ANÁLISIS DE LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES DEL VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* COMO FORMA DE CINE, Y EL CONSUMO DEL MISMO COMO MATERIAL CINEMATOGRÁFICO EN LA CIUDAD SANTIAGO DE CALI.

JOSÉ GERARDO GRANOBLES PINEDA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS
SANTIAGO DE CALI
2018

ANÁLISIS DE LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES DEL VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* COMO FORMA DE CINE, Y EL CONSUMO DEL MISMO COMO MATERIAL CINEMATOGRÁFICO EN LA CIUDAD SANTIAGO DE CALI.

JOSÉ GERARDO GRANOBLES PINEDA

Proyecto para optar al título de Comunicador Social – Periodista.

ASESOR
Hernán Luís Freire Cárdenas

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS
SANTIAGO DE CALI
2018

Tabla de contenido

RESUMEN 7
INTRODUCCIÓN 8
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 9
1.1PLANTEAMIENTO PROBLEMA 9
1.2 PREGUNTA PROBLEMA 10
1.3 SISTEMATIZACIÓN 11
2. JUSTIFICACIÓN 12
3. OBJETIVOS 13
3.1 OBJETIVO GENERAL 13
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 13
4. ANTECEDENTES 14
5. MARCO CONTEXTUAL 16
6. MARCO TEÓRICO 19
7. METODOLOGÍA 22
PRESENTACIÓN DE RESULTUDADOS 24
8. CAPÍTULO I: IDENTIFICACIÓN DE LAS FORMAS NARRATIVAS DEL VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* QUE CORRESPONDEN AL FORMATO UTILIZADO POR EL CINE 24
8.1 ANÁLISIS DE CONTENIDO PELÍCULA 27
8.1.1 ANÁLISIS ESCENARIO Y PERSONAJES 27
8.1.2 ANÁLISS NARRATIVA DE LOS HECHOS Y MENSAJE 29
8.1.3 ANÁLISIS IMAGEN 32
8.1.4 ANÁLISIS SONIDO 33
8.2 ANÁLISIS DE CONTENIDO PELÍCULA 35
8.2.1 ANÁLISIS ESCENARIO Y PERSONAJES 35
8.2.2 ANÁLISS NARRATIVA DE LOS HECHOS Y MENSAJE 37
8.2.3 ANÁLISIS IMAGEN 42
8.2.4 ANÁLISIS SONIDO 43
9. CAPÍTULO II: CONTRASTACIÓN DE LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES DEL VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* CON EL FORMATO UTILIZADO EN SU ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA 45

9.1 ESCENARIO Y PERSONAJES 49
9.2 NARRATIVA Y MENSAJE 50
9.3 IMAGEN 50
9.4 SONIDO 50
10. CAPÍTULO III: DETERMINACIÓN DE LA PERCEPCIÓN DE LAS PERSONAS QUE CONSUMEN EL VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* CONVERTIDO EN PELÍCULA 51
10.1 PARTICIPANTE 1: SANTIAGO CALDERÓN 56
10.2 PARTICIPANTE 2: VALENTINA MARTÍNEZ 57
10.3 PARTICIPANTE 3: DANIELA INCHIMA 57
10.4 PARTICIPANTE 4: DAVIDSON BEJARANO 57
10.5 PARTICIPANTE 5: ELBER OROZCO 57
10.6 PARTICIPANTE 6: ANDRÉS BARRIOS 57
11. CONCLUCIONES 59
12. BIBLIOGRAFÍA 61
ANEXOS 63

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: CARACTERIZACIONES. 14
Tabla 2: CARACTERIZACIÓN PELÍCULA *TOMB RAIDER* 25
Tabla 3: CARACYERIZACIÓN VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* 26
Tabla 4: ESCENARIO Y PERSONAJES.....27
Tabla 5: ESTRUCTURA NARRATIVA 29
Tabla 6: TEXTO Y MENSAJE 31
Tabla 7: IMAGEN 32
Tabla 8: SONIDO. 33
Tabla 9: ESCENARIO Y PERSONAJES.....35
Tabla 10: ESTRUCTURA NARRATIVA 37
Tabla 11: MENSAJE 41
Tabla 12: IMAGEN 42
Tabla 13: SONIDO 43
Tabla 14: CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS DE CONTENIDO……44
Tabla 15: CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE CONTRASTE DE NARRATIVAS 50
Tabla 16: CARACTERIZACIÓN PARTICIPANTES GRUPO FOCAL 51
Tabla 17: Diferencias entre videojuego y película. 52
Tabla 18: Preferencias. 52
Tabla 19: Elementos destacables de la película. 53
Tabla 20: Elementos destacables del videojuego. 53
Tabla 21: Función del sonido. 54
Tabla 22: Aporte a la experiencia. 54
Tabla 23: Elementos recuperables de la película. 55
Tabla 24: Elementos recuperables del videojuego. 55
Tabla 25: Trabajo de imagen. 55
Tabla 26: Signos. 56
Tabla 27: CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS. 58

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1. Fuente: Página oficial *Tomb Raider.* 24
Imagen 2. Fuente: Página oficial *Tomb Raider.* 26
Imagen 3. Fuente: Fanpage *Tomb Raider* 28
Imagen 4. Fuente: FanPage *Tomb Raider.* 37

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz Grupo Focal (Actividad).....63
Anexo 2: Respuestas de participantes a grupo focal. 65

Resumen.

La creciente presencia de los videojuegos y el impacto que generan en el ámbito sociocultural actual, ha hecho que estos se ganen un espacio no solo entre los medios de entretenimiento las importantes. Sino también en estudios de campos como: sociología y psicología.

Los videojuegos, junto con el cine también ocupan métodos narrativos que hacen parte de la comunicación. Es por esa razón que se lleva a cabo esta investigación; para analizar qué tan similares pueden ser estas industrias en lo que respecta a la comunicación audiovisual. Y luego desde una perspectiva fenomenológica, determinar la percepción de las personas consumidoras de videojuegos trasladados a cine.

Palabras clave: videojuegos, cine, narrativa audiovisual, consumo cultural, comunicación audiovisual, signos, *Tomb Raider,* percepción.

INTRODUCCIÓN

El contacto del público con el mundo de los videojuegos cada vez se hace mayor, a tal punto que actualmente es casi imposible hablar de ellos y no saber lo que son: una industria autónoma que constantemente está renovándose y desarrollando tecnologías para así garantizar su crecimiento y prosperidad.

Pues bien, es muy común que se comparen los videojuegos con la industria cinematográfica. Puesto que en sus inicios, así como el cine se basó en las narrativas del teatro, estos se han inspirado en el formato cinematográfico a la hora de contar historias, tomaron de referencia a grandes películas.

Actualmente, ambas industrias cuentan con importantes avances tecnológicos en sus narrativas audiovisuales, y la forma en que las hacen llegar a su audiencia al contar las historias. La elección de investigar los sistemas de entretenimiento y la conexión con la comunicación audiovisual por medio de sus respectivas narrativas, se tomó con el fin de dar claridad a la duda que reza si cine y videojuegos pueden formar parte de un mismo idioma.

Para delimitar el corpus, se planteó la investigación como un análisis de contenido de tipo cualitativo en el que se identificaron los puntos de cruce y separación de ambos medios.

En cuanto al acercamiento con la comunidad y trabajo de campo, teniendo en cuenta el fenómeno caracterizado por trasladar videojuegos al medio cinematográfico, se consideró oportuno realizar una investigación cualitativa dentro del marco fenomenológico, que constó de un grupo focal con preguntas estructuradas.

Dicha investigación determinó qué percepción tienen las personas de la ciudad de Cali que consumen videojuegos convertidos en películas. Dando así respuesta a las interrogantes planteadas en el apartado de la sistematización.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde de su primera presentación en 1895, el cine ha pasado por diversas transformaciones o fases: desde tener la cámara en un punto fijo, pasando por el llamado “cine mudo”, las primeras muestras de imagen a color. Para llegar hoy en día a logar largos planos secuencia; gran calidad de sonido digitalizado; y tecnología de colores e imágenes en HD.

Sin embargo, los avances cinematográficos también se han desarrollado en cuanto a la forma en que cuentan sus historias, pues estas, para buscar nuevas maneras de impactar a la audiencia y gracias a guionistas innovadores, hemos visto en la pantalla historias: no lineales; en primera y/o tercera persona; con finales abiertos; y hasta tramas tan complejas que es necesario ver la película una indefinida cantidad de veces para poder analizarla al detalle y así terminar de entenderla, como es de caso de Donnie Darko (Richard Kelly, 2001)

Aunque el cómic ahora es uno de los estilos de narrativa gráfica para niños, jóvenes y adultos más importante y de mayor relevancia del mundo, en sus inicios fue criticado y menospreciado a nivel profesional. Actualmente los videojuegos parecen estar pasando por la misma situación.

Después de más de 40 años de historia, los videojuegos ya mueven $101 mil millones de dólares mundialmente. El estimado para 2020 es de 128 mil millones, superando a otras formas de entretenimiento como el cine. (Newzoo; 2017).

La consultora Newzoo menciona que, aunque la participación latinoamericana representa solo del 4% de los ingresos globales, es el continente que más rápido está creciendo, a un ritmo del 20% en el 2016. En Colombia, la industria de los videojuegos crece de manera acelerada, según Newzoo, en el 2016 facturó más de 792 mil millones de pesos, lo que ubicó al país de cuarto entre los que más generan ingresos en Latinoamérica, solo superado por Argentina, México y Brasil.

Es por esto que en los videojuegos se esfuerzan por mostrar historias cada vez más originales que son con mucha frecuencia llevadas a la pantalla grande. Aunque, con cada año que pasa y con cada nueva experiencia de videojuego, la forma de transmitir la sensación de que es el usuario quien vive la acción de

la historia aumenta y se fortalece, a tal punto de creer que el videojuego es una nueva forma de vivir una película.

Puesto que en sus inicios, así como el cine se basó en las narrativas del teatro, los videojuegos se han inspirado en su forma de contar historias tomando de referencia a grandes películas. Es por esto que se tiende a pensar que los videojuegos y el cine hacen parte de un mismo lenguaje audiovisual.

> *una rama de los videojuegos explora la narrativa clásica desarrollada principalmente por el cine para hacernos llegar lo que tiene que decir, utilizando para ello las singularidades que lo definen como medio único, esto es, la interacción directa entre el usuario y la obra. (Villalobos, 2014)*

Para la realización de este trabajo, se planteó realizar un análisis de contenido. En el cual se tuvo como factor principal analizar y comparar el formato de narración audiovisual tanto del videojuego como de la película *Tomb Raider*. No obstante, para este trabajo solo se tuvieron en cuenta las primeras partes de la última trilogía de mencionada saga.

Por parte del videojuego, fue lanzado por primera vez en el año 1996 de la mano de las empresas Core Design y Eidos Interactive, para la consola *Play Station*. Y desde el principio la saga ha tenido gran éxito en la comunidad *gamer*, tanto que en años posteriores siguieron sacando secuelas. En la actualidad cuenta con diez entregas, la undécima se lanzará en noviembre del presente 2018.

En este trabajo se tomó la novena entrega de dicha saga, lanzada en el 2013, que lleva el nombre *Tomb Raider*, esta cuenta un nuevo inicio de la historia. Se optó por esta entrega puesto que su película fue hace poco estrenada, en marzo del 2018.

Es con estos formatos que se analizó el contenido y las narrativas de cada uno, para dar solución a la incógnita que reza si los videojuegos y las películas pueden ser lo mismo y cómo perciben los *gamers* la versión cinematográfica de determinado videojuego.

1.2 PREGUNTA PROBLEMA

Con tantos avances tecnológicos en sus audiovisuales, historias más profundas, guiones cada vez más elaborados, personalidades muy definidas y bandas sonoras de alto nivel, ¿Cuáles son las aproximaciones que las

narrativas audiovisuales del videojuego *Tomb Raider* hacen al formato utilizado por el cine?

1.3 SISTEMATIZACIÓN

- ¿Qué formas de narrativas audiovisuales del videojuego *Tomb Raider* corresponden al formato utilizado por el cine?
- ¿En qué se diferencian las narrativas audiovisuales del videojuego *Tomb Raider* con el formato utilizado por el cine?
- ¿Qué percepción tienen las personas que consumen el videojuego *Tomb Raider* convertido en película?

2. JUSTIFICACIÓN

El componente de comunicación sobre el que se basará el desarrollo de este proyecto es análisis de contenido de tipo cualitativo. Se analizarán las narrativas audiovisuales del videojuego *Tomb Raider* para compararlas con el formato utilizado en su versión cinematográfica, y se determinará qué tan parecidas son estas, a tal punto de concluir si los videojuegos pueden incluirse en una de las ramas del cine.

Ahora bien, este proyecto es importante desde la comunicación, puesto que, de acuerdo con el Grupo de Investigación en Comunicación de la Universidad Autónoma de Occidente (UAO), esta se debe entender como un campo de características transdisciplinarias, el cual es respaldado por diversidad de saberes y se interesa por estudiar diferentes prácticas sociales.

Desde una mirada social también puede verse la importancia de este proyecto, pues que se interesa principalmente en el estudio de nuevas tecnologías, (los videojuegos) que se estructuran y establecen ayudados por del fenómeno de la globalización, el cual concierne a la sociedad mundial. (AFACOM; 2004)

En base a lo anterior, este proyecto se inclina en la línea de comunicación audiovisual, puesto que a partir de análisis críticos de dichas narrativas, se podrá generar conocimiento y líneas de acción e investigación para demás comunicadores sociales.

3. OBJETIVOS.

3.1. Objetivo General

3.1.1. Analizar las narrativas audiovisuales del videojuego *Tomb Raider* como forma de cine y los consumos del mismo como elemento cinematográfico.

