V. Whitney Pictures. Lugar: Estados Unidos.

The Great Train Robbery (1903). Dirección: Edwin S. Porter. Producción: Edison Manufacturing Company. Lugar: Estados Unidos.

The Last of Us (2023). Creadores: N. Druckmann, C. Mazin. Productora: HBO. Lugar: Estados Unidos.

Tron (1982). Director: S. Lisberger. Productora: Walt Disney Productions. Lugar: Estados Unidos.

Uncharted (2022). Director: R. Fleischer. Productora: Columbia Pictures. Lugar: Estados Unidos.

Warcraft (2016). Director: D. Jones. Productora: Universal Pictures. Lugar: Estados Unidos.

You vs. Wild (2019). Creadores: B. Grylls, R. Buchta, D. Shoopman. Productora: Netflix. Lugar: Estados Unidos.

VII. REFERENCIAS DE VIDEOJUEGOS

Alien: Isolation (2014)

CREATIVE ASSEMBLY. Alien: Isolation. Versão 1.0. Horsham: Sega, 2014. 1 jogo eletrônico (PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC).

Donkey Kong (1981)

NINTENDO. Donkey Kong. Versão Arcade. Kyoto: Nintendo, 1981. 1 jogo eletrônico (Arcade).

Friday the 13th: The Game (2017)

ILLFONIC. Friday the 13th: The Game. Versão 1.0. Lafayette: Gun Media, 2017. 1 jogo eletrônico (PlayStation 4, Xbox One, PC).

God of War (2005)

SANTA MONICA STUDIO. God of War. Versão 1.0. Los Angeles: Sony Computer Entertainment, 2005. 1 jogo eletrônico (PlayStation 2).

GoldenEye 007 (1997)

RARE. GoldenEye 007. Versão 1.0. Twycross: Nintendo, 1997. 1 jogo eletrônico (Nintendo 64).

Grand Theft Auto V (GTA V) (2013)

ROCKSTAR NORTH. Grand Theft Auto V. Versão 1.0. Edimburgo: Rockstar Games, 2013. 1 jogo eletrônico (PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC).

Harry Potter y la Piedra Filosofal (2001)

KNOW WONDER. Harry Potter y la Piedra Filosofal. Versão 1.0. Burbank: Electronic Arts, 2001. 1 jogo eletrônico (PlayStation, PC, Game Boy Color).

Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure (1989)

LUCASARTS. Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure. Versão 1.0. San Rafael: LucasArts, 1989. 1 jogo eletrônico (PC, Amiga, Macintosh).

Jurassic Park (1993)

OCEAN SOFTWARE. Jurassic Park. Versão 1.0. Manchester: Ocean Software, 1993. 1 jogo eletrônico (Super Nintendo, Sega Genesis, PC).

Mad Max (2015)

AVALANCHE STUDIOS. Mad Max. Versão 1.0. Nova Iorque: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015. 1 jogo eletrônico (PlayStation 4, Xbox One, PC).

Manic Mansion (1987)

LUCASARTS. Manic Mansion. Versão 1.0. San Rafael: LucasArts, 1987. 1 jogo eletrônico (PC, Commodore 64, NES).

Marvel vs Capcom (1998)

CAPCOM. Marvel vs Capcom. Versão 1.0. Osaka: Capcom, 1998. 1 jogo eletrônico (Arcade, PlayStation, Sega Dreamcast).

Minecraft Story Mode (2015)

TELLTALE GAMES. Minecraft Story Mode. Versão 1.0. San Rafael: Telltale Games, 2015. 1 jogo eletrônico (PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC).

Ninja Gaiden (1989)

TECMO. Ninja Gaiden. Versão 1.0. Tóquio: Tecmo, 1989. 1 jogo eletrônico (NES).

Planet of the Apes: Last Frontier (2017)

IMAGINATORS STUDIO. Planet of the Apes: Last Frontier. Versão 1.0. Londres: Imaginati Studios, 2017. 1 jogo eletrônico (PlayStation 4, Xbox One, PC).

Red Dead Redemption (2010)

ROCKSTAR SAN DIEGO. Red Dead Redemption. Versão 1.0. Nova Iorque: Rockstar Games, 2010. 1 jogo eletrônico (PlayStation 3, Xbox 360).

Silent Hill (1999)

KONAMI. Silent Hill. Versão 1.0. Tóquio: Konami, 1999. 1 jogo eletrônico (PlayStation).

Skullgirls (2012)

LAB ZERO GAMES. Skullgirls. Versão 1.0. Los Angeles: Autumn Games, 2012. 1 jogo eletrônico (PlayStation 3, Xbox 360, PC).

Star Wars: The Empire Strikes Back (1977)

PARKER BROTHERS. Star Wars: The Empire Strikes Back. Versão 1.0. Beverly: Parker Brothers, 1977. 1 jogo eletrônico (Atari 2600).

Street Fighter (1987)

CAPCOM. Street Fighter. Versão 1.0. Osaka: Capcom, 1987. 1 jogo eletrônico (Arcade).

The Last of Us (2013)

NAUGHTY DOG. The Last of Us. Versão 1.0. Los Angeles: Sony Computer Entertainment, 2013. 1 jogo eletrônico (PlayStation 3).

Tomb Raider (1996)

CORE DESIGN. Tomb Raider. Versão 1.0. Derby: Eidos Interactive, 1996. 1 jogo eletrônico (PlayStation, Sega Saturn, PC).