

Animation vs. Arcade Games: intersecciones de contenido narrativo entre videojuegos y animación¹

Gerardo Karbaum Padilla

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Perú 

Verna Alcalde González

Universitat Oberta de Catalunya 

Carlos Rejano Peña

Universidad San Ignacio de Loyola (USIL), Perú 

Claudia Chura Pilco

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Perú 

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.96253>

Recibido: 29 de mayo de 2024 • Aceptado: 10 de octubre de 2024

Resumen: Entretener y narrar son dos cualidades de los videojuegos, por ello son tan populares y tomados como inspiración para crear historias en otros medios de comunicación. En la actualidad, lo diferencial radica en que han surgido creadores independientes, como Alan Becker, que los incorporan en la narrativa de sus animaciones. Este artículo tiene como objetivo estudiar Animation vs. Arcade Games, uno de sus cortos más populares que incorpora 9 videojuegos arcade como parte de su relato. Para investigar este crossover se empleó el enfoque cualitativo aplicando el análisis del texto fílmico, lo que permitió determinar que algunos de los personajes, acciones, tiempos y espacios incorporados de los videojuegos transitan entre ser modificados, para formar parte del nuevo relato, o ser respetados en sus configuraciones originales, lo que implica la aplicación de un equilibrio narrativo transversal que integra a todos los arcade para lograr una coherente conjunción de interfaces narrativas.

Palabras clave: arcade; crossover; Alan Becker; contenido; animación; videojuego.

ENG Animation vs. Arcade Games: intersections of narrative content between video games and animation

Abstract: Entertaining and narrating are two qualities of video games, which is why they are so popular and taken as inspiration to create stories in other media. Currently, what differentiates them is that independent creators have emerged, such as Alan Becker, who incorporated them into the narrative of their animations. This article aims to study Animation vs. Arcade Games, one of his most popular shorts that incorporates 9 arcade video games as part of its story. To investigate this crossover, a qualitative approach was used, applying the analysis of the film text, which made it

¹ Agradecimientos: A la Dirección de Investigación de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas por el apoyo brindado para la realización de este trabajo de investigación UPC-Expost 2024-2.

possible to determine that some of the characters, actions, times and spaces incorporated in the video games transition between being modified, to be part of the new story, or being respected. in their original configurations, which implies the application of a transversal narrative balance that integrates all arcades to achieve a coherent conjunction of narrative interfaces.

Keywords: arcade; crossover; Alan Becker; content; animation; videogame.

Sumario: 1. La narrativa de los videojuegos. 2. El contenido narrativo en las animaciones. 3. Traslaciones discursivas. 4. Metodología. 5. Resultados. 6. Análisis de los personajes. 7. Atributos de los personajes. 8. El tiempo narrativo. 9. Acción narrativa. 10. Tipos de acciones. 11. El espacio y el relato. 12. Discusión y conclusiones. Bibliografía.

Cómo citar: Karbaum Padilla, G.; Alcalde González, V.; Rejano Peña, C.; Chura Pilco, C. (2024). Animation vs. Arcade Games: intersecciones de contenido narrativo entre videojuegos y animación, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 24(3), 187-201.

1. La narrativa de los videojuegos

Los videojuegos tienen un rol predominante en la industria del entretenimiento, solo en el año 2023 generaron más de 180.000 millones de dólares estadounidenses (Statista, 2024), su importancia va más allá de lo económico y se puede abordar desde su rol como texto o mecanismo cultural, por lo que cobran una importancia social (Sedeño, 2010). De una u otra manera los videojuegos son un formato narrativo (Pérez Latorre, 2012; Martín, 2015), pero a diferencia de otros medios, la narrativa en los videojuegos está condicionada por: la participación e interactividad del jugador, la transformación espacio-temporal en el videojuego, la simulación, las narrativas expandidas y la correlación entre la narrativa y la parte lúdica del videojuego (Vanegas, 2021). Santorum (2017) refiere que las narrativas tradicionales o hegemónicas simplifican el discurso de los videojuegos a una dinámica de estímulo y respuesta de acciones que no enriquecen la historia, mientras que las narraciones no hegemónicas producen aportaciones al texto por las decisiones que se toman al ejecutarlo.

Los videojuegos son historias con múltiples posibilidades en las que se invita constantemente al lector-jugador-narrador a ejecutar él mismo las alternativas narrativas (Esnaola y Levis, 2008). Para Martín (2015), se debe hablar de retronarratividad porque permiten que el mensaje se geste de manera inversa cuando el jugador crea su propia historia a partir de lo que ha jugado. Skolnick (2014) plantea que en el videojuego convergen dos narrativas paralelas, la que establece el diseñador del videojuego y la que va ejecutando el jugador. Fouad (2019) afirma que los diseñadores de videojuegos tratan de incluir aspectos narrativos en sus diseños, pero no siempre están alineados con las preferencias de los jugadores, ya que se basan en suposiciones. Pero cabe indicar que todo videojuego, por más simple que sea, surge de un guion en el que se basa su narrativa (Levis, 1997). El debate sobre la narrativa en los videojuegos aborda distintas perspectivas, por ejemplo, para Juul (2005), está relacionado con la función de proporcionar contexto en el videojuego; Fullerton *et al.* (2008) lo relacionan con la cualidad estructural del videojuego; Pearce (2004), Salen y Zimmerman (2004) lo circunscriben a la calidad de la experiencia que brinda un videojuego y Fernández-Vara (2014) lo relaciona con el marco de análisis que se aplica para entender los videojuegos.

2. El contenido narrativo en las animaciones

La narrativa audiovisual es la capacidad de contar historias utilizando imágenes en movimiento y sonidos; estos relatos son propios de medios como la televisión y el cine (García Jiménez, 1993; Gil, 2014; Ortiz, 2018; Karbaum, 2021). Existen diversas taxonomías para clasificar sus dimensiones. Para esta investigación se utiliza la tipología planteada por García Jiménez (1993) y Moreno (2003), quienes las dividen en dos: contenido y discurso. La primera es la historia que se cuenta y la segunda es el lenguaje audiovisual con que se narran. Para esta investigación se tomará en

cuenta al contenido y sus elementos constituyentes, que vienen a ser: los personajes, las acciones, el espacio y el tiempo. Los personajes son esos seres reales o imaginarios que ejecutan las acciones narrativas; según Field (2002), son el fundamento básico del guion y el alma, corazón y sistema nervioso de la historia. El personaje es una unidad psicológica y de acción, con rasgos descriptibles, que puede ser analizada dentro de una historia como categoría narrativa (Pérez Rufi, 2016). Los desarrolladores de personajes animados deben basar su proceso en la representación precisa de caracteres a partir del arte, su pericia profesional y su experiencia de vida (Bofei, 2021). Mohamad, et. al., (2022) plantean que los personajes animados en occidente y oriente tienen marcadas diferencias: los primeros se basan en la figura del héroe, mientras que el anime japonés se centra en el Nakama o un grupo de personajes. La animación muestra los aspectos subjetivos del relato a través de los personajes y sus respectivos puntos de vista (Thon, 2019; Villa, 2019).