3.2. Objetivos Específicos

3.2.1. Identificar las formas narrativas del videojuego *Tomb Raider* que corresponden al formato utilizado por el cine.

3.2.2. Contrastar las narrativas audiovisuales del videojuego *Tomb Raider* y el formato utilizado por el cine.

3.2.3. Determinar la percepción de las personas que consumen el videojuego *Tomb Raider* convertido en película.

4. ANTECEDENTES

Águeda Delgado Ponce junto con Francisco Granados García, en el 2012 analizaron las similitudes y diferencias de las narrativas audiovisuales entre el cine y los videojuegos, creando así el ensayo "Videojuegos trasladados al cine: Análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios".

Este análisis se realizó al observar la tendencia de tomar videojuegos y adaptarlos para el panorama cinematográfico. Fenómeno que comenzó en la década de los 90, pero, en la actualidad cuenta con un número de títulos que superan la veintena. Y con cada vez más noticias sobre nuevas filmaciones creadas a partir de videojuegos.

> *Esta corriente, que parece obedecer a la intención de aprovechar el tirón comercial de un videojuego de éxito más que a la escasez de ideas originales o al propósito de plasmar un argumento atractivo, ve fracasadas sus expectativas al comprobar que, en la mayoría de las ocasiones, las películas sobre videojuegos no reciben el respaldo esperado de los jugadores; hecho que hace preguntarse si las narrativas de estos medios son compatibles o, si por sus características propias, no se puede trasladar fielmente un videojuego al cine*. (Delgado & Granados; 2012)

Para realizar el estudio, se planteó un análisis del tipo cualitativo, principalmente escogieron una película y un videojuego, con ayuda de ciertas tablas, se les facilitó hacer las comparaciones necesarias entre las narrativas de ambas industrias:

Tabla 1: CARACTERIZACIONES.

TÍTULO Película	
Duración:	Año:
País:	Director:
Guión:	Género:
Reparto:	
Sinopsis:	

TÍTULO Videojuego	
Desarrolladora:	Año lanzamiento:
Creadores:	Plataforma:
Modos de juego:	Género:
Sinopsis:	

Tablas comparativas tomadas de la investigación para uso demostrativo.

Los resultados que arrojaron esta investigación, muestran que la utilización de un lenguaje audiovisual lo hace partícipes de las formas análogas de comunicación. “De este modo, cada vez más venimos viendo influencias recíprocas y aportaciones enriquecedoras de ambos.” (Delgado & Granados; 2012. Pág 14) También, entre una de las diferencias más importantes de ambas formas de entretenimiento se destacaron tres características de los videojuegos que al cine le resulta imposible reproducir: nivel de relación con el personaje; sensación de domino del acontecer de la historia y presentación un desafío.

En el año 2015 para optar por el grado de doctor en la universidad Miguel Hernández de Elche, Francisco Julián Martínez Cano presentó la tesis “Cine, videojuegos y realidad virtual: Estudio y prospectiva del medio audiovisual en la era digital”, en el cual abordó la conexiones entre el cine y videojuegos a través del uso de tecnologías para generar discursos audiovisuales.

Aunque en dicha investigación se explora el potencial que las narrativas audiovisuales del cine y los videojuegos pueden alcanzar en los medios digitales y la realidad virtual, se considera pertinente para este proyecto, pues también se hace una comparativa entre las dos industrias, mostrando que pueden beneficiarse la una de la otra.

> *“A medida que nos adentrábamos en el estudio de los tres grandes momentos del cine en 3D, descubríamos la riqueza expresiva y el potencial narrativo que planteaban ya estas técnicas. Además, su continuidad en las últimas producciones utilizando realidad virtual aporta un nuevo universo de recursos tanto en el largometraje como en el videojuego.”* (Martínez; 2015. Pág. 15)

Estas investigaciones hacen un fuerte énfasis en la relación narrativa del cine y los videojuegos, y en relevancia que ambas industrias tienen actualmente, no solo en el medio del entretenimiento, sino también la influencia socio-cultural que llevan. Son estas las investigaciones más cercanas al actual proyecto y las que servirán como una guía a la hora de desarrollarlo.

5. MARCO CONTEXTUAL.

Antes de hablar sobre la cercanía que tienen los videojuegos al mundo cinematográfico, es necesario comprender en qué ha consistido la evolución del cine. De igual manera las bases en las que la industria cinematográfica está planteada, bases que servirán para la elaboración de este proyecto.

Como ya se mencionó antes, primera presentación oficial cinematográfica fue en 1895, precisamente el 28 de diciembre en París. Fecha en que los hermanos Lumière proyectaron de manera pública la salida de obreros de una fábrica en Lyon. Este invento tuvo un éxito inmediato, no solo en Francia, sino también en el resto de Europa y Norteamérica. Fue tal el impacto de este nuevo lenguaje, que los hermanos Lumière crearon más de 500 películas, todas marcadas por la posición fija de la cámara.

A pesar de lo mencionado, los espectadores comenzaron aburrirse y considerar monótonas dichas tomas, es por esta razón que la imaginación se convierte en parte importante a la hora de hacer cine. Es así como surgen nuevos directores con ambición y en 1902, Georges Méliès Presenta “Viaje a la Luna”. Creándose así la primera película que cuenta una historia, aplicando las técnicas de la narración teatral estableciendo lo que serían las primeras evoluciones en cuanto a efectos especiales.

Con esto comenzó el llamado “cine mudo”, aunque era cierto que las proyecciones no podían por sí mismas producir sonido alguno, las salas iban acompañadas de música interpretada en vivo por un pianista o una pequeña orquesta, además de contar con un agente externo que comentaba la obra, imprescindible para la audiencia analfabeta.

Fue en 1926 que la productora *Warner Brothers* introdujo el primer sistema de audio eficaz, el cual consistía en la grabación de bandas sonoras musicales y los textos hablados en grandes discos, estos se sincronizaban con la acción de la pantalla.

> *Así comenzaron a surgir las historias del cine, antes de que éste cumpliera su medio siglo, en un intento de apresar y calibrar la aportación de un arte que se escapaba de entre las manos, fungible y huidizo. A partir de 1930 comienzan a aparecer historias del cine de indiscutible solvencia, pero es después de la segunda guerra mundial cuando se produce un auténtico florecimiento en la investigación historiográfica.* (Gubern; 1969. Pág 16)

Después de varios experimentos fallidos, fue en 1939 que la tecnología Technicolor se dio a conocer a nivel masivo con *El mago de Oz* y *Lo que el viento se llevó*, ambas de Victor Fleming. Sin embargo, con el estallido de la segunda guerra mundial, la industria se encarece. No es sino hasta inicios de la década de los 50 con el impulso competitivo contra la televisión que la industria del cine renueva con el color.

La industria cinematográfica ha pasado por diversos y grandes cambios hasta llegar a lo que conocemos hoy en día. Y mientras el cine pasaba por etapas cruciales de su desarrollo, en 1952 se daba inicio a lo que hoy en día es uno de los grandes fenómenos de entretenimiento a nivel mundial: Los juegos de video.

Tardó bastante tiempo en definir cuál había sido el primer videojuego, debido a las múltiples definiciones que se habían establecido en torno a este, pero se ha considerado que el primero fue el llamado *OXO*, desarrollado por Alexander S. Douglas. Juego que era una versión computarizada del *tres en línea,* donde se enfrentaba un jugador contra una máquina.

Con la fundación de *Atari*, en su momento la más grande e importante empresa fundada para el desarrollo de videojuegos, se creó un hito en el movimiento. Tanto la creación de nuevas industrias dedicadas como la llegada de nuevos videojuegos no se hicieron esperar, cada uno con mejores gráficos y tecnología. Nintendo, una compañía creadora de juguetes, le apostó al mundo de los videojuegos creando su propia consola en 1983.

En ese momento, aunque los videojuegos ya contaban con historias, todas eran lineales, simples, ya establecidas y no ofrecían la posibilidad de desarrollarse conforme el juego avanzaba. Es ahí cuando los desarrolladores comienzan a preocuparse por las historias de sus videojuegos y, estos siendo un modelo de entretenimiento tan nuevo, tratan de diferenciarse y buscar su propia identidad, tal como ocurrió con el cine “carente de modelo, identificado desde el principio con un espectáculo ajeno, toma provisionalmente el teatro como referencia” (Lipovetsky & Serroy; 2009. Pág. 17)

En este entonces que encontramos el primer cruce entre estos elementos, pues con el paso del tiempo ambos buscan su propia identidad, “conforme adquiere entidad, descubre otras ambiciones, se vuelve complejo y no teme recurrir a la literatura novelesca” (Lipovetsky & Serroy; 2009. Pág. 17) esto en el caso del cine, pero con los videojuegos no ocurre muy diferente. Pues, es el mismo recorrido que atraviesa durante la década de los ochenta, buscando un

lenguaje propio, no teme recurrir al cine para enriquecerse, con ejemplos de películas hechas videojuegos como: *Terminator, Alien*, etc.

La consagración del cine es gracias a la revolución técnica del sonoro, la cual hace olvidar al “cine mudo” y obliga a los creadores producir un nuevo formato de cine (Lipovetsky & Serroy, 2009). Si se ve una contraparte de este hecho en los videojuegos, podríamos concluir que la gran revolución técnica en la historia del videojuego fue el paso exitoso a las tres dimensiones y la posterior consolidación de esta nueva visión del videojuego. Hay que tener en cuenta la presencia de los videojuegos en dos dimensiones de la actualidad, pero estos se han dado como una forma de arte dentro de este lenguaje visual/auditivo.

Ahora bien, después de todo lo anteriormente mencionado, es menester observar el fenómeno que actualmente se ha venido dando, el cual encierra ambas formas de entretenimiento: después de que como se menciona antes, los videojuegos en eras pasadas se ayudaban del cine. En este momento es la industria del cine es la que toma ayuda de las historias creadas por los videojuegos para generar nuevo contenido. El cual es consumido por personas que incluso no tienen acercamiento al mundo de los videojuegos. Es por esta razón que se ha desarrollado un hábito de consumo por estas nuevas piezas audiovisuales.

Todo esto, ayuda a entender el fenómeno que han creado los videojuegos, no solo como forma de entretenimiento, sino también con la construcción de una nueva forma de arte, que basa su expresión y evolución en referencia al cine.

6. MARCO TEÓRICO

En el siguiente marco, se definen desde el campo de la comunicación los conceptos clave para la realización de esta investigación. Para así comprender las bases sobre las que se plantea y las pretensiones de la misma.

Dado que la base central de esta investigación es la narrativa audiovisual, que a su vez se deriva del concepto de la ***narración***, resulta fundamental primero plantear la definición de este:

Narración es, en su sentido más simplista, una forma del modo literario, entendida también como una forma concreta de escritura. Sin embargo, la narración debe ser analizada como un concepto mucho más complejo, pues está claro que es por medio de la narración que se da el desarrollo de la cultura humana por medio de la construcción y el intercambio de ideas.

> *Contemplada como acto y proceso de producción del discurso narrativo, la narración incluye forzosamente la figura del narrador como responsable de este proceso. También implica la referencia a los diferentes aspectos del acto narrativo, como el tiempo y el espacio en el que surge, o las circunstancias específicas que afectan a este espacio y a la ordenación del tiempo. Asimismo, es necesario tener en cuenta la relación del narrador con la historia narrada, la relación con las diferentes partes de esta historia y con el narratario al que se dirige.* (Sánchez; 2006. Pág. 13)

De lo anterior podemos deducir que la narración está en todos los campos de la vida, un ejemplo sería la construcción de explicaciones de hechos históricos, los cuales siguen las lógicas de la narración; pues al exponer un acontecimiento histórico, este, al ser parte del pasado atraviesa una reconstrucción y delimitación hecha por agentes semejantes a nosotros y el producto final es la narrativa de la noción del pasado humano que está sujeto a nuestra capacidad de comunicación. La comprensión de tal acontecimiento depende de entender cómo un hecho de ficción condujo al otro. (Ricoeur; 1985)

Queda claro que la narrativa es una disciplina muy activa en la en el concepto de la literatura, en la que al ser un concepto tan amplio, ha desprendido nuevas terminologías: trama y técnicas narrativas. Sin embargo, la narración va más allá del tema académico, “se trata de un asunto que abarca toda la cultura, porque existe un impulso fundamental en el ser humano de escuchar y contar historias.” (Sánchez; 2006) Así pues, puede decirse que la cultura nace en forma de historias narradas y nuevas narrativas que desprenden conocimiento.

> *La narratología podría ser entendida, como explica Culler, como el intento de describir esta competencia narrativa, al igual que la lingüística es el intento de describir la competencia lingüística (el conocimiento inconsciente que los hablantes tienen de su lengua).* (Sánchez; 2006. Pág. 15)

Ha quedado claro que dentro del concepto de narrativas se pueden encontrar formas muy diferentes, en cada una hay elementos que deben ser tenidos en cuenta.

> *Las estrategias de la narrativa del cómic pueden coincidir o no con las de la literatura o las del cine. (…) Si hablamos, por ejemplo, de la narrativa literaria, debemos tener en cuenta que en ciertos periodos literarios, como el realismo, el naturalismo o el neorrealismo, la narrativa muestra considerables potencialidades de representación de los vectores historicoculturales y de los valores y de los valores que se manifiestan en los periodos históricos en los que se producen los citados periodos literarios* (Sánchez; 2006. Pág 16)

Lo anterior, igualmente se aplica a demás formas de narrativas como las del el cine o los videojuegos.

Ahora bien, establecido el anterior concepto, es momento de comprender el de ***narrativa audiovisual*:**

> *Audiovisual vendría a ser en definitiva ver las imágenes más oír los sonidos, permaneciendo dócilmente cada percepción en su lugar.* (Chion; 1993, pág.10)

Según lo anterior, una forma básica de definir la narración audiovisual sería que estas son la unión de las imágenes y sonido con sentido. Pero, este tipo de narrativas ha tenido una historia bastante larga. Esta se remonta hasta el cine mudo, que era solo visual y el apoyo sonoro provenía de elementos externos. Más tarde se anexó el sonido a la imagen. Es gracias a la narrativa audiovisual que somos capaces de crear un concepto en relación con lo que se ve y escucha dentro de una pantalla.

Uno de los componentes más importantes dentro del marco de la narrativa audiovisual, es la continuidad y forma en que se aborda esta, pues es gracias a ella que se crea un “hilo conductor”, que facilita involucrar al espectador, transmitiéndole un mensaje claro y contundente. La capacidad que tienen las

imágenes y los sonidos de contar historias crea una continuidad que el espectador contempla como narración. (Sánchez; 2006) Ahora bien, en la actualidad existen historias contadas por fragmentos, las de los videojuegos, por ejemplo. Aun así, estas mantienen ese “hilo conductor” que las desarrolla y da sentido.

El otro gran elemento de la narrativa audiovisual, es lo que corresponde al espacio y tiempo. Es en este donde configuran elementos visuales y sonoros que sirven para dar contexto a las historias. “En el audiovisual, es la propia estructura del relato la que crea el ritmo” (Ràfols & Colomer; 2003. Pág. 25)

Así pues, es como se establece el concepto de **narrativa audiovisual** desde un planteamiento teórico, el cual es de vital importancia comprender su rol para continuar con la investigación.

Ahora bien, después de establecidos los anteriores conceptos, es necesario mencionar el de ***narrativa transmedia***, este será de vital importancia a la hora de desarrollar la primera parte de la investigación. Este concepto es presentado desde la mirada de Carlos Scolari

La narrativa transmedia, hace referencia a la convergencia entre los géneros y las formas en que determinada narración llega a un público.

> *En pocas palabras: las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. Una estrategia tradicional de las empresas de comunicación se basaba precisamente en desarrollar la misma historia en diferentes medios o lenguajes, por ejemplo la trilogía El Señor de los Anillos de J. R. Tolkien.*(Scolari; 2013. Pág. 24)

Es así como se determina uno de los conceptos clave a la hora de dar respuesta a la pregunta problema y algunas de las planteadas en la sistematización.

7. METODOLOGÍA

Este proyecto consta de dos partes en su investigación:

En la primera se realiza un análisis de contenido de tipo cualitativo. Y en su segunda fase se hará una investigación cualitativa dentro del marco fenomenológico con un grupo focal como técnica de recolección de datos.

Al aclarar que esta investigación se llevó a cabo con elementos de investigación tales como: análisis de contenido y fenomenología, es preciso definir a que se refieren cada uno de los conceptos anteriormente nombrados.

El análisis de contenido, su sentido más generalizado es una técnica de interpretación de textos, ya sean escritos, grabados, filmados, entre otros. “El denominador común de todos estos materiales es su capacidad para albergar un contenido que leído e interpretado adecuadamente nos abre las puertas al conocimientos de diversos aspectos y fenómenos de la vida social.” (Andréu, 2002; pág. 2)

Desde el análisis de contenido, fue posible entender todas y cada una de las formas de narrativas audiovisuales que presentan el formato cinematográfico y los videojuegos, para establecer sus respectivas similitudes y diferencias. Y así concluir sobre si una se desprende o no de la otra.

La fenomenología es, como su nombre lo indica, el estudio de los fenómenos. Todo lo relacionado con los acontecimientos, su relación con el ambiente que rodea los hechos y el cómo influyen estos en el desarrollo socio-cultural. “El propósito de la fenomenología es estudiar y describir la esencia de la experiencia humana vivida.” (Morse & Field; 1995), este tipo de estudio es necesario para comprender y determinar la percepción de los *gamers* al consumir videojuegos en formato cinematográfico.

Al realizar la segunda parte de la investigación, teniendo en cuenta que se parte desde la fenomenología, es necesario el uso de la técnica conocida como: grupo focal, el cual es básicamente un grupo de discusión colectiva en el que se generan datos. “El grupo focal produce grandes cantidades de datos concentrados y focalizados en temáticas determinadas en un período corto de tiempo.” (Mella, 2000; pág. 6)

Es por lo anterior que se escogió dicha técnica para la recolección de datos, pues, de la interacción entre discusión colectiva y preguntas ya estructuradas,

es posible descubrir opiniones y experiencias que existen en la población escogida para la investigación.

Esta investigación seguirá una serie de fases hasta alcanzar los objetivos planteados:

7.1. Primera fase: Análisis de contenido.

- Revisión crítica de los aspectos que componen las narrativas audiovisuales.
- Identificación de fuentes primarias y secundarias.
- Elección de fuentes pertinentes para la investigación.
- Lectura de las fuentes.
- Realización de análisis.
- Conclusión.

7.2. Segunda Fase: Realización de trabajo de campo con las técnicas ya planteadas.

- Elección de la población pertinente para grupo focal.
- Recolección de tatos por medio de un grupo focal.
- Análisis de los datos recolectados.
- Conclusión.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

8. CAPÍTULO I

IDENTIFICACIÓN DE LAS FORMAS NARRATIVAS DEL VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* QUE CORRESPONDEN AL FORMATO UTILIZADO POR EL CINE.

Para la elaboración de este objetivo, se realizó un análisis de contenido de tipo cualitativo. En el cual, se revisaron críticamente todos los aspectos que componen las estructuras narrativas tanto del videojuego *Tomb Raider*, como de su versión cinematográfica *Tomb Raider.*

> *El análisis de contenido cualitativo no sólo se ha de circunscribir a la interpretación del contenido manifiesto del material analizado sino que debe profundizar en su contenido latente y en el contexto social donde se desarrolla el mensaje.* (Andréu, pág. 22; 2002)

En lo anterior puede verse la importancia de realizar este tipo de análisis, pues el principal objetivo de esta investigación, además de interpretar las formas narrativas del cine y los videojuegos, es entenderlas y contrastarlas; así pues, con la metodología escogida aplicaron para acceder a dichos propósitos.

Para este análisis se crearon diversas tablas las cuales se enfocan en resolver y examinar los aspectos narrativos de ambas producciones. Como en el caso de la primera tabla, de caracterización cuyo objetivo es el de presentar ambas estructuras narrativas en su forma más general:

Imagen 1. Fuente: Página oficial *Tomb Raider.*

Tabla 2: CARACTERIZACIÓN PELÍCULA *TOMB RAIDER*

TOMB RAIDER	
Duración: 100 min	Año: 2018
País: Indonesia	Director: Roar Uthaug
Guión: Alastair Siddons, Geneva Robertson-Dworet	Género: Acción – Aventura
Reparto: 1. Alicia Vikander. 2. Maisy De Freitas. 3. Emily Carey. 4. Walton Goggins. 5. Daniel Wu. 6. Dominic West. 7. Hannah John-Kamen. 8. Antonio Aakeel. 9. Kristin Scott Thomas. 10. Sarah Sayuri Hare. 11. Alexandre Willaume 12. Leo Ashizawa 13. Adrian Collins 14. Nick Frost.	
Sinopsis: Lara Croft es una mujer independiente y aguerrida, hija de un aventurero excéntrico que desapareció inexplicablemente cuando ella era apenas una adolescente. A sus 21 años va por la vida sin un propósito definido y dedica sus días a recorrer las caóticas calles del Este de Londres en bicicleta como mensajero, con un ingreso que apenas cubre el alquiler. Vive con la determinación de seguir su propio camino y se rehúsa a heredar el imperio que su padre formó, con la misma vehemencia al aceptar que su desaparición es definitiva. A pesar de recibir constantemente el consejo de enfrentar los hechos y continuar con su vida tras 7 años sin su padre, ni siquiera Lara es capaz de comprender lo que la impulsa a resolver, de una vez por todas, el enigma de su misteriosa desaparición. (CineColombia)	

En esta ocasión se ha optado por el director de *La última ola,* Roar Uthaug, especializado en géneros como: acción, drama y suspenso. Puede verse se ha querido dar un nuevo inicio a la franquicia *Tomb Raider,* el cual sea distinto a lo presentado por Simon West y Jan de Bont, mostrando a una Lara Croft más humana y vulnerable.

La misma situación ocurre con la elección de Alicia Vikander, actriz más enfocada hacia el género dramático, con el que ganó un Oscar a la mejor actriz de reparto por su papel de Gerda Wegener (*La chica danesa,* 2015).

Imagen 2. Fuente: Página oficial *Tomb Raider.*

Tabla 3: CARACYERIZACIÓN VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER*

TOMB RAIDER 2013	
Desarrolladora (s): 1. Crystal Dynamics 2. Eidos Montréal (multijugador) 3. Nixxes Software BV (PC)	
Distribuidora: Square Enix, Feral Interactive.	Año Lanzamiento: 5 Marzo/2013
Diseñador (s): Darrell Gallagher	Plataforma (s): PS 3, Xbox 360, PC
Guionista (s): Rhianna Pratchett	Compositor (s): Jason Graves
Modos de Juego: Un jugador, Multijugador.	Género: Acción – Aventura.
Sinopsis: Tomb Raider desarrolla una historia intensa y descarnada del origen de Lara Croft y su transformación de una mujer joven y tímida a una persona dura que no se rinde. Armada solo con sus instintos básicos y una habilidad de resistencia sobrehumana, Lara deberá luchar para revelar la historia siniestra de una isla olvidada y escapar de sus misterios.	

A continuación se presenta el respectivo análisis de contenido cualitativo de la película y videojuegos pertinente a la investigación, al final de estos, se pretende dar una conclusión con la que quedará resuelto el primer objetivo específico del trabajo:

8.1. ANÁLISIS DE CONTENIDO PELÍCULA

8.1.1. ANÁLISIS ESCENARIO Y PERSONAJES

Tabla 4: ESCENARIO Y PERSONAJES

<table>
<tr><th colspan="4">ANÁLISIS DE CONTENIDO (PELÍCULA)</th></tr>
<tr><th colspan="4">ELEMENTOS MORFOLÓGICOS</th></tr>
<tr><td colspan="4">Escenario</td></tr>
<tr><td colspan="2">Físico: Londres – Sur de Japón</td><td colspan="2">Sociocultural: Londres actual – Isla casi deshabitada.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personajes principales</td></tr>
<tr><td>Personaje</td><td>Edad</td><td>Género</td><td>Rasgos físicos</td></tr>
<tr><td>Lara Croft</td><td>21 años</td><td>Femenino</td><td>Mujer joven de cabello castaño, ojos café oscuro. Tez canela y complexión atlética.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personalidad: Una jovencita intrépida y aventurera que vive al día. Guarda un resentimiento hacia su padre por no haber cumplido su promesa de que volvería, lo que la lleva a no recibir la herencia de su padre.</td></tr>
<tr><td>Richard Croft</td><td>55 años</td><td>Masculino</td><td>Hombre mayor de cabello y ojos oscuros, bastante barba. Complexión normal.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personalidad: Arqueólogo e historiador inglés con fascinación por las reliquias y tesoros del mundo antiguo. Padre amoroso y protector con un gran sentido por la justicia y lo que considera "correcto".</td></tr>
<tr><td>Lu Ren</td><td>40 años</td><td>Masculino</td><td>Hombre de edad media. Cabello negro, igual que los ojos. Estos últimos con la característica oriental. Complexión normal.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personalidad: Un marinero que gusta del alcohol y las apuestas. Después de 9 años aún siente la falta de su padre y trata de horrar su memoria. Trata de proteger a Lara y los esclavos de la isla.</td></tr>
<tr><td>Mathias Vogel</td><td>---</td><td>Masculino</td><td>Hombre de edad media. Cabello negro, ojos café claro. Barba oscura. Tez blanca. Complexión normal.</td></tr>
</table>

Personalidad: Un alto oficial de La Trinidad. Poco se conoce de su vida personal, más que es padre de dos niñas. Cuando Lara llega a la isla, Mathias ve por fin la oportunidad de cumplir su misión y volver a casa (que es lo único que realmente quiere), así que la captura para obligarla a abrir la tumba.			
Ana Miller	---	Femenino	Mujer mayor de Cabellos castaño claro y corto. Ojos verdes, tez blanca y complexión delgada.
Personalidad: Una mujer muy astuta y calculadora. Trata de ser “la voz de la razón” y una guía para Lara. Guarda un gran secreto.			

Imagen 3. Fuente: Fanpage *Tomb Raider*

Es necesario tomar en cuenta la noción de *significación* de Alberto Rincón, la cual reza que esta surge como una representación de la realidad, naciendo de la relación entre la experiencia subjetiva del hombre y su relación con los fenómenos (interacción social).(Rincón, 2000)

La conceptualización anterior es importante para este análisis, pues al relacionar lo anterior con los escenarios y personajes empleados para la película, se pueden encontrar relaciones entre la teoría y lo mostrado en pantalla.

> *Es fundamental entender al personaje de una película no como una persona, sino como una representación, un “signo” global, constituido en sí mismo de signos, desempeñando un rol, un tipo y una función. (…) son los enunciados descriptivos, narrativos, dialogados, los que nos informan, según las necesidades del relato, del ser (identidad, trazos físicos, psicológicos, sociales, etc.) y del hacer (acción sobre el mundo sobre los otros, evolución personal) del personaje. Pero es también la situación, en el sistema de conjunto de los personajes, lo que los define diferencialmente, por complementariedad, oposición y antítesis.* (Pulecio, 2011; pág. 123)

Es por lo anterior es que se considera que la creación de personajes (con personalidades y rasgos físicos), además de las locaciones adaptadas

específicamente, son para crear en la audiencia sentimientos, ya sea de conexión o descalificación. Y siendo que estos solo son capaces de existir en la medida que lo presente en la pantalla logre interactuar con la subjetividad del espectador. El resultado de dicha interacción será entendida en esta investigación como significación.

Ahora bien, cada personaje y locación han sido creadas para alcanzar este fin; y ya sea en ocasiones con mayor o menor dificultad, se consigue cierta conexión.