Las acciones son los cambios de estado que ejecutan los personajes en tiempos y espacios narrativos determinados. Ante “una determinada circunstancia que problematiza la existencia del personaje, este actúa. Tal situación es el catalizador que lo saca de la inercia, lo impulsa a ser y a hacer” (Karbaum, 2021, p. 141). El tiempo narrativo es una de las cualidades intrínsecas del cine y el audiovisual porque, a diferencia de otras artes, puede reproducirlo a través de las imágenes en movimiento (Sardá, 2014; Tarkovski, 2002). Con respecto a la animación, el tiempo es un componente simbólico de la narrativa por medio del cual los personajes animados conectan su futuro y su pasado (Torrez-Lizarazo *et al.*, 2017). Por último, el espacio es el lugar representado en donde se suceden las acciones realizadas por los personajes y puede influir sobre ellos (Sulbarán, 2000). En la animación, el espacio existe en la medida en que las acciones o los personajes lo necesiten (Traslaviña, 2009), su rol en la historia animada no solo es referencial, por ello, Martínez-Cabeza y Martínez-Rodrigo (2019) sostienen que la demostración de las emociones surge a partir de la interrelación entre los escenarios y los personajes.

3. Traslaciones discursivas

El cine y los videojuegos son industrias ligadas (audiovisuales y entretenimiento), por ello, el trasvase de ideas entre ambas es frecuente; sin embargo, trasladar una historia de un medio a otro supone un reto (Agulló, 2015). A partir de los años ochenta, los videojuegos son tomados como referencia creativa y son llevados a la televisión y el cine (Carton, 2022; Martínez-Fabre, 2021). Los mundos ficcionales de los videojuegos se expanden a través de diversos medios y plataformas —libros, cómics, televisión, cine y más— y también mediante diversos lenguajes —gráficos, verbales, interactivos— (Scolari, 2009). Los videojuegos se convierten en herramientas de las estrategias transmedia, siendo productos con los que se amplía un relato de otro medio o el eje principal desde el que se crea un universo narrativo (Guede, *et al.*, 2018).

En el contexto transmedia, el usuario ya no solo consume, deja su rol observacional y asume una posición activa al crear sus propios contenidos (Cabezas, 2020). En tal sentido, los usuarios y comunidades afines a una franquicia mediática lo toman como un activador cultural sobre el cual crean extensiones que se suman al contenido inacabado (Jenkins, *et al.*, 2015). Los prosumidores se apropian de relatos licenciados y participan en una cultura de creación colectiva donde el remix es predominante. A estos creadores se les llama productores culturales no formales y una de sus formas de crear se manifiesta a través de los fanfics, en donde aplican la escritura en canon, el crossover, fanfics de autoinserción o la narrativa de relaciones (Lankshear y Knobel, 2011). Cabe indicar que muchas de estas realizaciones son desarrolladas para las redes sociales y no para los mass media, por lo que se les denomina como narrativas social media, ya que se idean, producen y distribuyen en ecosistema de los social media, lo que no los inhibe de que después sean trasladados a otros medios más tradicionales (Karbaum, 2018/2021). En cuanto a la adaptación de animaciones a videojuegos, Maté (2018) propone tres modos de transposición: imitativo, exploratorio y creativo. Con respecto a Los Simpson, Maté (2015) afirma que los videojuegos derivados de la serie no solo son transposiciones, sino que se ubican dentro de lo transmedia porque los videojuegos extienden el relato a través de los géneros propios de los videojuegos, como la lucha callejera, los deportes o creando metarrelatos.

Esta investigación tiene como objetivo analizar las interrelaciones de contenido narrativo de videojuegos y animación aplicadas en el cortometraje *Animation vs. Arcade Games*. Este tipo de cortometrajes son creados por realizadores profesionales no pertenecientes al sistema tradicional de medios masivos, como es el caso de Alan Becker, uno de los animadores independientes más reconocidos a nivel mundial con 27,3 millones de suscriptores en YouTube y 6.794.662.506 de visualizaciones de sus videos (SocialBlade, 2024). Para la realización de lo propuesto se plantearon las siguientes preguntas de investigación:

Pregunta principal

- ¿Cómo se integran el contenido narrativo de los videojuegos y la animación en la historia del cortometraje *Animation vs. Arcade Games*?

Preguntas específicas

- a.- ¿Cómo se desarrollan los personajes y sus acciones en el cortometraje *Animation vs. Arcade Games*?
- b.- ¿Cómo se aplican los espacios y el tiempo en el contenido narrativo del cortometraje *Animation vs. Arcade Games*?

4. Metodología

Esta investigación se realizó empleando una metodología no experimental, básica, de corte transversal y descriptiva. Se aplicó el diseño cualitativo narrativo porque, según Creswell (2005), este se emplea cuando el propósito es analizar una sucesión de acontecimientos; además, este diseño es un esquema de investigación y, a su vez, una forma de intervención porque, al narrar una historia, se esclarecen cuestiones que estaban indeterminadas. Los datos se obtienen de diversas fuentes: cartas, periódicos, artículos de prensa, grabaciones de televisión o radio (Salgado, 2007). Si bien antes el interés del diseño narrativo se enfocaba en fuentes orales y escritas, ahora se ha ampliado a fuentes mediáticas como fotografías, novelas gráficas y videos que son de dominio público. Es el investigador el que debe identificar qué medios en particular conectan con su investigación (Murray, 2018); por ello, las películas y los programas de televisión pueden ser estudiados como datos, ya que pueden ser vistos como hechos sociales (Loizos, 2000). Esta condición se aplica a esta investigación en la que se analizó un cortometraje animado. Antes de la recolección de la data empírica, se realizó una investigación documental con la cual se revisaron fuentes que permitieron establecer las categorías de estudio (Corbetta, 2013). La ejecución de esta revisión permitió constatar los antecedentes de la investigación (Alfaro y Pulido, 2005) y determinó que no había trabajos directamente relacionados con la temática planteada, lo que justificó su realización.