8.1.2 ANÁLISIS NARRATIVA DE LOS HECHOS Y MENSAJE

Tabla 5: ESTRUCTURA NARRATIVA

ESTRUCTURA NARRATIVA		
Discurso: Tomb Raider desarrolla una historia intensa y descarnada del origen de Lara Croft y su transformación de una mujer joven y tímida a una persona dura que no se rinde. Armada solo con sus instintos básicos y una habilidad de resistencia sobrehumana. Lara deberá luchar para revelar la historia siniestra de una isla olvidada y escapar de sus misterios.	Historia: Lara Croft ha descubierto una grabación secreta de su padre, Richard Croft, quien lleva nueve años desaparecido. En ella, Richard le habla de una tumba conocida como la Tumba de la Muerte, un hallazgo que comprometería al mundo si cayese en posesión de una orden secreta conocida como La Trinidad. Lara decide hallar respuestas y para ello parte hacia una isla situada en el Mar del Diablo, una remota región marina castigada por el clima donde cree que se halla el paradero de su padre y de la tumba. El viaje acaba convirtiéndose en un infierno después de que una violenta tormenta haga naufragar el buque, dejando desamparada a su tripulación en la isla y a merced de los	Situaciones, Conflictos y Puntos de giro: 1. El primer conflicto se encuentra en la decisión de Lara por no recibir la herencia de su padre, esta situación la lleva a tener que conseguir diferentes trabajos y hacer apuestas para conseguir dinero y pagar deudas. 2. Después vemos el conflicto consigo misma en el que se ve involucrada al enterarse de que su padre tenía una vida secreta. Una Situación decisiva para esta historia, se desarrolla al momento en que es capturada por el campamento de La Trinidad y recibir la noticia de que su padre fue asesinado por Vogel. 3. Cando Lara con ayuda de Lu logra escapar del campamento, se encuentra con que su padre está realmente vivo y con el regaño

	mercenarios de La Trinidad que han tomado la isla.	de este por indirectamente guiar a Vogel a su cometido, se da inicio al nuevo conflicto: ¿Hizo lo correcto al ir en búsqueda de su padre? ¿Cómo saldrán de la isla? ¿Cómo liberarán a los esclavos de Vogel? ¿Qué pasó con el espíritu de lucha que tenía su padre? 4. La siguiente situación ocurre cuando Vogel amenaza con matar al padre de Lara, es así como esta decide abrir la tumba para salvar su vida y así comienza el recorrido final hasta Himiko. 5. La última situación y conflicto se da cuando ya han descubierto la verdad sobre el misterio de Himiko. El padre de Lara decide estallar una bomba con él dentro de la tumba para que esta no afecte al mundo que los rodea y le encarga a Lara ir tras Vogel y evitar que lleve el mundo hacia una posible epidemia. Después de una dolorosa despedida, Lara cumple su misión. 6. Como un extra, finalizando el filme, Lara se da cuenta de que su padre tenía varias más investigaciones secretas, decidiendo seguir con ellas.

Tabla 6: TEXTO Y MENSAJE

TEXTO	
Verbal: 1. Lectura de diarios. 2. Lectura de símbolos. 3. Lectura de jeroglíficos.	Escrito: 4. Diarios. 5. Simbolismos. 6. Jeroglíficos. 7. Subtítulos del chino
MENSAJE	
Mensaje: El mensaje de esta película se centra en las decisiones difíciles que una joven debe tomar y las circunstancias complejas a las que estas conllevan. Los retos, dificultades, tristezas y alegrías que tiene la vida son importantes a la hora de convertirse en un adulto.	Aspectos importantes: Dentro de los aspectos más importantes que presenta el mensaje de la película, pueden verse los siguientes: 8. La desaparición de Richard Croft, lo que lleva a Lara a tener que seguir su vida sin la presencia de sus padres. 9. La posibilidad de que Richard esté con vida, el intento por saber qué pasó con él, el descubrimiento de que está vivo, y la reacción por salvar a los esclavos del campamento de Vogel. Todo esto lleva a Lara a tomar una actitud más madura en su aventura. 10. Por último, la conmovedora despedida de Richard y Lara termina de convertir a una jovencita en la adulta necesaria para salvar al mundo de una posible epidemia.

La estructura narrativa del filme conduce a la audiencia por un típico desarrollo "Inicio, nudo, desenlace". En este caso, se presenta la figura de una protagonista que no narra la historia, sino que vive la acción a la par con los espectadores.

Experiencia en la que se presentan diversas situaciones y conflictos (fáciles de identificar para el espectador) que se tratan y resuelven conforme avanza la trama. En cuanto al discurso narrativo, y el concepto que este introduce, se puede ver evidenciada parte de la posición de Rincón, pues la interpretación de cada persona interactúa con el filme, pues este expone una forma de contar su historia fácil de digerir, y que se articula con el puto de vista del espectador. Para así dar lugar a una construcción del sentido.

8.1.3 ANÁLISIS IMAGEN

Tabla 7: IMAGEN

IMAGEN			
Planos y ángulos de Cámara: 1. P. Generales. 2. P. Detalles 3. P. Secuencias (Peleas) 4. P. Enteros. 5. Primer Planos. 6. Paneos.	Iluminación: 7. -Luz natural (día, exteriores) 8. -Claroscuro (Noche, lugares oscuros) 9. -Ambiente (Día, interiores)	Paleta de colores: Escala de Cafés y Grises.	Efectos: 10. Especiales: Arnés y pantallas verdes. Muy usados en escenas de riesgo. (caídas, peleas, muertes) 11. Maquillaje: Usado en escenas de enfermos y para representar sangre.

En este aspecto, la película sigue con el formato más utilizado actualmente por el cine: planos generales que muestran la grandeza de ciertos lugares; planos secuencias para mantener la expectativa creada en el espectador; planos detalles que se especializan en impresionar mostrando cosas mínimas; manipulación y juego con la iluminación que crean cierto impacto en la audiencia; unos colores dominantes durante todo el filme con algunos chispazos de tonalidades que resaltan más; y por último, efectos especiales, unos logrados con pantallas verdes y computadoras, otros a base de maquillaje, pero ambos cumpliendo su objetivo: crear impacto.

“La imagen puede entenderse como producto de la construcción de un espectador a partir de estímulos percibidos por los sentidos” (Rivera & Correa. Pág 2; 2006) teniendo en cuenta esto, y que según la teoría de Gombrich, la cual reza que es el espectador quien hace la imagen, también se puede reflejar la posición de la significación y del sentido sobre la que se basa este trabajo, pues refuerzan la idea de que es solo con la interacción de lo que se muestra en pantalla con el punto de vista del espectador que se crea un verdadero sentido.

8.1.4 ANÁLISIS SONIDO

Tabla 8: SONIDO.

Sonido			
Música: 12. “On Fire” – Cianna Blaze 13. “Make It Count” – James & Michael Craig 14. “Doing Me” – Ray BLK 15. “Cherry” – Area Grey & Kiite 16. “Powerz (Junkie XL remix)” – Avelino 17. “Harpsichord Concerto No 5 In F Minor BWV 1056 – Largo” – Johannes Sebastian Bach 18. “You Can Dance” – Marc Jackson Burrows 19. “Cause You Got Me” – M O S E S 20. “Run For Your Life” – K.Flay	Voces: 21. Lara Croft (adulta) – Alicia Vikander. 22. Lara (niña) –Maisy De Freitas. 23. Lara (14 años) – Emily Carey. 24. Mathias Vogel – Walton Goggins. Lord Richard Croft – Dominic West 25. Lu Ren – Daniel Wu. 26. Ana Miller – Kristin Scott Thomas. Son los personajes principales y quienes prestan su voz para interpretarlos. Aunque en el film, se conocen más personajes de menor importancia para la historia. Como: 27. Hannah John-Kamen (Sophie) 28. Antonio Aakeel	Silencios: Sonido ambiente.	Efectos: Los efectos de sonido se reproducen durante gran parte de la película. No solo para reproducir la banda sonora, sino también para representar y ayudar a crear diferentes ambientes (como: de adrenalina, suspenso, tristeza etc.) en muchas escenas.

	(Nitin). 29. Sarah Sayuri Hare (Sam). 30. Nick Frost (Max).		

Aunque en la narración audiovisual el sonido se posiciona en relación con la imagen, es decir, siempre el audio está establecido según lo que se ve en la pantalla; hablando del apartado sonoro, y siendo este uno de los aspectos más importantes del cine y la narrativa audiovisual, no es raro que en ocasiones pase por alto ante las masas. No obstante, la película trata de incluirlo y desarrollarlo al máximo.

En la interpretación del montaje de sonido, puede notarse la articulación con la teoría de Chion, en la que presenta tres conceptos sonoros "como las tres zonas de un solo círculo, cada una de las cuales se comunica con las otras dos" (Chion, 1998). Los cuales son: *In, fuera de campo y off.* El autor dice que cada uno está ligado. Pero según la forma en la que se lleve el relato, estos pueden constituirse y/o separarse para de igual forma, funcionar, y reforzar la acción dramática.

Teniendo en cuenta lo anterior, se pretende aclarar cada uno de los conceptos mencionados y dar a entender por qué son importantes en este apartado del análisis: El *sonido in* es aquel que pertenece a la realidad vivida en la pantalla, es el sonido que se visualiza y por lo tanto, es paralelo con la imagen vista; el *sonido fuera de campo* es el sonido que pertenece a la acción, por lo tanto no se ve. Ya sea porque merodean por ahí (sonidos del ambiente recreado) o porque momentáneamente no se localiza su fuente sonora, por ejemplo un personaje que habla pero que no lo vemos en ese plano; por último, el *sonido off* es aquel que nunca localizamos su fuente sonora, es decir, no pertenece a ese tiempo y espacio representado en la pantalla, los sonidos de este tipo pueden ser: el escuchado al emplear un narrador y/o la musicalización en determinados momentos (canciones, música incidental). (Chion, 1998)

Así pues, es como en el apartado de sonido se determinan cuáles son los aspectos influyentes en para la óptima recepción del sonido dentro de la narrativa audiovisual. Y se concluye que la película cumple con todos ellos y trata de explotarlos al máximo, utilizándolos de maneras que traten de llegar al espectador causando impacto; como es el caso de: Una banda sonora escogida para representar cada momento importante en la trama; un elenco que por medio de sus diálogos y personajes trasmiten diferentes sensaciones

al público; y sobre todo, el protagonismo, que se lo llevan los efectos auditivos. Pues, el montaje del filme está llevado acabo para garantizar una interacción con el público.

8.2 ANÁLISIS CONTENIDO VIDEOJUEGO

8.2.1 ANÁLISIS ESCENARIO Y PERSONAJES

Tabla 9: ESCENARIO Y PERSONAJES

<table>
<tr><th colspan="4">ANÁLISIS DE CONTENIDO (VIDEOJUEGO)</th></tr>
<tr><th colspan="4">ELEMENTOS MORFOLÓGICOS</th></tr>
<tr><td colspan="4">Escenario</td></tr>
<tr><td colspan="2">Físico: Isla Yamati, al sur de Japón</td><td colspan="2">Sociocultural: Un lugar bastante rural. En el que la tecnología es casi nula.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personajes principales</td></tr>
<tr><td>Personaje</td><td>Edad</td><td>Género</td><td>Rasgos físicos</td></tr>
<tr><td>Lara Croft</td><td>21 años</td><td>Femenino</td><td>Cabello castaño. Ojos oscuros. Tez canela. Complexión normal.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personalidad: Joven aventurera inexperta. Sueña con ser una arqueóloga. Está dispuesta a hacer lo necesario para proteger a sus amigos.</td></tr>
<tr><td>Alex Weiss</td><td>24 años</td><td>Masculino</td><td>Cabello castaño, ojos claros, lentas, tez blanca complexión normal.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personalidad: Joven entusiasta y especializado en electrónica. Está enamorado de Lara, al punto que hace cosas arriesgadas para impresionarla y se sacrifica por salvar su vida.</td></tr>
<tr><td>Conrad Roth</td><td>52 años</td><td>Masculino</td><td>Cabello canoso, ojos claros, barba, tez blanca y complexión atlética.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personalidad: Capitán de navegación y exmilitar. Amigo más cercano a Lara, siendo su figura paterna y mentor.</td></tr>
<tr><td>Samantha (Sam) Nishimura</td><td>22 años</td><td>Femenino</td><td>Cabello oscuro, corto y lacio, ojos oscuros y un poco rasgados, tez blanca y complexión normal.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Personalidad: Gran amiga de Lara. Es una productora y traductora de documentales y, al igual que Lara, es una apasionada por el descubrimiento de las historias secretas del mundo. No entiende por qué Lara se niega a tocar su fortuna. Ambas comparten la sensación de estar fuera de lugar en el mundo y se alimentan de la sed de cada una por la aventura.</td></tr>
<tr><td>Joslin Reyes</td><td>42 años</td><td>Femenino</td><td>Cabello oscuro, corto y rizado. Ojos oscuros. Tez morena. Complexión normal.</td></tr>
</table>

Personalidad: Especializada en mecánica. Una persona fría y de fuerte carácter. Culpa al Lara por el naufragio y la muerte de Roth. Después de este suceso trata de cambiar su actitud intentando ser un poco más optimista.			
Jonah Maiava	33 años	Masculino	Cabello y ojos oscuros. Barba. Tez trigueña. Complexión obesa
Personalidad: Cocinero. Amigo muy leal a Lara. Posee gran fuerza y habilidades con armas de fuego.			
Angus Grimaldi (Grim)	63 años	Masculino	Cabello canoso. Patillas y barba. Ojos oscuros. Tez blanca. Complexión delgada.
Personalidad: Timonel y médico. Tiene una actitud temperamental y un instinto de lucha que no le permite rendirse. Es capturado y presentado a Lara para forzar su rendición, pero para evitarlo, se sacrifica.			
James Whitman	---	Masculino	Cabello rubio, largo y lacio. Ojos azules. Gafas y barba. Tez blanca. Complexión normal.
Personalidad: Doctor en arqueología y antropología. Fascinado por lo encontrado en la isla de Yamatai, decidió colaborar con los solarii, traicionando a sus compañeros.			
Mathias	63 años	Masculino	Calvo. Ojos oscuros. Tez blanca. Complexión normal.
Personalidad: Llega a la isla tras un accidente de avión provocado por una violenta tormenta. La desesperación y la obsesión por volver a casa le convierten en una persona dispuesta a todo con tal de lograr su propósito.			
Himiko.	---	Femenino	Espíritu.
Personalidad: La poderosa Reina del Sol de la Isla de Yamatai. De carácter despiadado, gobernó la isla hace varios milenios con la ayuda de su Guardia de la Tormenta. Su espíritu se encontraba encerrado en el cuerpo momificado, lo que maldecía a la isla, impidiendo con grandes tormentas que cualquier persona saliera de ella.			

Imagen 4. Fuente: FanPage *Tomb Raider.*

En cuanto al escenario se refiere, puede verse que el videojuego *Tomb Raider*, fue estructurado para impactar al público. Generando un ambiente de caos, angustia y desesperación; elementos que se crean a partir de la oscuridad y la incertidumbre e improbabilidad de supervivencia.

Los personajes tienen un rol de apoyo para la protagonista, ayudarla en su viaje y camino hacia la madurez, presentando cada uno un pasado, al igual que una personalidad concisa y definida es el objetivo de estos, también el de impactar al jugador, de modo que este sienta el cambio y sea testigo de la transformación que se lleva a lo largo de la historia. Pues como dice en su sinopsis, “es el camino que Lara debe recorrer para convertirse en una mujer”.

Es entonces donde se reconoce el primer acercamiento a la teoría de la significación como la concibe Alberto Rincón, pues que no es sino por medio del punto de vista del jugador y con su experiencia subjetiva que dichos elementos (escenario y personajes) pueden lograr un cometido: impactar y significar algo para el jugador.

8.2.2 ANÁLISIS NARRATIVA DE LOS HECHOS Y MENSAJE

Tabla 10: ESTRUCTURA NARRATIVA

ESTRUCTURA NARRATIVA		
Discurso: Tomb Raider desarrolla una historia intensa y descarnada del origen de Lara Croft y su transformación de una mujer joven y tímida a una persona dura que no se rinde. Armada solo con sus instintos básicos	Historia: En 2013, una joven Lara Croft de 21 años, se une a la expedición del doctor James Whitman; que tiene como objetivo encontrar e investigar los restos del reino perdido de Yamatai. A bordo del Endurance, parten hacia el este de	Situaciones y Conflictos: Dentro de la historia pueden encontrarse diversos puntos pertinentes para este apartado, como: 1. La primera situación tiene

y una habilidad de resistencia sobrehumana. Lara deberá luchar para revelar la historia siniestra de una isla olvidada y escapar de sus misterios.	Japón, donde Whitman confía en que se halle la isla de Yamatai. Entre la tripulación se encuentran dos viejos amigos de la joven: Su mentor Conrad Roth, un ex-marine amigo de la familia Croft, y Samantha Nishimura, la mejor amiga de Lara, quien la acompaña para grabar un documental sobre la expedición. Como parte del equipo de navegación, el buque cuenta con: Joslyn Reyes, una mecánica experimentada; Jonah Maiava, el cocinero del barco; Angus "Grim" Grimaldi, timonel y médico, y Alex Weiss, el especialista del equipo electrónico. Tras una larga travesía e insistencia de Lara por tomar otro camino, el buque llega a la Isla del Dragón, donde intuyen que se encuentra Yamatai. Una tormenta azota el barco, que acaba naufragando. La tripulación logra a duras penas llegar a nado hasta la playa. Lara se separa de los demás al llegar a la orilla y acaba siendo capturada por un miembro de Solarii, una secta adoradora de Himiko que habita en la isla. De esta forma, arranca la aventura más cruda y exigente que	lugar en el barco, cuando Lara propone al grupo desviarse y buscar la isla de Yamatai en otra zona. Lo que desencadena la serie de sucesos del videojuego. 2. El primer conflicto de da al Lara reconocer que el naufragio se dio por su propuesta y se toma la decisión de salvar a todos sus compañeros de todos los peligros que puedo haberles ocasionado. 3. La siguiente situación se trata cuando Lara reconoce lo fácil que le ha sido matar a otras personas para sobrevivir y garantizar las vidas de las personas que se ha determinado a proteger. 4. El primer gran conflicto se crea en el momento que ve morir a uno de sus compañeros (Grim), este se sacrifica para evitar que Lara se entregue. Esto causa gran

	recordará la joven. Un calvario que marcará su vida, su carácter y el comienzo de la gran aventurera que está predestinada a ser.	impacto en ella, lo que la lleva a culparse. Es entonces cuando Roth le dice “Sabes lo que es sentir una pérdida, pero no un sacrificio. El sacrificio es una elección que uno hace.” Haciendo referencia a lo que hizo Grim es en realidad una razón para seguir adelante. 5. El conflicto más grande al que se enfrenta Lara ocurre cuando llega la muerte de Roth, su amigo, mentor y figura paterna. Este fallece en los brazos de Lara después de haberla salvado. Una escena impactante que llega al jugador y se crea aún más tensión en el momento que Reyes hace a Lara la única responsable de esa muerte. 6. La siguiente situación se puede reconocer en la madurez que Lara consigue en el paso por su aventura. En este caso, se

		identifica una postura más crítica en cuanto al confiar en personas se refiere, como la actitud de recelo mostró ante la inesperada reaparición de James Whitman. 7. La última muerte que causa conflicto en la protagonista es la muerte de Alex, compañero de Lara y enamorado secreto de ella, quien también se sacrifica para salvar la vida de Lara. Después de esto, se promete a sí misma no permitir que nadie más muera. 8. La última situación se da después de conseguir rescatar a Sam, cuando por fin están saliendo de la isla reconoce que guardaba cierto resentimiento hacia su padre y acepta lo que él creía, que en el mundo hay muchos misterios, cosas que no se

		pueden explicar y mitos que pueden ser reales. Lo único que se puede hacer es seguir investigándolos.

Tabla 11: MENSAJE

TEXTO	
Verbal: 1. Lectura de diarios. 2. Lectura de Manuscritos. 3. Lectura de mapas.	Escrito: 4. Diarios. 5. Manuscritos. 6. Mapas. 7. Jeroglíficos. 8. Subtítulos.
MENSAJE	
Mensaje: El mensaje de este videojuego se centra en las decisiones difíciles que una joven debe tomar y las circunstancias complejas a las que estas conllevan. Los retos, dificultades, tristezas y alegrías que tiene la vida son importantes a la hora de convertirse en un adulto.	Aspectos importantes: 9. Cómo una pequeña decisión puede cambiar totalmente el rumbo. 10. El valor que se necesita para arriesgar la vida y salvar a otros. 11. Los juicios a los que puede someter alguien por errores que resultan en tragedias.

La historia de este videojuego comienza de manera que causa, en cierta medida, impacto en la persona. Aunque la narrativa de este intenta generar algún tipo de conmoción en el jugador desde su primer contacto, mostrando una crónica adelantada y confusa, usan de manera ingeniosa los *flashbacks* (recurso muy utilizado en el cine) para orientar y explicar la razón de los hechos actuales.

La narrativa conduce al jugador por una historia que se desarrolla por medio del “Inicio, nudo, desenlace”. Como ya se mencionó antes, la vivencia de este videojuego está estructurada de manera que influya en el jugador, mostrando y creando conflictos para la protagonista, que gracias a la interacción, se tiene un mayor efecto.

Es aquí donde se puede ver la conexión de una manera fuerte con la noción del discurso social de Verón, pues él afirma que para crear y haya un verdadero sentido en cualquier producción discursiva, es necesario un

pensamiento incluyente, en el que el punto de vista del intérprete. De la misma manera se ve reflejada la posición de Rincón, pues en su manera de concebir la significación, destaca que esta nace solo como un resultado de la experiencia subjetiva del hombre, y las cosas.

De esta manera se concluye que la narración del videojuego *Tomb Raider* hace uso efectivo de la narración, ayudado de la interacción para hacer llegar a su público su respectivo mensaje.

8.2.3 ANÁLISIS DE IMAGEN

Tabla 12: IMAGEN

IMAGEN			
Planos y ángulos de Cámara: 1. P. Generales. 2. P. Eneros. 3. P. Detalles. 4. Libertad de controlar cámara.	Iluminación: 5. Iluminación ambiental. 6. Ayuda de antorchas. 7. Todo tipo de iluminación y contraste de sombras es generado por computadora.	Paleta de colores: Escala de cafés.	Efectos: Dentro del apartado para efectos especiales, puede considerarse todo lo visto en la pantalla, pues absolutamente todo es generado por computadora.

En este aspecto el videojuego toma también recursos propuestos por la industria cinematográfica y de la narración audiovisual en general como: La utilización de planos generales, panorámicos y detalles; la representación de una iluminación ambiental; realización de texturas y sombreados. En este, como en la mayoría de los apartados a analizar, la interacción del jugador es de gran importancia. Pues no solo existe la libertad de controlar la acción que se ejecuta por medio del personaje principal, dicha interacción del jugador–historia también facilita cierta autonomía en cuanto al manejo de cámara y planos se refiere.

Como en el anterior punto las teorías que rezan sobre la construcción de significados y sentidos se ven reforzados en el videojuego gracias a la interacción que se genera. Pues en este caso, el jugador también se ve afecto por lo que ocurre y se muestra, aunque se presenta una variante de gran importancia: En el análisis anterior se vio cómo el videojuego afecta a su público por medio de una historia ya establecida e inamovible. En esta ocasión,

y como ya se mencionó existe cierta libertad de alterar los planos y movimientos de cámara ya establecidos.

8.2.4 ANÁLISIS SONIDO

Tabla 13: SONIDO

SONIDO			
Música: 8. Adventure Found Me. 9. The Scavenger's Den. 10. Exploring the Island «First Blood 11. Reaching Roth 12. Infiltrating the Bunker 13. A Call for Help 14. Entering Himiko's Tomb 15. The Descent 16. The One 17. The Scavenger's Camp 18. Paying Respects 19. On the Beach 20. Secret of the Island 21. The Oni 22. Whitman's Test 23. Scaling the Ziggurat 24. The Ritual 25. A Survivor Is Born 26. The Tomb Raider 27. Todas	Voces: 28. Camilla Luddington (Lara Croft) 29. Earl Baylon (Jonah Maiava) 30. Robin Atkin Downes (Conrad Roth) 31. Chieko Hidaka (Samantha "Sam" Nishimura) 32. James Walsh (Angus "Grim" Grimaldi) 33. Cooper Thornton (Dr. James Whitman) 34. Tanya Alexander (Joslyn Reyes) 35. Andy Hoff (Alex Weiss) 36. - Mathias (Robert Craighead)	Silencios: Reproducción de sonido ambiente.	Efectos: Los efectos de sonido se reproducen durante todo el videojuego. No solo para reproducir la banda sonora, sino también para representar y ayudar a crear diferentes ambientes (como: de adrenalina, suspenso, tristeza etc.) durante todas las escenas.

compuestas por Jason Graves.			

Después de los respectivos análisis, puede resultar curioso que en cuanto al apartado sonoro no exista esa libertad o autonomía para modificar o cambiar la musicalización y/o demás efectos auditivos. El videojuego *Tomb Raider* ejecuta de manera precisa e impactante el audio, exactamente de la manera en que lo hace el cine.

Haciendo uso de los *in, fuera de campo y off* (conceptos explicados anteriormente desde la posición de Chion). Así pues, es como se concluye que la instrumentación, diálogos y demás efectos de sonido cumplen la misma función que en el formato utilizado por la industria cinematográfica. Explotándolos de maneras que sirvan para que el jugador se vea inmerso en la trama y desarrolle sentimientos hacia esta.

Para concluir, después de realizados los respectivos análisis, se llega a la inferencia y determinación que el videojuego *Tomb Raider* posee y ocupa los mismos recursos que el formato de narrativa audiovisual utilizado por el cine para contar su historia y hacer llegar el mensaje a su respectivo público.

Así como este, en la actualidad son muchos los videojuegos que utilizan dicho formato. Sin embargo, estos se valen de una herramienta que sería el punto clave de la diferenciación entre formas narrativas: La interacción. Concepto que se tratará en la presentación del próximo capítulo.

Tabla 14: CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

Categoría	Subcategoría	Participante
Narrativas	1. Discurso 2. Significación 3. Sentido 4. Narrativa Audiovisual	Investigador

9. CAPÍTULO II

CONTRASTACIÓN DE LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES DEL VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* CON EL FORMATO UTILIZADO EN SU ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA.

En el siguiente capítulo, se pretendió usar nuevamente el análisis de contenido anterior para así confrontar ambos formatos narrativos. Descubrir y profundizar en aquellos aspectos que significan sus mayores semejanzas y diferencias fue el objetivo principal de este apartado. Para esto se tuvo en cuenta las teorías de *La narrativa audiovisual* y *Narrativa transmedia* de Jordi Sánchez y Carlos Scolari, respectivamente. (Autores ya presentados en el marco teórico).

Antes de iniciar dicho contraste es preciso mostrar cómo es para Sánchez la convergencia entre narración textual y las posibilidades del ordenador, pues para él, de esta intercomunicación se crean nuevas alternativas para los narradores. Así pues, toda la productividad lectora se multiplica y se constituye en identidad dentro de una nueva forma de relación entre el autor y lector, creando así lo que él denomina *narración interactiva* y *ficciones interactivas*.