En este trabajo se aplicó el método analítico—sintético porque permite investigar el objeto de estudio descomponiéndolo en sus elementos constitutivos, relaciones, cualidades y características. La síntesis se aplicó de manera inversa, es decir, se asociaron, compararon y combinaron los datos extraídos del análisis con los que se plantearon relaciones y características presentes entre ellos (Lopera – Echavarría, 2010; Calduch, 2014; Rodríguez y Pérez, 2017). En tal sentido, se creyó conveniente realizar el análisis del contenido narrativo del cortometraje a partir de sus elementos constituyentes planteados por Moreno (2003) que son: personaje, acción, espacio y tiempo. La decisión de utilizarlos para el análisis se justifica porque este método permite determinar cómo son usados cada uno de ellos y analizar sus interrelaciones narrativas. La técnica aplicada fue el análisis del texto fílmico, el cual se debe llevar a cabo en dos fases: a) descomponiendo el film en sus elementos constituyentes, es decir, deconstruir y describir; b) determinando las relaciones entre dichos elementos para comprender y explicar la mecánica que permite la construcción de los significados, es decir, reconstruir e interpretar (Gómez-Tarín, 2006).

Según Aguilar (2010), para evitar la especulación en el análisis del texto fílmico, este debe basarse en el estudio de códigos específicos como la composición de la imagen, el posicionamiento y la movilidad de la cámara, el decorado, la iluminación, el montaje y la banda sonora, entre otros, pero también se hace pertinente analizar los elementos de la trama, los personajes

y la estructura narrativa. Hacia estos últimos elementos se ha orientado esta investigación. Para ello, se elaboró un cuadro de códigos en donde se plantean las cuatro dimensiones de análisis —personajes, acción, espacio y tiempo— basadas en la propuesta teórica de Moreno (2003), que se exponen en la tabla 1 complementadas por otros autores. A partir de esta categorización se diseñaron los instrumentos, que para este caso fueron cuadros y esquemas de análisis, los cuales permiten la segmentación y la descripción de los elementos estudiados del cortometraje (Aumont y Marie, 1990).

Tabla 1. Elementos del contenido narrativo aplicados en el análisis del texto fílmico.
Fuente: Elaboración propia.

Dimensiones	Indicadores	Índices
Personajes	Conflictos	Extrapersonales, personales, internos (Tamayo, 1996; Canet y Prósper, 2009; McKee, 2013)
	Objetivos (Sertzen, et. al. 2010)	
	Roles	Protagonista, antagonista, episódicos, presentador, locutor narrador, principales, secundarios, individuales, colectivos, figurantes (Tamayo, 1996; Premiereactors 2014, Fernández y Martínez, 2014; Lorenzo Hernández, 2011)
	Atributos	Fisiológicos, psicológicos, sociológicos (Guglielmino y Grosser, 1992; Moreno, 2003)
	Tipos	Planos o redondos (Forster, 2003; Tamayo, 1996; Vilches, 1998; Galán, 2005)
Tiempo	Orden	<i>Flashbacks – flashforwards</i> (Field, 2002; Russo, 1998) Formas: tiempo circular, cíclico, lineal, anacrónico (Casetti y Di Chio, 1998)
	Duración	Diégesis pura – diégesis impura: sumario, pausa o elipsis. Duración real y aparente. Duración normal y anormal (Casetti y Di Chio, 1998; Moreno, 2003)
	Frecuencia	Simple, múltiple o repetitiva (Casetti y Di Chio, 1991; Moreno, 2003)
Acción	Estructura dramática	Inicio – desarrollo – conflicto – clímax – final (Tamayo, 1996; Fernández, 2005; McKee, 2013)
	Tipos	Interna, externa, lateral, latente (Fernández y Martínez, 2014)
Espacio	Funciones	Referencial, retórico simbólica, poética, hermenéutica (Moreno, 2003)
	Tipos	Intrapersonal, extrapersonal, naturales, artificiales (Moreno, 2003; Karbaum, 2021)

Para realizar esta investigación se aplicó un muestreo subjetivo por decisión razonada porque las unidades de la muestra no fueron seleccionadas mediante un procedimiento estadístico, sino por algunos de sus elementos o características pertinentes para el estudio (Corbetta, 2007). Se aplicó el criterio de microanálisis fílmico, por medio del cual no se trabaja con una amplia muestra de secuencias o piezas fílmicas, sino que se elige una y se le estudia en profundidad, tal como lo aplicara Zunzunegui (1996) para analizar películas, solo a través de algunas de sus secuencias, y que se ha convertido en un método fundacional, aplicado también por Bort (2012), Pérez Rufi y Jodar Marín (2018), quienes lo utilizaron para estudiar *openings* específicos de series de ficción. Esta selección y análisis de secuencias determinadas también es práctica para la adquisición de conocimientos audiovisuales en entornos educativos (Gonzales de Arce, 2021).

Se escogió el cortometraje animado *Animation vs. Arcade Games*, de Alan Becker. Los criterios de selección fueron que el creador es uno de los animadores más reconocidos de YouTube y toma los videojuegos como insumo narrativo para sus cortometrajes animados. El cortometraje

fue seleccionado porque es uno de los que más *crossovers* con videojuegos presenta dentro de su estructura narrativa, lo que permitió analizar en profundidad cómo se utilizan cada uno de los elementos del contenido narrativo en este tipo de creaciones audiovisuales. Como criterios secundarios se eligió porque tiene 93 millones de visualizaciones en YouTube, 961000 me gusta y 17377 comentarios. Además, de ese cortometraje se han creado extensiones narrativas realizadas por los fans, quienes han realizado versiones alternativas del mismo, reacciones de *youtubers*, y reseñas en plataformas de fans como Fandom.Com y TVTropers, entre otras.

5. Resultados

Para iniciar el análisis es necesario indicar que esta es una animación *crossover* en donde interactúan dos tipos de personajes: los *stickmans* que ha creado el animador –Alan Becker– y los que se toman de los videojuegos arcade incorporándolos como parte de esta historia. Cabe indicar también que la trama se desarrolla en torno al enfrentamiento entre los *stickmans* y los personajes arcade, tal como se aprecia en la figura 1.

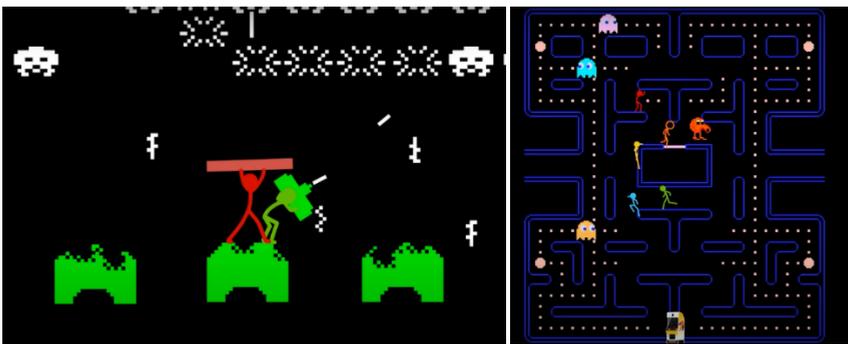


Figura 1. *Stickmans* enfrentando a los personajes de los juegos arcade.

Fuente: Captura de pantalla.

6. Análisis de los personajes

Los roles son funciones que realizan los personajes en el relato (Fernández y Martínez, 2014; Lorenzo Hernández, 2011; Premiereactors, 2014; Tamayo, 1996). En este caso, los *stickmas* son propios de los contenidos de Alan Becker y en este cortometraje, por momentos, actúan como un personaje colectivo, fundamentalmente son los protagonistas de la historia. Estos cinco *stickmans* aparecen al principio del cortometraje en una acción inicial en donde están jugando con la máquina de videojuegos arcade. En este colectivo de personajes, se observa a dos que destacan sobre el resto: The Second Coming (TSC) y Yellow. Por un lado, TSC está siempre dirigiendo al equipo, asumiendo un rol de liderazgo, sobre todo, direccionando a Yellow y Red para que hagan ciertas acciones. Yellow también es importante porque mediante su laptop va controlando y manipulando los juegos y contribuye al desarrollo de la historia. Además, tiene iniciativa y realiza acciones narrativas relevantes, como cuando se convierte en el único *stickman*, que, en el desenlace, se enfrenta al antagonista. Q*Bert es el antagonista y se le ha clasificado así porque desde el principio afecta e irrumpe en los videojuegos que están jugando los *stickmans*. El rol que ocupa es el de ir añadiendo y quitando elementos de los videojuegos según su conveniencia; es así que, cuando los *stickmans* lo enfrentan, también los ataca. De esa manera, se desarrolla una persecución de captura de los *stickman* a Q*Bert definiendo la historia entre protagonistas y antagonista.

Aparte de estos personajes, se encuentran otros que ocupan otros roles. La diferencia radica en que todos provienen de otros juegos arcade y que son utilizados en funciones narrativas diversas. Entre ellos, están los que desarrollan alguna acción relevante para la trama o los que solo son meros figurantes. Entre los primeros, destacan personajes como Pauline y Mario, que en determinados momentos ayudan a Q*Bert atacando a los *stickmans*, por lo que se les puede

asignar roles de coantagonistas secundarios. En otro rol se ubican personajes cuya función es seguir las pautas originales que hacen en sus videojuegos de origen, por ello se considera que están más cerca de ser un elemento más del espacio que un personaje en sí. A continuación, se presenta una calificación de roles de los personajes en la tabla 2.

Tabla 2. Personajes, roles y procedencia. Fuente: Elaboración propia.

Personajes de Alan Becker	Personajes de arcade
The second coming (<i>stickman</i> naranja – Protagonista)	Q*bert (<i>antagonista</i>)
Yellow (<i>stickman</i> amarillo – coprotagonista)	Pac-Man (coantagonista secundario)
Red (<i>stickman</i> rojo – secundario)	Donkey Kong (coantagonista secundario)
Green (<i>stickman</i> verde – secundario)	Paulina (coantagonista secundario)
Blue (<i>stickman</i> azul – secundario)	Mario Bros (coantagonista secundario)
	Fantasmas de Pac-Man (coantagonista secundario)
	vehículos de Frogger (coantagonista secundario)
	Naves de Space Invaders (coantagonista secundario)
	Koopas Troopas (coantagonista secundario)
	Hijos de Q*bert (<i>personajes secundarios</i>)
	Rana de Frogger (<i>personaje secundario</i>)
	Fighter Jet (coprotagonista secundario – derriba a Q*bert)
	Cosaco de Tetris (Figurante)

7. Atributos de los personajes

Los atributos son las características físicas, psicológicas y sociales que todo personaje posee; este grupo de elementos conforma lo que se denomina como la tridimensionalidad de los personajes (Guglielmino y Grosser, 1992; Moreno, 2003). Respecto a los atributos de los personajes analizados, presentan rasgos que permiten identificarlos adecuadamente. El primero, y el más claro, es el fisiológico. En este sentido, los personajes de los arcades han sido replicados con los atributos de su universo narrativo original, es decir, respetando absolutamente su apariencia típica de los videojuegos de esa época, que hoy se conoce como pixeleada o de 8 bits, lo que contribuye a su decodificación y reconocimiento por el espectador. En cuanto a los *stickmans*, son figuras humanoides básicas de diferentes colores que permiten su identificación e individualización. Entre ellos, destaca TSC, que tiene una cabeza diferente a la del resto porque es más grande y no está rellena de color, como las de sus demás compañeros, marcándose con esto cierta relevancia protagónica.

Los atributos psicológicos, hay un interesante conjunto de acciones que revelan la constitución interna de los personajes. Con respecto a los protagonistas, tenemos dos personajes destacados: TSC y Yellow. El primero está definido por sus acciones como el líder. Constantemente está marcando al resto qué hacer y cuál es el camino por seguir. Por su parte, Yellow tiene un carácter de servicio que se muestra con la ayuda que realiza mediante su laptop, pero también asume ciertas funciones de líder y héroe según se acerca al final, lo que se demuestra cuando comienza a tomar decisiones para lograr capturar a Q*Bert. A parte de esto, al final, cuando se descubre que Q*Bert tiene una familia y se revelan las necesidades de alimento de sus hijos, Yellow se muestra empático y condescendiente con ellos y les ofrece comida. La constitución psicológica de Q*Bert lo ubica como antagonista durante el relato, enfrentándose y riéndose de los *stickmans*, manipulando y hackeando los juegos como si fuera divertido, sin una razón clara,

más allá de generar caos. Incluso se tiene la impresión de que actúa con la intención de matar a sus contrincantes, mostrando así todas las características del villano que desea terminar con el protagonista de la historia. Esta condición actitudinal y psicológica cambia al final, cuando se revela la verdad de su realidad y la justificación de sus actos. Su familia necesita comida y él ha salido a conseguirla a toda costa. Es en ese momento que Q*Bert deja ser un villano y se convierte en un personaje amable que logra entablar una relación de amistad con los *stickmans*.