> *La ficción interactiva está organizada en formas paralelas o más exactamente dendríticas –en forma de árbol– que abren al lector la posibilidad de elecciones. Lo que ocurre en las ficciones interactivas depende en mayor o menor medida de las selecciones del lector; y decimos en mayor o menor medida, pues a nadie se le escapa que el máximo control lo tiene todavía el autor, que es quien prevé las diferentes posibilidades y quien plantea los nexos entre los diferentes acontecimientos de la trama*. (Sánchez, 2006; pág. 157)

Así pues, es como se demuestra la amplia posibilidad de la narración en el entorno digital. Como uno de los ejemplos más destacables es el uso de Internet y la puerta que este abre a al ámbito de la literatura basada en el lenguaje verbal, las obras de autoría compartida que evolucionan, con las múltiples aportaciones de internautas que adoptan el papel simultáneo de lectores y autores. (Sánchez; 2006)

Si bien la relación entre videojuegos y narración es un tema bastante discutido, hay quienes afirman que los videojuegos, o al menos algunos, significan un gran adelanto en lo que a cine interactivo se refiere. Sin embargo, la forma estructural de los videojuegos está diseñada para la satisfacción del usuario por medio del ego y el pulimiento de ciertas habilidades necesarias para salir “victorioso” algo que al fin y al cabo, también es un juego; algo bastante

diferente a lo que presenta la narración tradicional. Sánchez muestra esto de la siguiente manera:

> *Para disfrutar de una narración, sólo hay que tener disposición y prestar atención –el proceso de lectura implica, por supuesto, un grado elevado de actividad emocional y cognitiva, pero no una acción externa al relato– por el contrario, para disfrutar de un juego hay que realizar acciones que requieren habilidad y, casi siempre, el perfeccionamiento de esta habilidad es lo que genera satisfacción. En géneros como los juegos de lucha, los simuladores deportivos y los juegos de acción que ponen el énfasis en las actividades que realiza el jugador, el placer lúdico está generado por este incremento de las habilidades; en otros géneros, como los juegos de aventura, la habilidad para resolver enigmas constituye una satisfacción en sí misma, pero que lleva asociada, al mismo tiempo, un placer narrativo.* (Sánchez, pág. 162; 2006)

Ahora bien, la contextualización anterior es de vital importancia para esta investigación, puesto que de la interacción entre la narración y la interactividad digital surgen nuevos formas de narración, y los videojuegos de una u otra manera encajan en estas nuevas categorías. Pues si bien es cierto que son totalmente diferentes a lo que la academia ha presentado normalmente, cumplen con el objetivo de llevar al jugador su mensaje.

> *Otra forma de relato interactivo es la narrativa "interrumpida", que se produce en los denominados juegos de aventura. Normalmente, estos juegos presentan un universo diegético muy concreto y detallado –a partir del establecimiento de espacios, tiempos y personajes con características determinadas–, que se interrumpe para ofrecer indicios al interactor. Éste, tras un proceso frecuentemente muy complejo de evaluación y organización conceptual, va construyendo una historia. Berenguer apunta que el principal problema de estos relatos se encuentra en el tiempo de lectura, pues aunque estos juegos tienen sin duda un tiempo del relato, no hay un modo preestablecido de imponer un ritmo a la actividad lectora e interpretativa. La inteligencia del lector, o al menos su competencia, es una variable que determina muy estrechamente la experiencia narrativa.* (Sánchez, pág. 161; 2006)

Por lo anterior, se puede deducir que la óptima recepción del discurso que presenta un videojuego depende en su mayor parte del jugador, puesto que su habilidad para leer o identificar un relato será la máxima influencia. No obstante, los videojuegos, en especial del género de aventura, tienen como

principal objetivo transmitir un concepto por medio de su historia, que generalmente (en ocasiones con mayor dificultad) es captado.

Del mismo modo, así como queda demostrado que el punto fuerte de la narración en los videojuegos es la interacción, el cine también aporta algo importante a los espectadores, y Jordi Sánchez reconoce la postura de Christian Metz, el cual plantea que una de las claves del cine es la *impresión* de realidad (Sánchez, 2006).

Metz concibe esa impresión como el impacto y sentido que el cine puede producir en el espectador, a tal punto que gracias a la inmersión, lo mostrado en un filme, en cierta medida puede llegar incluso a ser creíble.

> *"La impresión de realidad que el espectador experimenta ante el filme. Más que la novela, más que la obra de teatro, más que el cuadro del pintor figurativo, el filme nos produce la sensación de asistir directamente a un espectáculo casi real (…) Existe una modalidad fílmica de la presencia altamente creíble."* (Metz, 2002; pág. 32)

Es entonces como Sánchez y Metz presentan al cine y la narrativa fílmica como "una gran unidad que nos cuenta una historia, e "ir al cine" es ir a ver esta historia." (Sánchez, pág. 85; 2006).

Es en este momento que se considera importante hacer referencia a Marshall McLuhan y su planteamiento de los medios calientes y fríos. Pues para él, calientes como: La radio, el cine, y la fotografía, son aquellos que se desarrollan en un solo sentido, es decir, que aportan al público mucha más información.

> *El medio caliente es aquel que extiende, en «alta definición», un único sentido. La alta definición es una manera de ser, rebosante de información. Una fotografía es, visualmente, de alta definición. La historieta es de «baja definición» simplemente porque aporta muy poca información visual. El teléfono es un medio frío, o de baja definición, porque el oído sólo recibe una pequeña cantidad de información. El habla es un medio frío de baja definición por lo poco que da y por lo mucho que debe completar el oyente. Un medio caliente, en cambio, no deja que su público lo complete tanto. Así, pues, los medios calientes son bajos en participación, y los fríos, altos en participación o compleción por parte del público.* (McLuhan, pág. 43; 1994)

De lo anterior se puede entender entonces a los videojuegos como una de las nuevas contrapartes del cine en cuanto a la calidez de los medios se refiere. Pues, si bien los videojuegos aportan bastante información de la historia al usuario, ésta por sí sola no puede desarrollarse, sin la interacción ya antes establecida. De esta manera se constata que los videojuegos hacen parte de los medios fríos desde la teoría de McLuhan. La cual se refiere a estos como aquellos en los que la participación con el ser humano es indispensable. "Un medio caliente permite menos participación que uno frío: la lectura deja menos lugar a la participación que un seminario, y un libro menos que un diálogo." (McLuhan, pág. 43; 1994)

Entonces, después de identificar y profundizar en las diferencias más significativas en lo que a narrativas entre el cine y videojuegos se refiere, se pasa a analizar ¿De qué manera formas narrativas tan diferentes son capaces de trasmitir el mismo mensaje? (dirigirse a tablas 6 y 11)

De acuerdo a Carlos Scolari, este fenómeno presentado desde las narrativas transmedia (NT), que son la convergencia entre diferentes medios. Para él, estas representan el aporte que cada medio hace a la construcción de un mundo narrativo. Sin embargo, el autor deja en claro que las NT no son simplemente la adaptación de un lenguaje a otro "la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine" (Scolari; 2003), es por esta razón que, como ya se vio en el anterior capítulo, la forma en que se lleva a cabo la historia en la película Tomb Raider, es diferente al videojuego (su versión original).

Scolari plantea que en el traslado de un medio a otro, una historia no se limita solo a ser nuevamente contada, sino que esta se expande, pues es lógico pensar que cada medio o plataforma aporta de formas diferentes a la comunicación.

> *Cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo—.* (Scolari, pág. 22; 2013)

Carlos Scolari concuerda con lo que plantea Henry Jenkins, pues éste afirma que una historia creada para un largometraje puede: expandirse en la televisión, novelas y/o cómics, para después explorar y vivir ese mundo por medio de un videojuego. Ambos autores coinciden que cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para no tener que ver la película para entender el videojuego o de manera inversa. (Scolakins)

Por todo lo anterior, se concluye que la película *Tomb Raider*, pertenece a un medio que escoge de manera autónoma cómo enviar un mensaje a su público. Razón por la que existen ciertas variables en cuanto a su historia la forma en que se lleva a cabo con respecto al videojuego, su material original.

Ahora bien, a lo largo de este capítulo se han venido tratando las diferencias trascendentales en lo que a narrativas de cine y videojuegos se refiere, también se estudió cómo se da la convergencia entre un medio y otro para contar una historia. En el anterior capítulo se presentaron los recursos que usan ambas formas de narración, y se concluyó que son los mismos, sin embargo, mencionados elementos tienen diferentes formas de llevarse a cabo. Es por esto que se pasa a nombrar cada aspecto del análisis anterior especificando de qué manera se ejecutan:

9.1 ESCENARIO Y PERSONAJES

Como ya se mencionó antes, es necesario comprender como un “signo” global tanto a los personajes como al escenario que los rodea. Enrique Pulecio, en su texto *El cine: Análisis y estética,* plantea que el personaje dentro de una película es implementado con ciertas condiciones para otorgarle un valor específico al mundo creado por los guionistas o directores. Con relación a lo anterior, puede entonces entenderse que estos factores (escenario y personajes) comienzan a significar algo para el público, estableciendo así tipologías como:

1. Personaje principal: Lara Croft.
2. Personajes secundarios: Richard Croft, Lu Ren.
3. Antagonistas: Mathias Vogel, Ana Miller.

Mientras que en el videojuego también se puede articular el planteamiento de Pulecio y ver sus personajes como signos, la profundización que la historia les da, si bien no es nula, sí limitada. A tal punto que estos solo se perciben como punto de apoyo en la trama y desarrollo de la protagonista, creando tipologías como:

1. Protagonista: Lara Croft.
2. Personajes de apoyo: Alex Weiss, Conrad Roth, Samantha Nishimura, Joslin Reyes, Angus Grimaldi, Jonah Maiava.
3. Enemigos: James Whitman, Mathias, Himiko.

9.2 NARRATIVA Y MENSAJE

Como ya se aclaró antes, este es el apartado en el que más difieren ambos formatos narrativos: Los videojuegos explotando la interacción con el usuario y el cine generando una impresión de realidad en el público. No obstante, los dos medios logran hacer llegar el mismo mensaje o concepto a sus receptores. (Dirigirse a tablas 6 y 11)

9.3 IMAGEN

Contrario al punto anterior, el apartado visual es el más equivalente entre ambas formas narrativas. La imagen en el cine "como el lenguaje, no es más que un medio para un fin determinado: hacer inteligible y eficaz la narración cinematográfica." (Pulecio, pág. 175; 2011) Propósito que también cumple en los videojuegos. Quizá la mayor diferencia entre las dos formas de *Tomb Raider* analizadas vendría siendo la filmación con ayuda de cámaras, trípodes, luces, actores y demás en la película. Mientras que todo lo anterior, en el videojuego se crea a partir de imágenes virtuales.

9.4 SONIDO

En el anterior capítulo se hizo la mención de Chion y cómo su postura de los sonidos *In, fuera de campo y off* se veía evidenciada en ambas narrativas. Como en el punto anterior, el apartado sonoro guarda mucha concordancia entra el formato que usa el cine y los videojuegos. Siendo sus únicas diferencias: Toda la banda sonora escuchada durante el videojuego fue compuesta específicamente para este y estuvo a cargo de una persona (Jason Graves), y la utilización de sonidos ambientes sintéticos; recursos no usados por la industria cinematográfica.

Para concluir, ambos medios narrativos se valen recursos afines para contar sus historias, sin embargo cada uno los aprovechan de diferentes formas y en distintas medidas, logrando así variadas conexiones con el público.

Tabla 15: CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE CONTRASTE DE NARRATIVAS

Categoría	Subcategoría	Participante
➢ Narrativas ➢ Medios ➢ Contraste	✓ Narrativa Audiovisual ✓ Narrativa Transmedia ✓ Medios calientes y fríos	Investigador

10. CAPÍTULO III

DETERMINACIÓN DE LA PERCEPCIÓN DE LAS PERSONAS QUE CONSUMEN EL VIDEOJUEGO *TOMB RAIDER* CONVERTIDO EN PELÍCULA.

Por medio del presente capítulo se pretendió dar claridad o establecer en cierta medida qué percepción tienen los denominados *gamers* al consumir determinado videojuego en su versión cinematográfica. Para esto, se planteó la realización de un grupo focal en el cual se trazaron diez preguntas enfocadas en comparar la postura de cada participante frente al videojuego y la película Tomb Raider.

Teniendo en cuanta que tanto el videojuego como su versión cinematográfica están dirigidos a un público adulto joven, se escogió una muestra representativa de seis participantes entre los 19 y 22 años de edad, los cuales están presentados en la siguiente tabla:

Tabla 16: CARACTERIZACIÓN PARTICIPANTES GRUPO FOCAL

Participante	Nombre	Sexo	Edad	Estrato	Estudios	Ocupación
1	Santiago Calderón	M	21	2	Tecnología Electronica	Jefe de patio/ Estudiante
2	Valentina Martínez	F	19	2	Tecnología Química	Estudiante
3	Daniela Inchima	F	20	3	Tecnología en contabilidad y finanzas	Estudiante
4	Davidson Bejarano	M	21	2	Técnico laboral	Mecánico automotriz
5	Elber Orozco	M	22	2	Tecnología mecatrónica	Estudiante
6	Andrés Barrios	M	21	4	Técnico asesor comercial de entidades financieras	Analista de Producción

Como se puede apreciar en el anterior cuadro, la población escogida constó de dos mujeres y cuatro hombres ubicados entre los estratos 2 y 4, con diferentes estudios y ocupaciones. A cada participante se le asignó un número con el que es referenciado con su respuesta en próximas tablas.

Ahora bien, para analizar la percepción de cada participante, se crearon diferentes tablas. Cada una presenta la pregunta realizada y las respuestas de cada persona, se optó por esta metodología con el fin de conseguir una sistematización más eficiente, facilitando la tabulación de respuestas y el contraste entre las diferentes posturas de cada integrante.

Tabla 17: Diferencias entre videojuego y película.

Participante	1. ¿Qué diferencias ve usted entre el videojuego y la película?
1	La calidad de imagen y la transición de la historia.
2	El desarrollo de la historia. Ya que en el juego es más específico, su duración.
3	Imagen y audio.
4	La motivación de Lara en emprender el viaje. La diosa en el juego es del sol, mientras que en la película es de la muerte. En la película nos enemigos no son rusos.
5	La motivación de Lara en la película es encontrar al padre.
6	En el juego hay más suspenso.