Según Tamayo (1996), Canet y Prósper (2009) y McKee (2013), los objetivos de los personajes son la raíz de los conflictos en una narrativa. En el cortometraje analizado, esta premisa se evidencia claramente. Los protagonistas buscan preservar sus juegos arcade, mientras que el antagonista, motivado por la supervivencia familiar, causa caos y amenaza a los primeros. Así, los conflictos se presentan como extrapersonales para los protagonistas y personales para el antagonista. Para este *crossover*, se plantea la existencia del personaje incrustado y el transversal. El primero es aquel que se inserta en un relato, pero no se le realizan mayores modificaciones ni en sus atributos ni roles, y en este análisis vienen a estar representados en los *stickmans*. Por su parte, el transversal sí sufre algunas modificaciones en su tridimensionalidad; para este caso, tiene su mayor representación en Q*Bert, ya que es originario de los videojuegos arcade, pero al ser incluido en el *crossover*, asume algunas características que no le son propias. La mayor transformación se da en su cambio de protagonista en el videojuego al de antagonista en la animación. Para ocupar ese rol, se le ha dotado del poder de manipular objetos provenientes de otros arcades que lanza para atacar a los *stickmans*, lo que ya significa una transformación en su tridimensionalidad. En los relatos clásicos esta transformación suele darse en los personajes protagonistas, pero en este caso se da en el antagonista.

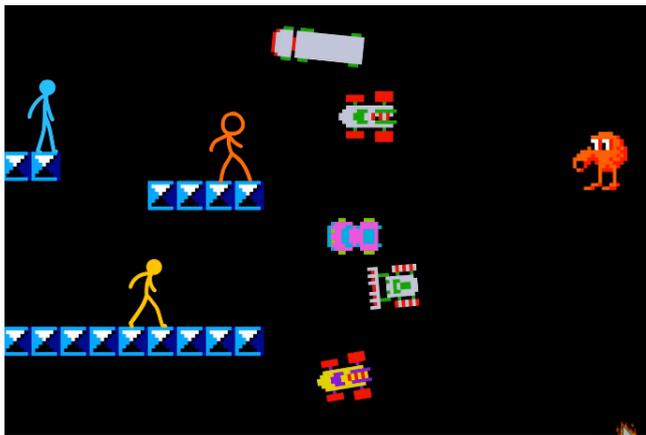


Figura 2. Q*Bert acaba de lanzar vehículos del videojuego Frogger a los *stickmans* pero lo ha hecho en la interfaz del videojuego de Mario.

Fuente: Captura de pantalla.

8. El tiempo narrativo

Respecto al orden temporal, este es un relato cronológico con un inicio y un final perfectamente establecidos donde no se detectó ningún *flashback* o *flashforward* (Field, 2002; Russo, 1998). Desde el punto de vista de Casetti y Di Chio (1991), se trata de un orden cíclico donde el final es parecido al inicio porque se ve cómo los *stickmans* vuelven a jugar todos juntos en la máquina arcade, pero Q*Bert se ha convertido en un personaje amigo alejándose del rol de antagonista que ha desarrollado en la historia.

En el caso de la duración (Casetti y Di Chio, 1991; Moreno, 2003), el cortometraje tiene una duración real de 12 minutos y se le puede catalogar en una duración anormal, la cual se da cuando las historias que se muestran no coinciden con el tiempo real que dura la representación en pantalla. En este cortometraje se da la peculiaridad de que las acciones son continuadas, pero

hay cambios de escenas, cuando los personajes se trasladan de una interfaz a otra y siguen enfrentándose, por lo que se plantea que este es un relato con una continuidad cronológica que va desde el inicio hasta el minuto 11:04, en ese momento el relato esta intervenido mediante una elipsis por la que se muestra a los personajes aplaudiendo en la pantalla de Q*Bert y, rápidamente, un fundido a negro ubica el relato en el escenario inicial del cortometraje donde los *stickmans* están jugando con la máquina arcade igual que hacían cuando comenzó el relato.

9. Acción narrativa

El cortometraje tiene una estructura narrativa clásica (Tamayo, 1996; Fernández, 2005; McKee, 2013) porque se observan las etapas claras de inicio, desarrollo y final, las cuales aparecen bien definidas.

Tabla 3. Desarrollo de la estructura narrativa por interfaces y acciones. Fuente: Elaboración propia.

Etapas de la estructura narrativa	Interfaz narrativa	Resumen de acciones en la interfaz
Inicio	Interfaz de Windows 10	Se inicia la historia con los <i>stickmans</i> jugando los arcades, pero estos comienzan a presentar extrañas anomalías lo que da inicio a los conflictos (00:00:20 – 00:02:38).
Desarrollo	Interfaz de Pac-Man	Los <i>stickmans</i> ingresan a Pac-Man y se enfrentan a Q*bert, él abandona la interfaz y se quedan luchando contra los fantasmas de Pac-Man (00:02:39 – 00:04:29).
	Interfaz de Frogger	Luego ingresan a la interfaz de Frogger, Q*bert se come a la rana del juego y luego lanza naves de Space Invaders que disparan a los <i>stickmans</i> mientras tratan de atravesar los obstáculos de Frogger (00:04:30 – 00:05:39).
	Interfaz de Tetris	Se hallan en Tetris, pero Q*bert ha dejado una bola de fuego de Mario Bros que complica a los <i>stickmans</i> el armado de las piezas de Tetris (00:05:40 – 00:06:24).
	Interfaz de Mario Bros	Los <i>stickmans</i> ingresan a Mario Bros y se enfrentan a los Koopas Troopas, además de esa dificultad Q*bert les lanza autos de Frogger (00:06:25 – 00:06:54).
	Interfaz de Donkey Kong	Aquí Q*bert se come a Pauline y Yellow lanza un martillo a Kong derribándolo, lo que les permite salir de la interfaz (00:06:55 – 00:07:12).
	Interfaz de Pong	Los <i>stickmans</i> tratan de atrapar a Q*bert pero huye (00:07:13 – 00:07:19).
	Interfaz de Space Invaders	Ingresan a esta interfaz, pero solo les queda defenderse de los proyectiles que les disparan las naves (00:07:20 – 00:07:41).
	Interfaz de Q*bert	Q*bert está en su hábitat y escupe elementos y personajes de todos los arcades anteriores, éstos atacan a los <i>stickmans</i> , quienes logran derrotarlos, luego rodean a Q*bert quien los devora, solo Yellow se salva porque se oculta (Clímax: 00:07:42 – 00:09:17).
	Interfaz de Galaga Clímax	Q*bert ingresa a la interfaz de Galaga subido en un platillo volador, sin embargo, es atacado por la nave de Galaga que es manipulada por Yellow que se quedó en la interfaz de Q*bert hasta que finalmente es derribado con una barra de Tetris (Clímax: 00:09:18 – 00:09:42).

Etapas de la estructura narrativa	Interfaz narrativa	Resumen de acciones en la interfaz
Final	Interfaz de Q*bert	Q*bert cae de la interfaz de Galaga a su interfaz y es recibido en brazos por Yellow, quien evita su caída, Q*bert muestra a su familia hambrienta, entonces Yellow lo ayuda a alimentarlos, a su vez hace que los demás personajes arcade, desaparecidos por Q*bert, reingresen a la interfaz, Q*bert devuelve a los demás <i>stickmans</i> y se reconcilian (00:09:43 – 00:11:04).
	Interfaz de Windows 10	La historia termina cuando Red trata de jugar el arcade Breakout pero pierde, llama a Yellow para que lo ayude, entonces reconfigura el juego y ahora juegan un híbrido entre Pong y Breakout donde Q*bert y su familia lanzan piezas de Tetris, los <i>stickmans</i> juegan entusiasmados y Yellow sigue alimentando a Q*bert (00:11:05 – 00:11:55).

10. Tipos de acciones

Fernández y Martínez (2014) y Tamayo (1996) clasifican las acciones de los personajes en cuatro tipos. En el cortometraje, destaca la acción interna de QBert. Según el texto, sus acciones, motivadas por el deseo de alimentar a su familia, revelan un cambio de actitud interno, impulsado por sentimientos de protección y cuidado. Esto contrasta con las acciones externas, tanto de QBert como de los *stickmans*, que se manifiestan a través de gestos y movimientos físicos. En este sentido, cabe afirmar que el relato, en esencia, es una persecución que se define narrativamente por la ejecución de acciones de carácter físico.

Respecto a las acciones lateral y latente, se han detectado varios casos en el cortometraje. La lateral, definida como lo que sucede en el entorno donde se desarrolla la acción del personaje principal, es constante en todo el relato y corresponde a los personajes y objetos de los videojuegos arcade que no están interactuando directamente con los protagonistas o el antagonista. A nivel visual, se aprecian mucho más cuando el encuadre de la imagen está en planos muy abiertos, como se muestra en la figura 3, de la interfaz de Frogger, donde los *stickmans* están agazapados en la parte inferior y los elementos de la carretera y el pantano realizan acciones que, a su vez, son idénticas a las que ejecutan en su videojuego de origen.



Figura 3. Acciones laterales realizadas por los personajes y elementos de Frogger.

Fuente: Captura de pantalla.

Por último, también se manifiesta la acción latente. Esta se entiende como la acción que no se ve en pantalla, pero el espectador es consciente de que se está desarrollando mientras ve otra escena diferente (Fernández y Martínez, 2014). Hay una acción que puede servir de ejemplo, ésta se da a lo largo del relato y se realiza cuando Q*Bert aparece y desaparece de la pantalla, varias veces, durante toda la persecución. Durante unos segundos desaparece, pero se sabe que, mientras se ve a los personajes protagonistas persiguiéndolo, Q*Bert se está trasladando a otro juego.

11. El espacio y el relato

Según Moreno (2003), los espacios permiten la aplicación de cuatro funciones: referencial, retórico simbólica, poética y hermenéutica. En el relato analizado se encontró la aplicación de tres funciones. La referencial se basa en el espacio físico original de los personajes, que se reconoce como los diferentes juegos arcade utilizados. La función retórico simbólica se basa en la representación y significado de esos espacios. Hay que entender que cada espacio mostrado pertenece a un videojuego arcade. En un principio, son simples espacios para jugar, pero cuando se introduce el personaje de Q*Bert en cada uno de ellos, esto cambia: ya no son espacios puramente lúdicos, sino que son usados narrativamente para luchar. Empieza una persecución donde estos juegos se convierten en lugares peligrosos de los cuales los personajes escapan porque hay riesgo de perder la "vida". Por lo tanto, esos espacios físicos y referenciales se convierten en espacios cargados de nuevas connotaciones que dialogan con características narrativas del género de aventuras reconfiguradas bajo la estética de la animación. Esta función no se activaría si no fuera por la función hermenéutica, que también existe en el relato. Alan Becker usa estos espacios de juegos arcade creados en los años 80. No modifica la configuración de las interfaces de videojuegos, pero sí los reconfigura para aplicar, a partir de ellos, una narración nueva. Es importante puntualizar esto porque sabe que los espacios son conocidos por la audiencia y están ligados también a unos personajes concretos. Es ahí donde radica la función hermenéutica porque todo esto contribuye a la mejor interpretación del relato y conecta con una narrativa que trasciende el relato en sí mismo.

12. Discusión y conclusiones

Los videojuegos, en mayor o menor grado, son formatos narrativos (Pérez Latorre, 2012; Martín, 2015) y en ellos convergen dos narrativas, la que diseña su creador y la que practica el jugador (Skolnick, 2014). Para el caso analizado ambas son imprescindibles, tanto para que Alan Backer crease el cortometraje como para que sus espectadores puedan interpretar la animación. Los videojuegos son relatos que presentan diversas posibilidades que invitan a que el lector-jugador-narrador ejecute él mismo las distintas alternativas narrativas al jugar (Esnaola y Levis, 2008). Martín (2015) plantea que existe la retonarratividad: proceso por el cual el jugador crea su propia historia a partir de haber experimentado con la jugabilidad del videojuego. En el caso de Animation vs. Arcade Games, que ya no es un videojuego, sino más bien un cortometraje en el que tanto los roles ejecutados por el videojugador (lector-jugador-narrador) como su retonarratividad son imprescindibles para comprenderlo más allá de la mera historia, quienes no conocen los arcades referenciados tendrán una lectura superficial, mientras que los que sí los conocen, tendrán una comprensión más profunda porque ya saben cómo funcionan los videojuegos, los han jugado y conocen su narrativa. En relación con lo expuesto, se plantea que esas experiencias y conocimientos previos que permiten a Becker recrear un relato a partir de referencias arcade son *bases codificadoras precedentes*, mientras que las que permiten que los espectadores interpreten este *crossover* son *bases decodificadoras precedentes*. Todo esto contribuye a que el creador del corto pueda darse licencias y empiece a cambiar ciertas características de los elementos del contenido. Lo interesante es que estas características no se cambian de manera radical; siempre están inscritas en el marco narrativo original, al que homenajea, lo que lo convierte en un relato totalmente postmoderno. Al aplicar estas licencias narrativas, Becker despliega un cierto *equilibrio narrativo transversal* esto es, no se distancia en demasía del relato canon con el fin de que los arcades puedan ser reconocidos.