De la tabla anterior es preciso resaltar que mientas los participantes 3 y 6 se pronunciaron sobre aspectos como imagen, audio y suspenso, la mayor parte de la población se fijó en el apartado de cómo se lleva a cabo la historia. Pues, si bien los puntos ya mencionados son importantes dentro de la narrativa audiovisual, lo que hace que todos los componentes narrativos puedan articularse a tal punto de representar un verdadero sentido a lo que se está consumiendo, es la historia.

Tabla 18: Preferencias.

Participante	2. ¿Qué prefiere entre la película y el videojuego y por qué?
1	El videojuego es más expresivo que la película y su historia se muestra mejor, es decir, va a lo que es y claro, uno al mismo tiempo se divierte.
2	La película porque el videojuego me parece aburrido.
3	La película porque es más interesante la historia.
4	El videojuego porque es más didáctico, tiene la posibilidad de interactuar. La historia es más detallada y extensa.
5	El videojuego porque tiene más detallada la historia.
6	El videojuego por la calidad de la historia y lo envolvente.

Ahora bien, luego de presentar las diferencias entre el videojuego y la película *Tomb Raider,* se pasa a interpretar las preferencias de la muestra poblacional

escogida para este análisis; las cuales muestran el favoritismo de todos los hombres hacia el videojuego. Mientras que las mujeres del grupo se inclinan a la película. Si bien, toda la población con la que se realizó el grupo focal tiene cierta relación con la saga *Tomb Raider*, resulta importante este fenómeno.

Otro de los aspectos importantes a tener en cuenta es que mientras los hombres prefirieron el videojuego por razones como duración en la historia, haciéndola más detallada, las mujeres escogieron la película por la misma razón.

Tabla 19: Elementos destacables de la película.

Participante	3. ¿Qué elementos destaca de la película que no están en el videojuego?
1	La iluminación; voces; gestos de los personajes.
2	La historia del papá de la protagonista.
3	El padre de Lara.
4	El padre de Lara.
5	La diosa en la película es de la muerte.
6	Que la historia está enfocada en la búsqueda del padre de la protagonista.

En este apartado, hay que hacer mención en la mayoría de los participantes que destacan la inclusión de una figura paterna más clara y explícita para Lara dentro de la historia. Sin perder importancia en otras respuestas como: iluminación, voces y personajes, es necesario reconocer y destacar que cierta dosis de drama puede generar impacto en la lectura del audiovisual por parte del público.

Tabla 20: Elementos destacables del videojuego.

Participante	4. ¿Qué elementos destaca del videojuego que no están en la película?
1	Animación, mejor en algunos casos.
2	El resto de personajes que acompañan en la aventura a Lara.
3	Los amigos de Lara.
4	El equipo de expedición; los nativos de la isla.
5	El equipo de investigación; los isleños no son rusos; la diosa en el juego es del sol.
6	La historia tiene más suspenso y es más completa.

En cuanto a los elementos destacables del videojuego, la mayoría de los participantes expresó el interés por incluir personajes que no se tuvieron en cuenta en la adaptación cinematográfica, pues ha quedado claro en anteriores capítulos que estos son de vital importancia en el desarrollo y madurez de una Lara Croft concebida en el arco de los videojuegos.

Podría interpretarse a los personajes del videojuego como la contraparte del padre de Lara en la película. Pues ambos tienen la tarea en cierta medida de ser un apoyo o guía emocional para la protagonista.

Tabla 21: Función del sonido.

Participante	5. ¿Dónde cree que funciona mejor la música y el sonido en general, en la película o el videojuego? ¿Por qué?
1	El videojuego. Es más centrado y va junto con la experiencia de juego.
2	En el videojuego. Lo hace un poco más emocionante y envuelve al jugador en el contexto.
3	En la película anima mejor la cinta.
4	En la película porque puede dar más emoción, suspenso, etc.
5	En el videojuego genera más suspenso y tensión.
6	En la película es más envolvente.

En el apartado sonoro puede apreciarse que las opiniones estuvieron divididas, tres hombres destacaron el sonido en el videojuego, mientras las dos mujeres y un hombre enfatizaron que en la película se consiguen mejores funciones sonoras.

Tabla 22: Aporte a la experiencia.

Participante	6. ¿Cuál le aporta más a su experiencia, la película o el videojuego?
1	La película
2	La película
3	La película
4	El videojuego
5	El videojuego
6	El videojuego

Desde el aporte a la experiencia de cada participante, también pueden verse las diferencias en las opiniones. Sin embargo, a partir de ahora es que puede verse evidenciada a postura de las dos mujeres que participaron en el grupo focal, pues estas en cada aspecto han destacado a la película. Mientras que la

posición de los participantes cinco y seis se inclinan por el videojuego en cada punto.

Tabla 23: Elementos recuperables de la película.

Participante	7. ¿Qué elementos de la película recuperaría en el videojuego?
1	La motivación de Lara (Su padre)
2	El padre de Lara
3	El padre de Lara
4	Ninguno.
5	La organización Trinity
6	No sabe, no responde.

Podría ser uno de los elementos más interesantes en lo que a este análisis se refiere por la variedad en las respuestas. Siendo la moda hacer referencia a la presencia de un personaje secundario en la trama de la película, recalcándolo tres de los participantes.

Tabla 24: Elementos recuperables del videojuego.

Participante	8. ¿Qué elementos recuperaría del videojuego en la película?
1	Sus animaciones, pues en programación se hacen más reales, cosa que en película baja debido a su presupuesto, quizá.
2	Los momentos que hay en cámara lenta para dar más suspenso.
3	Los isleños.
4	El equipo de Lara.
5	El videojuego está completo.
6	Qué sea más explícito.

Sin embargo, es en este punto en el que se aprecia la mayor variedad de respuestas por parte de los participantes del grupo focal. Cada uno expresó diferentes aspectos que, a su parecer hicieron falta en la adaptación cinematográfica.

Tabla 25: Trabajo de imagen.

Participante	9. ¿Dónde cree que hay un mejor trabajo de imagen, en la película o el videojuego?
1	En la película.

2	En el videojuego.
3	En la película.
4	En el videojuego.
5	En el videojuego.
6	En el videojuego.

Ahora bien, en cuanto al trabajo de imagen, es casi que predominante la preferencia de los participantes por la imagen y animaciones del videojuego, no obstante, como se puede ver, es el primer aspecto en el que la participante número dos expresa su favoritismo hacia el videojuego.

Tabla 26: Signos.

Participante	10. ¿Dónde hay más signos, en la película o el videojuego? ¿Cuáles son?
1	No sabe. No responde.
2	No sabe. No responde.
3	En el videojuego.
4	En el videojuego.
5	En el videojuego se ven más signos.
6	No sabe. No responde.

Este es sin duda el aspecto más importante a revisar dentro de este análisis, puesto que la mitad de los participantes admitió no conocer el concepto de signos, mientras que la otra mitad le atribuyó al videojuego la mayor cantidad de estos. Sin embargo, al tratar de identificarlos tampoco existió respuesta alguna. Es por esto que se identifica una falta de conocimiento por parte de cierta población hacia el concepto de “signos”. Este fenómeno puede ser compresible en personas que no tengan un acercamiento al estudio de las comunicaciones, como en este caso.

Ahora, para la determinar la percepción de cada uno de los participantes, se considera importante hacer un balance general de las preferencias y posturas de cada uno acerca de *Tomb Raider* en formato de videojuego y película:

10.1 PARTICIPANTE 1: SANTIAGO CALDERÓN.

El estudiante de tecnología electrónica de 21 años de edad, a lo largo de las preguntas mostró que su posición no se centra en uno de los medios. Haciendo ver que para él hay aspectos en los que el videojuego supera a la película

como en: historia, animación y sonido. Mientras que la película predomina en: imagen, aporte a la experiencia y actuaciones de personajes. No obstante, en cuanto a la preferencia se inclina a elegir el videojuego por el factor de interacción.

10.2 PARTICIPANTE 2: VALENTINA MARTÍNEZ.

En lo que se refiere a la posición de la estudiante de tecnología química, puede notarse que tiene una fuerte inclinación por la versión cinematográfica de *Tomb Raider,* al solo contemplar que el sonido e imagen tienen un mejor trabajo en el videojuego.

10.3 PARTICIPANTE 3: DANIELA INCHIMA.

Podría considerarse la participante con mayor tendencia hacia *Tomb Raider* en formato cinematográfico, pues en cada una de las respuestas, la estudiante de tecnología en contabilidad y finanzas concentró su inclinación por mencionado medio.

10.4 PARTICIPANTE 4: DAVIDSON BEJARANO.

Del mismo modo que el participante número 1, el técnico laboral también contó con una variedad interesante de respuestas. Prefiriendo el videojuego en apartados como: aporte a la experiencia, historia y trabajo de imagen. Y optando por la película en el trabajo de sonido. Mientras que en la preferencia, también escogió el videojuego por temas de interacción.

10.5 PARTICIPANTE 5: ELBER OROZCO.

Continuando con el que a lo largo del grupo focal mostro la mayor tendencia hacia el videojuego de *Tomb Raider.* Pues en todas sus respuestas, es estudiante de tecnología mecatrónica, destacó su favoritismo por el ámbito interactivo. Podría considerarse la contraparte de la participante número 3.

10.6 PARTICIPANTE 6: ANDRÉS BARRIOS.

El caso del técnico asesor comercial de entidades financieras es uno muy parecido al del participante número 4, pues coincidieron destacando los mismos aspectos, sin embargo en la preferencia, el participante número 6 escogió el videojuego específicamente por la historia.

Para concluir, en los resultados hallados puede percibirse, nuevamente, la noción de significación contemplada por Alberto Rincón, el cual propone que esta se da a través de la interacción entre la subjetividad humana, la experiencia y los fenómenos.

> *Es una construcción humana que nace del proceso sígnico permitido por la función simbólica del lenguaje, es decir, por esa facultad de representación mediadora de la realidad; nace como resultado de una triple relación: el hombre, las cosas y los fenómenos; el hombre y su experiencia subjetiva, y el hombre y su interacción con sus semejantes. De esta manera, la significación surge como representación de la realidad, como experiencia subjetiva y como medio de interacción social*. (Rincón, pág. 2. Unidad II; 2000)

Lo anterior puede resultar aún más interesante si es articulado con la tabla número 26, la cual hace referencia a los signos captados en la película y videojuego de *Tomb Raider*, si bien la población no consiguió fijar o establecer un concepto de "signo", podría creerse que los participantes del grupo focal sí interactuaron con estos de manera inconsciente. Pues gracias a la interacción simbólica entre lo visto a través de ambos medios y la subjetivada de cada persona asistente, es que se logró cierta conexión con el videojuego y la película; prueba de esto es que consiguieron establecer diferencias entre uno y otro en aspectos como: imagen, sonido, historia, aportes a la experiencia y, sobre todo, en la preferencia.

Después de todo lo anteriormente dicho, también puede verse reflejada en los participantes la teoría del consumo cultural que se plantea como un "conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio." (García, 2006; pág. 22) Pues tanto el videojuego como la película *Tomb Raider,* son un producto consumible a través de sus diferentes medios, y con los valores que representen para su audiencia es que logran tener un sentido, significar algo y obtener cierto valor.
Es así como se determina la percepción de los participantes del grupo focal, quienes son ávidos consumidores tanto de videojuegos como de cine.

Tabla 27: CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS.

Categoría	Subcategoría	Participante
➢ Percepción ➢ Consumo	✓ Significación ✓ Consumo cultural	• Gamers. • Cinéfilos.

11. CONCLUSIONES

Este trabajo de grado tuvo como objetivo analizar y comprobar qué tan cercanos pueden ser los procesos narrativos de las industrias de videojuegos y cinematográficas, así como captar que percepción tienen los video-jugadores o *gamers* al consumir cine basado en este tipo de media.

Para alcanzar dichos objetivos, se planteó una delimitación que constó de tomar un videojuego actual y compararlo con su versión en formato cinematográfico. Se realizaron diferentes análisis:

El primero estuvo centrado en el reconocimiento de los recursos narrativos que el videojuego *Tomb Raider* ocupó y que pertenecieran al formato utilizado por el cine. Se observó que ambos medios emplean los mismos aspectos narrativos, aunque cada uno lo presenta de manera distinta, además de que el videojuego hace uso de un factor añadido: la interacción.

El segundo paso a analizar buscó contrastar las formas en que ambos medios llevan a cabo sus conceptos, se tomaron en cuenta: los factores en común, los cuales como ya se mencionó, se establecen y presentan de diversas formas; los puntos que mayor oposición; y, por último se estudió de qué forma se da una convergencia entre ambos medios de entretenimiento.

Del anterior análisis, se pudo dar claridad a una de las cuestiones que más causaba confusión dentro de esta investigación, la cual rezaba si los videojuegos son una nueva forma de hacer cine, y su respuesta es un “No”. Tomando en cuenta todo lo presentado en el segundo capítulo, se concluye que si bien los videojuegos y la industria cinematográfica son muy similares al momento de usar sus respectivas narrativas audiovisuales, ambos se valen de factores claves para dirigirse a su público objetivo como: la interacción y la impresión de realidad, respectivamente. Estos elementos representan, por decirlo de algún modo “la identidad” de cada formato.

El tercer y último paso a realizar en este proyecto, fue determinar las percepciones de los caleños al consumir ambos formatos. Esta se midió con ayuda de un grupo focal, el cual arrojó resultados que permiten concluir que la mayoría de los hombres jóvenes se sienten en su mayor parte atraídos por el videojuego, mientras que la población femenina si bien tiene cierto acercamiento a los mismos, denotan una mayor inclinación por la película.

Pues bien, el videojuego de *Tomb Raider* no es, como ya quedó planteado, una forma de cine, aunque los formatos de ambos medios son bastante similares. Sin embargo, la discusión no está completamente cerrada, puede que en diferentes campos del conocimiento como la psicología o sociología, estos estén aún más ligados, o quizá en un futuro y con el avance tecnológico, ambas narrativas lleguen a complementarse una de otra. No obstante, eso será material para otra investigación.