El cortometraje *Animation vs. Arcade Games* permite, a través del estudio de su contenido, desarrollar varias perspectivas de estudio narrativo si se le vincula con lo transmedia (Scolari, 2009; Carrillo y Navarro, 2018). Al integrar elementos de contenido de videojuegos arcade, se convierte en una extensión más realizada por un prosumidor, por lo tanto, se le considera como un relato que expande y profundiza las narrativas originales de las que procede y, a su vez, crea nuevas versiones de las mismas desde el punto de vista del creador. En este caso, Alan Becker es un claro ejemplo de prosumidor, concepto clave dentro de las narrativas transmedia. Y es aquí donde el análisis realizado se torna revelador, ya que muestra que la figura del prosumidor reconfigura los elementos básicos del contenido narrativo analizado: personajes, acciones, tiempo y espacio. Si se le analiza desde la perspectiva de las *narrativas social media* (Karbaum, 2018, 2021), *Animation vs. Arcade Games* es un relato típico de este entorno porque es creado para el ecosistema de las redes sociales, específicamente para YouTube; a partir de esa pieza matriz, el autor y los fans generan extensiones para otras redes como Tik Tok e Instagram, entre otras. Alan Becker es un realizador nativo de las redes sociales que ha ido creando su propio universo narrativo poblado por sus propios personajes, los *stickmans*, y por *personajes transversales*, o sea, personajes incorporados de otros entornos narrativos como los arcades. En ese sentido, el cortometraje estudiado es una creación de lo que se conoce como productores culturales no formales (Lankshear y Knobel, 2011), pero el análisis de los elementos del contenido revela que Becker pertenece a una línea de creadores de contenidos más sofisticada de lo que se conoce como prosumidores, porque son realizadores que crean contenidos para redes -como YouTube- que no pertenecen a los sistemas de producción de los *mass media*, sin embargo sus productos narrativos son solventes y de calidad profesional.

En cuanto al análisis de los elementos del contenido, se concluye que en las narrativas originales de cada juego arcade están predefinidos los personajes, las acciones, los espacios y los tiempos. Espacios simples que interactúan con los personajes para que hagan determinadas acciones y poder pasar cada pantalla en un tiempo marcado. En cambio, en *Animation vs. Arcade Games* se desarrolla una narrativa clásica cuya estructura delimita muy bien el inicio, desarrollo y final. Además, está definido muy bien el conflicto y los objetivos de los personajes, que tienen roles determinados entre protagonistas y antagonistas. Sin embargo, existen cambios diferenciales en esta narrativa clásica. Uno de ellos es el arco de transformación del personaje antagónico. Esta transformación suele darse en los personajes protagonistas de los relatos clásicos. En el caso que nos ocupa, se desarrolla un viaje del héroe sui generis o arco de transformación del personaje antagónico, al que se le añaden facultades diferentes a las que presenta en su narrativa original. El tiempo narrativo tiene un tratamiento distinto, ya que también viene condicionado por las acciones de los personajes y la interacción con el espacio; sin embargo, se da la particularidad de que el tiempo no tiene interrupciones, a pesar de los distintos cambios de escena que se presentan, lo cual no es usual en un relato audiovisual como este, donde se cambia de una locación a otra. En relación con ello, los espacios cobran un rol fundamental en el entendimiento del cortometraje porque cada locación representa a su respectivo videojuego y sus mecánicas, a las que los personajes se adecuan. Así, tiene lugar un proceso de *conjunción de interfaces narrativas* que se subordinan a la trama principal, a la que Alan Becker también incorpora elementos de contenido que no le pertenecen, a los que llamamos *personajes, acciones y espacios transversales*.

Si bien se ha trazado un método de análisis que se orienta a estudiar los elementos del contenido narrativo, esta investigación no está exenta de limitaciones. Dado que su enfoque es cualitativo, no se pueden generalizar los resultados a toda la obra de Alan Becker o a creadores de su misma categoría. Por ello, se propone continuar con esta misma línea de estudio para conocer la estructuración y la interrelación de los elementos del contenido de las producciones de realizadores que no pertenecen a los *mass media*, pero que, con la expansión de redes sociales, como YouTube, gozan de una amplia audiencia y se convierten en *agentes reformuladores de los relatos* de los videojuegos que toman como fuente de inspiración narrativa. Otra línea de investigación, que se complementa con la del estudio del contenido, es la del análisis del lenguaje audiovisual de estos productos, lo cual también se propone como tarea pendiente para futuros trabajos.

13. Bibliografía

- Aguilar, P. (2010). El análisis audiovisual: Un puente entre los valores pensados y los valores sentidos. *TABANQUE Revista pedagógica*, 23, 69-82.
- Aguiló, B. (2015). ¡Luces, cámara, a jugar! Videojuegos basados en películas y películas basadas en videojuegos: particularidades de la localización en diferentes escenarios. *Quaderns de Cine*, 10, 23-31.
- Aumont, J. y Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Bofei, H. (2021). Animation Based Narrative Strategy and Shaping of Image Animation-based Narrative Strategy and Image Shaping in the Information Age. *Journal of Physics: Conference Series*(4), 1-5. <https://doi.org/DOI:10.1088/1742-6596/1852/4/042016>
- Bort, I. (2012). Metodología de microanálisis fílmico. *Comunicación, Revista Internacional de la Universidad de Sevilla*, 10, 1266-1279.
- Cabezas, S. (2020). La dimensión transmedia de Overwatch: cuando el fandom supera el canon. *Indivisa: Boletín de Estudios e Investigación*, (20), 259-283.
- Calduch Cervera, R. (2014). *Métodos y técnicas de investigación internacional*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Canet, F. y Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual, estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Carton, C. (2022). *A Guide to Video Game Movies*. Barnsley: White Owl.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Corbetta, P. (2013). *Metodología y técnicas de investigación social*. España: McGraw-Hill.
- Creswell, J. (2005). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. London: Pearson Education.
- Esnaola, G. y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 9(3), 46-68.
- Fernández, F. (2005). *El libro del guion*. Madrid: Fundación Universitaria Iberoamericana.
- Fernández, F. y Martínez, J. (2014). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. London: Routledge.
- Field, S. (2002). *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot ediciones.
- Forster, E. (2003). *Aspectos de la novela*. Madrid: Debate.
- Fouad, A. (2019). Narrative in Story-Driven Video Games: A comparative study of Emergent, Embedded and mixed Narrative Techniques. 1-23.
- Fullerton, T. y Hoffman, S. (2008). *Game design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Elsevier: London.
- Galán, E. (2005). La creación psicológica de los personajes para cine y televisión. *INFAD: Revista psicológica*, 3(1), 263-273.
- García, J. (1993). *Narrativa Audiovisual (3era Edición)*. Madrid: Cátedra.
- Gil, F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid:
- Gómez Tarín, F. y Marzal, J. (2006). Una propuesta metodológica para el análisis del texto fílmico. *III Congreso Internacional de Análisis Textual: De la deconstrucción a la reconstrucción*, 1-19.
- González de Arce, R. (2021). Microanálisis fílmico y teoría del cine en la alfabetización audiovisual: estrategias didácticas desde y para la práctica docente universitaria. *Praxis & Saber*, 12(29), 1-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n29.2021.11834>
- Guede, R., Navarro, N. y Carrillo, J. (2018). *Jóvenes investigadores: Estudios de caso en contenidos digitales*. Zaragoza: Egregius Ediciones.
- Guglielmino, S. y Grosser, H. (1992). *Il sistema letterario. Guida alla storia letteraria e all'analisi testuale*. Milano: Principato.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.

- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Karbaum, G. (2018). *Periodismo y transmedia: narrativa, redes y contenidos*. Lima: UCAL.
- Karbaum, G. (2021). *La evolución de la narrativa audiovisual*. Lima: UPC.
- Lankshear, C. y Knobel, M. (2011). *New literacies: everyday practices and social learning*. Nueva York: McGraw-Hill Education .
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas: Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Loizos, P. (2000). Video, Film and Photographs as Research Documents. En M. Bauer y G. Gaskell, *Qualitative Researching with Text, Image and Sound: A Practical Handbook for Social Research* (pp. 93-107). London: SAGE.
- Lopera Echavarría, J., Ramírez Gómez, C., Zuluaga Aristazábal, M. y Ortiz Vanegas, J. (2010). El método analítico como método natural. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 25(1), 1-28.
- Lorenzo Hernández, M. (2011). Guías para realizar el análisis de los personajes de un largometraje animado. *Universitat Politècnica de València*, 1-10. <https://riunet.upv.es/handle/10251/13614>
- Martín, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Martínez Fabre, M. (2021). El videojuego redefiniendo al cine: O cómo la lúdica digital impone sus condiciones sobre la producción cinematográfica. En S. Olivero, *El devenir de las civilizaciones: interacciones entre el entorno humano, natural y cultural* (pp. 1739-1756). Madrid: Editorial Dykinson.
- Martínez-Rodrigo, E., Martínez-Cabeza, J. y Martínez-Cabeza, M. (2019). Análisis del uso de dispositivos móviles en las aulas universitarias españolas. *Revista Latina de Comunicación Social*(74), 997-1013. <https://doi.org/https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1368>
- Maté, D. (2015). De la animación al videojuego: Desvíos, expansiones y reinversiones en las transposiciones de Los Simpsons. *Congreso Latinoamericano de Comunicación*, 1-17.
- Maté, D. (2017). De la animación a lo lúdico: Tiny Toon y tres estrategias de pasaje al videojuego. *Me manda Wlat*, 1-15.
- McKee, R. (2013). *El Guión Story. Sustancia. Estructura. Estilo y Principios de la Escritura de Guiones*. Barcelona: Alba Editorial.
- Mohamad, R., Mohamed, A. y Vimala, P. (2022). Investigating Storytelling Differences Between. *Atlantis Press*, 124-133. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-57-2_15
- Moreno, I. (2003). *Narrativa audiovisual publicitaria*. Barcelona: Paidós.
- Murray, M. (2018). Narrative Data. En F. Uwe, *The SAGE Handbook of Qualitative Data Collection* (pp. 264-279). London: SAGE.
- Ortiz, M. (2018). *Narrativa audiovisual aplicada a la publicidad*. Alicante: RUA Universidad de Alicante.
- Orús, A. (8 de mayo de 2024). *Statista*. Industria mundial del videojuego – Datos estadísticos: <https://es.statista.com/temas/9150/industria-mundial-del-videojuego/#topicOverview>
- Pearce, C. (2004). First Person: New Media as Story, Performance, and Game. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (págs. 143-153). Cambridge: MIT Press.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Pérez Rufí, J. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y Palabra*, 20(95), 534-552.
- Pérez Rufí, J. y Jódar Marín, J. (2018). Análisis de la edición, la postproducción y el diseño gráfico en el opening de la serie Narcos (Netflix). propuesta de microanálisis fílmico para una secuencia de apertura para televisión. *Index Comunicación*, 8(1), 31-55.
- Pulido Polo, M. y Alfaro Lara, M. (2005). Estructura de las relaciones públicas y el protocolo en el cine, eventos internacionales: el caso del Sevilla Festival de Cine Europeo. *Tendencias actuales en las relaciones públicas: II Congreso Internacional de Investigadores en Relaciones Públicas* (págs. 583-599). Sevilla: Universidad de Sevilla. Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura.

- Rodríguez Jiménez, A. y Pérez Jacinto, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 175-195.
- Russo, E. (1998). *Diccionario de cine*. Buenos Aires: Paidós Iberica.
- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13(13), 71-78.
- Santorum, M. (2017). [Tesis Doctoral] *Publicación: La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Sardá, J. (2 de setiembre de 2014). Richard Linklater: "Mi cine es incontrolable". *El Español. El cultural*: https://www.elespanol.com/el-cultural/cine/20140912/richard-linklater-cine-incontrolable/10249349_0.html
- Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales. Las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 183-189.
- Sertzen, M., Dettleff, J., Cassano, G. y Oliart, R. (2010). *Introducción a la realización de Ficción*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Skolnick, E. (2014). *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. New York: Watson-Guptill.
- Social Blade. (2024). *Youtube user analytics/ Statistics for Alan Becker (2024-04-29 – 2024-05-28)*. <https://socialblade.com/youtube/user/noogai89/monthly>
- Sulbarán, E. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*(31), 44-71.
- Tamayo, A. (1996). *Teoría y práctica del guión de ficción*. Lima: Universidad de Lima.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Thon, J. (2019). Post/documentary: referential multimodality in "Animated Documentaries" and "Documentary Games". *Poetics Today: International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication*, 40(2), 269-297. <https://nottingham-repository.worktribe.com/output/1049949>
- Torres-Lizarazo, J., Díaz-Contreras, G. y Torres-Lizarazo, D. (2017). La aparición de los signos del tiempo en la animación: una reflexión desde la filosofía del cine de Gilles Deleuze. *Quaestiones Disputatae: Temas En Debate*, 10(20), 130-145. <http://revistas.ustatunja.edu.co/index.php/qdisputatae/article/view/1328>
- Traslaviña, C. (2009). Conceptos de Espacio-Tiempo en el cine de animación. *Moebius Animación*, 1-11. <https://moebiusanimacion.com/wp-content/uploads/2012/01/Cecilia-Traslavina-Conceptos-de-Espacio-Tiempo-en-el-cine-de-animacion.pdf>
- Vanegas, J. (23 de febrero de 2021). [Tesis de Maestría] *Las narrativas en los videojuegos de mundo abierto*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas: <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/28189>
- Vilches, L. (1998). *Taller de escritura para televisión*. Barcelona: Gedisa.
- Villa, A. (2019). Configuración narrativa en la franquicia "crossmedia" de Berserk. *Con A de Animación*(9), 132-143. <https://doi.org/https://doi.org/10.4995/caa.2019.11339>
- Zimmerman, E. y Salen, K. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Zunzunegui, S. (1996). *La mirada cercana: microanálisis fílmico*. Barcelona: Paidós.