BIBLIOGRAFÍA

AFACOM (2004) Exámenes de calidad de la educación superior – ECAES en comunicación e información.

Andéu, J. (2002) Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada. Recuperado de http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf

Chion, M. (1993) La audiovisión. (1ra edición en español) Recuperado de http://recursos.ort.edu.ar/static/archivos/docum/717335/95572.pdf

Delgado, Á. & Granados, F. (2012) Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios. Recuperado de http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/006.Videojuegos_trasladados_al_cine.Analisis_y_caracterizacion_de_la_narrativa_audiovisual_en_ambos_medios.pdf

García N. (2006) El consumo cultural en América Latina. (1ra edición) Recuperado de https://books.google.com.co/books?id=js9eKdJbyREC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Gubern, R. (1969) Historia del cine. Recuperado de https://tintaguerrerensedotcom.files.wordpress.com/2015/08/historia-del-cine-roman-gubern.pdf

Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009) La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna (1ra edición en español) Recuperado de http://www.ojosdepapel.com/Index.aspx?article=3176

Martínez, F. (2015) Cine, videojuegos y realidad virtual: estudio y prospectiva del medio audiovisual en la era digital. Recuperado de http://dspace.umh.es/bitstream/11000/2616/1/TD%20Mart%C3%ADnez%20Cano%2C%20Franciso%20Juli%C3%A1n.pdf

McLuhan, M. (1996) Comprender los medios de comunicación. (1ra edición en español) Recuperado de https://cedoc.infd.edu.ar/upload/McLuhan_Marshall__Comprender_los_medios_de_comunicacion.pdf

Mella, O. (2000) Grupos focales: Técnica de investigación Cualitativa. Recuperado de http://files.palenque-de-egoya.webnode.es/200000285-01b8502a79/Grupos%20Focales%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf

Metz, C. (2002) Ensayos sobre la significación en el cine. (1ra edición en español) Recuperado de https://drive.google.com/file/d/0BzH20_Ds87woYUdrMzV1el92a1U/view

Morse, J & Field P. (1995) *Qualitative Research Methods for Health Professionals* (1ra edición) Recuperado de https://sites.ualberta.ca/~iiqm/pdfs/introduccion.pdf

Pulecio, E. (2011) El Cine: Análisis y Estética. Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf

Ràfols, R & Colomer, A. (2003) Diseño audiovisual. (1ra edición)

Ricoeur, P. (1995) Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico. (1ra edición en español) Recuperado de https://textosontologia.files.wordpress.com/2012/11/tiempo-y-narracic3b3n-i.pdf

Rincón, A. (2000) Curso de español como lengua materna. Recuperado de docencia.udea.edu.co/LenguaMaterna/Documentos/UNIDAD1A5.doc

Scolari, C. (2013) Narrativas transmedia. (1ra edición)

Sánchez, J. (2006) Narrativa audiovisual. Recuperado de https://books.google.com.co/books/about/Narrativa_audiovisual.html?id=y5UHuCxv3CkC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Villalobos, J. (2015) Introducción. Cine y videojuegos: un diálogo transversal. España. Héroes de papel.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz Grupo Focal (Actividad)

A cargo de: JOSÉ GERARDO GRANOBLES PINEDA.

<table>
<tr><td colspan="3"><u>Objetivo General:</u> Determinar la percepción de las personas que consumen el videojuego Tomb Raider convertido en película.</td></tr>
<tr><td colspan="3"><u>Objetivo de la actividad:</u> Recolectar información sobre la percepción de un grupo seleccionado de gamers y espectadores que han consumido el videojuego Tomb Raider (2013) y su versión cinematográfica; para sistematizarla, analizarla y así determinar qué percepción tiene el público objetivo de estas producciones audiovisuales.</td></tr>
<tr><td colspan="3"><u>Nombre de la actividad:</u>
GRUPO FOCAL PERCEPCIÓN TOMB RAIDER</td></tr>
<tr><td><u>Fecha:</u>
15/04/2018</td><td><u>Lugar:</u>
Barrio San Luís.</td><td><u>Horario:</u>
2:30 p.m. – 8:30 p.m.</td></tr>
<tr><td colspan="3"><u>Participantes:</u> (5)
Jóvenes gamers y aficionados al cine que han jugado el videojuego y visto la película de Tomb Raider.</td></tr>
<tr><td colspan="3"><u>Descripción de la actividad:</u>
Por medio del presente taller se pretende dar claridad y determinar que percepción tienen los gamers de Tomb Raider al consumir su versión cinematográfica.</td></tr>
<tr><td colspan="3"><u>Preguntas / Aspectos a tener en cuenta:</u>
• ¿Qué diferencias ve usted entre el videojuego y la película?
• ¿Cuál prefiere, entre la película y el videojuego, por qué?
• ¿Qué elementos destaca de la película que no están en el videojuego?
• ¿Qué elementos destaca del videojuego que no están en la película?
• ¿Dónde cree que funciona mejor la música, en la película o el videojuego?
• ¿Cuál le aporta más, la película o el videojuego?
• ¿Qué elementos de la película recuperaría usted en el videojuego?
• ¿Qué elementos del juego recuperaría usted en la película?
• ¿Dónde cree usted hay un mejor trabajo de imagen, en la película o el videojuego?
• ¿Dónde hay más signos, en la película o en el videojuego y cuáles son?</td></tr>
<tr><td colspan="3"><u>Recursos:</u>
✓ Sala de junta.
✓ Proyector.
✓ Película Tomb Raider.</td></tr>
</table>

✓ Formato de presentación. ✓ Formato de datos para los participantes. ✓ Formato con preguntas para participantes. ✓ Lapiceros. ✓ Refrigerios. Presupuesto: $ 20.000
<u>Cronograma de la actividad:</u> ➢ 2:00 p.m. – Se organiza el espacio para la reunión. ➢ 2:30 p.m. – Comienzo de reunión. Presentación y explicación del motivo de esta. ➢ 2:45 p.m. – Proyección de película *Tomb Raider.* ➢ 4:45 p.m. – Inicio conversación. ➢ 6:45 p.m. – Fin conversación. ➢ 7:00 p.m. – Entrega de Refrigerios.

Anexo 2: Respuestas de participantes a grupo focal.

Nombre	Santiago Caldereá Rodriguéz
Edad	21
Estudios	Tecnologia Electronica
Ocupación	Trabajo / Estudiante
Estrato	2

¿Qué diferencias ve usted entre el videojuego y la película?

La Calidad de imagen y su transición en la historia

¿Cuál prefiere, entre la película y el videojuego, por qué?

El Videojuego es Mas expresivo que la pelicola y su historia se Muestra Mejor; es decir va a lo que es y claro uno al Mismo Tiempo se divierte

¿Qué elementos destaca de la película que no están en el videojuego?

- La luminidad
- Las Voces
- gestos de los personajes

¿Qué elementos destaca del videojuego que no están en la película?

- Animacion (Mejor en algunos Casos)

¿Dónde cree que funciona mejor la música y el sonido en general, en la película o el videojuego? ¿Por qué?

- Videojuego / es mas centrado y va junto con la experiencia de juego primera persona

¿Cuál le aporta más, la película o el videojuego?

La pelicula

¿Qué elementos de la película recuperaría usted en el videojuego?

La Motivacion de ella (su padre)

¿Qué elementos del juego recuperaría usted en la película?

Sus animaciones pues en programacion se hacen mas real cosa que en pelicula es baja debido a su presupuesto quizá

¿Dónde cree usted hay un mejor trabajo de imagen, en la película o el videojuego?

- Pelicula

¿Dónde hay más signos, en la película o en el videojuego y cuáles son?

- NoT Understand

Nombre	Valentina Martinez Delgado
Edad	19 años.
Estudios	Tecnologo Química.
Ocupación	Estudiante.
Estrato	2

¿Qué diferencias ve usted entre el videojuego y la película?

- El desarrollo de la historia ya que en el juego es más especifico.
- El tiempo que duran.

¿Cuál prefiere, entre la película y el videojuego, por qué?

la película porque el videojuego versión película me parece aburrido.

¿Qué elementos destaca de la película que no están en el videojuego?

La ~~mar~~ historia del papá, de la protagonista.

¿Qué elementos destaca del videojuego que no están en la película?

El resto de personages que acompañan en la aventura a Lara.

¿Dónde cree que funciona mejor la música y el sonido en general, en la película o el videojuego? ¿Por qué?

En el videojuego, así lo hace más emocionante "un poco" y para el jugador lo envuelve en el contexto

¿Cuál le aporta más, la película o el videojuego?

la peliculá.

¿Qué elementos de la película recuperaría usted en el videojuego?

los momentos que hay en cámara lenta para dar más suspenso.

¿Qué elementos del juego recuperaría usted en la película?

Que el popó esté ahí.

¿Dónde cree usted hay un mejor trabajo de imagen, en la película o el videojuego?

El videojuego.

¿Dónde hay más signos, en la película o en el videojuego y cuáles son?

Nombre	Daniela indima marin
Edad	20 años
Estudios	Tecnologo en contabilidad y finanzas
Ocupación	estudiante
Estrato	3

¿Qué diferencias ve usted entre el videojuego y la película?

imagen, audio

¿Cuál prefiere, entre la película y el videojuego, por qué?

La pelicula, por que es mas interesante la historia.

¿Qué elementos destaca de la película que no están en el videojuego?

el Padre de lara.

¿Qué elementos destaca del videojuego que no están en la película?

los amiguitos de lara.

Daniela.

¿Dónde cree que funciona mejor la música y el sonido en general, en la película o el videojuego? ¿Por qué? en la Pelicula anima mejor la cinta.
¿Cuál le aporta más, la película o el videojuego? la Pelicula.
¿Qué elementos de la película recuperaría usted en el videojuego? el Padre de Lara
¿Qué elementos del juego recuperaría usted en la película? los isleños.
¿Dónde cree usted hay un mejor trabajo de imagen, en la película o el videojuego? Pelicula.
¿Dónde hay más signos, en la película o en el videojuego y cuáles son? el juego.

Nombre	Davidson Bejarano Giraldo
Edad	21 años
Estudios	Tecnico laboral
Ocupación	mecanica de motos.
Estrato	2.

¿Qué diferencias ve usted entre el videojuego y la película?

la motivación de loro en emprender el viaje.
Ladiosa en el Juego es del sol y en la Pelicula es de la muerte.
En la Pelicula los enemigos no son Rusos.

¿Cuál prefiere, entre la película y el videojuego, por qué?

El videoJuego, Porque es más didactico, tiene la posibilidad de interactuar. la historia es mas detallada y extensa.

¿Qué elementos destaca de la película que no están en el videojuego?

el Padre de loro.
~~la diosa en el video~~
~~el equipo de espedición.~~
~~los nativos de la isla.~~

¿Qué elementos destaca del videojuego que no están en la película?

el equipo de espedición.
los nativos de la isla.

¿Dónde cree que funciona mejor la música y el sonido en general, en la película o el videojuego? ¿Por qué?

en la Pelicula Por que le Puede dar más emoción suspenso. etc.

¿Cuál le aporta más, la película o el videojuego?

El videojoego.

¿Qué elementos de la película recuperaría usted en el videojuego?

ninguno.

¿Qué elementos del juego recuperaría usted en la película?

El equipo de lara.

¿Dónde cree usted hay un mejor trabajo de imagen, en la película o el videojuego?

el videojuego.

¿Dónde hay más signos, en la película o en el videojuego y cuáles son?

en el jego.

Nombre	Elber Andrés Orozco Alvarez
Edad	22
Estudios	Tecnologo Mecatronico
Ocupación	Estudiante
Estrato	2

¿Qué diferencias ve usted entre el videojuego y la película?

La motivación de Lara en la película es encontrar al padre

¿Cuál prefiere, entre la película y el videojuego, por qué?

El videojuego, Tiene mas detallada la historia

¿Qué elementos destaca de la película que no están en el videojuego?

- que la diosa en la pelicula es de la muerte
-

¿Qué elementos destaca del videojuego que no están en la película?

- no aparese el equipo de investigasión.
- no tiene rusos.
- La diosa del juego es del sol.

¿Dónde cree que funciona mejor la música y el sonido en general, en la película o el videojuego? ¿Por qué?

Videojuego, genera mas suspenso y tención

¿Cuál le aporta más, la película o el videojuego?

El videojuego

¿Qué elementos de la película recuperaría usted en el videojuego?

- La organización Triniti

¿Qué elementos del juego recuperaría usted en la película?

El juego esta completo no necesita

¿Dónde cree usted hay un mejor trabajo de imagen, en la película o el videojuego?

en el videojuego.

¿Dónde hay más signos, en la película o en el videojuego y cuáles son?

En el videojuego se ven mas signos

Nombre	Andres Barrios
Edad	21
Estudios	Ecuadorgo
Ocupación	Auxiliar de producción
Estrato	2

¿Qué diferencias ve usted entre el videojuego y la película?

En el juego hay mas suspenso

¿Cuál prefiere, entre la película y el videojuego, por qué?

El videojuego por calidad de la historia y la embolbencia

¿Qué elementos destaca de la película que no están en el videojuego?

Que la historia esta enfocada en la busqueda del padre de la protagonista

¿Qué elementos destaca del videojuego que no están en la película?

La historia tiene mas suspenso y es mas completa

¿Dónde cree que funciona mejor la música y el sonido en general, en la película o el videojuego? ¿Por qué?

en la película es mas envolvente

¿Cuál le aporta más, la película o el videojuego?

el videojuego

¿Qué elementos de la película recuperaría usted en el videojuego?

Que fuera mas explicito

¿Qué elementos del juego recuperaría usted en la película?

No sé no respondo

¿Dónde cree usted hay un mejor trabajo de imagen, en la película o el videojuego?

en el videojuego

¿Dónde hay más signos, en la película o en el videojuego y cuáles son?

No se no respondo