



# Tema 6: La Narrativa transmedia y el *storytelling* en la era digital.

DE LOS MUNDOS POSIBLES A LOS UNIVERSOS PARALELOS.

## La web 2.0

- La web 2.0 entiende la red como una plataforma en la que el usuario controla sus propios datos.
- Está basado en servicios, no en software, participativos y sociables, en la capacidad de recombinar y transformar los datos, y en el aprovechamiento de la inteligencia colectiva.
- Un ejemplo del uso 2.0 de la web lo ofrece Google, un sistema de búsqueda basado en la estructura de vínculos de los sitios web, haciendo uso de los hipervínculos. A partir de su liderazgo en el sector se ha ido expandiendo hacia otros campos: Gmail, GoogleMaps, GoogleDocs y otras muchas aplicaciones que se basan en los principios 2.0.
- Pero la gran diferencia entre el primer modelo y la Web 2.0 radica en el dinamismo de la segunda frente al estatismo de la primera. Así, si los hipervínculos se pueden considerar el elemento más característico de la Web, la tecnología RSS lo es de la Web 2.0 porque permite no sólo vincularse a un sitio web, sino suscribirse a él. Así, los usuarios, se convierten en creadores de mensajes a través de blogs, de redes sociales, de vídeos subidos a plataformas como YouTube y recibir feedback de otros usuarios.

## Nuevos géneros audiovisuales como consecuencia del fenómeno Internet

- La red nació como soporte de textos escritos y gráficos y ha tardado una década en convertirse, con todo su potencial, en un medio audiovisual. Pues desde el advenimiento de la web 2.0, y con la banda ancha, los nuevos formatos de vídeo comprimido y la tecnología streaming, se han posibilitado la difusión de los contenidos audiovisuales.
- Así, la red comienza a generar nuevos géneros audiovisuales que sólo tienen sentido y adquieren su carta de naturaleza en Internet. Pues es discutible la influencia de Internet en el relato cinematográfico puesto que, entre otras cosas, la propia incorporación de la interactividad complica sobremanera la misma noción de relato.
- Por otro lado, la segunda generación de la web, la web colaborativa 2.0 ha supuesto la introducción de determinadas tecnologías (plataformas peer-to-peer o bit-torrent) que permiten la co-creación de contenidos, y el acceso gratuito a gestores de contenidos cuya elaboración el usuario no precisa de ningún conocimiento tecnológico.

---

En consecuencia, han surgido nuevos géneros, subgéneros y formatos audiovisuales en Internet.

- Microcortos

- Internet supone un magnífico vehículo para difundirse.
- Hay un leve renacimiento del género, incluso las televisiones lo integran como contenidos.
- Las características de la red (sus deficiencias en cuanto a la capacidad de transmisión de datos) así como las propias del internauta (poco dado a mantenerse durante mucho tiempo frente a un único contenido) han dado como fruto una variedad de cortos breves (1 min.).
- También entran en esta categoría los cortos realizados con teléfonos móviles.

- El video-gag

- Youtube fomenta el exhibicionismo propio de los programas televisivos de vídeos caseros.
- En este caso no existe el gatekeeper de los *mass media* sino que son los propios usuarios quienes generan y “cuelgan” contenidos por el mero placer de exhibir sus hazañas.
- Abunda los de clave de humor, de sucesos estrambóticos o de gamberradas que rozan, cuando no alcanza directamente, el delito.

---

- Las series on-line

- Con estructura temática similar a su pariente mayor, las sit-com televisivas, han aflorado en Internet series online con entregas de webisodios.
- La diferencia que apuntan las series online respecto a las de la televisión convencional es la duración. Los capítulos de series online oscilan entre el minuto y los cinco minutos.
- A esta tendencia se han apuntado tanto plataformas televisivas (como ESPN) como marcas comerciales que han inaugurado plataformas de TV en Internet (como BudTV).
- Alguna de las series llegan a alcanzar verdaderos récords de audiencia como es el caso de la serie “Mayne Street” de ESPN que en 48 horas superó los dos millones y medio de visitas.

- Trailers

- Sin embargo, los trailers son el género más descargado por streaming por delante de los vídeos musicales y los partes metereológicos (en curiosa tercera posición), mientras la distribución de cine online aunque existe no termina de despegar por la competencia desleal de las descargas ilegales.
- La variedad reside en que los trailers digitales son más largos que los pasados en televisión. Los digitales suelen durar entre 3 y 4 minutos frente a los 30 segundos de los televisivos.

---

- Advertainment.

- Se trata de un nuevo formato híbrido de comunicación comercial donde las marcas actúan como productoras de contenidos de entretenimiento.
- La alta saturación publicitaria de los medios convencionales unida a la fragmentación de las audiencias exige buscar nuevos caminos para conectar con el consumidor.
- Uno de ellos es esta fórmula de producir contenidos de interés para los públicos-diana de las marcas cuya distribución se realiza fundamentalmente por Internet.
- El caso paradigmático de esta tendencia es el de la marca de automóviles BMW que produjo una serie de cortos de acción que se alojaron durante unos años en un site.

- User (re)generated content.

- Son contenidos generados:
  - 1) Bajo la demanda de marcas comerciales o instituciones. Por ejemplo: la marca Doritos pidió a sus consumidores que realizaran spots para participar en un concurso. Los ganadores se emitieron en los bloques publicitarios de la Superbowl.
  - 2) Como reelaboración de contenidos por iniciativa de los usuarios. Suele darse con anuncios publicitarios, o escenas de películas donde los usuarios cambian el doblaje para generar un efecto cómico.

---

- Virales.

- En 2002 se produjo un hecho que anotó la capacidad de Internet para difundir un mensaje de manera masiva y por generación espontánea. Se trata del fenómeno Star Wars Kid.
- Aquí empezó el virus: Un estudiante canadiense se grabó emulando las peleas con espadas láser de “La Guerra de las Galaxias”. Pocos días después compañeros suyos descubren las cintas, las digitalizan y las envían por correo electrónico a otros compañeros.
- El virus estaba en fase propagación: En unas horas había alcanzado Canadá y EE.UU.
- El virus estaba mutando: Dos semanas más tarde empezaron a aparecer versiones (User (re)generated content) del vídeo alterando el montaje, intercalando fragmentos de las películas originales, etc. El fenómeno se convirtió en planetario e imparable.
- De esta forma se generan contenidos audiovisuales destinados para ser enviados a los afines de cada cual, y éstos tienen la potestad de reenviarlos a otros. Este modo de difusión ha intentado ser aprovechada por las marcas anunciantes.

- Ordinary-reality-webcam video.

- Son las imágenes de vídeo que determinadas webcam recogen en espacios públicos con carácter de vigilancia o prevención de delitos (carreteras, etc.) o de uso voyeur.

## Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

### El concepto de remediación según Bolter y Grusin



## Otras aproximaciones al concepto

### Gubern

- también reflexiona acerca de una doble y divergente preocupación intelectual :
  - **imagen-escena:** se puede identificar con la estrategia de inmediatez, que busca la transparencia ostensiva e isomórfica y que culmina en el hiperrealismo de la realidad virtual
  - **imagen-laberinto:** se identifica con la lógica de la hipermediacidad, que no dice lo que muestra o lo que aparenta, puesto que ha nacido de una voluntad de ocultación, de conceptualidad o de criptosimbolismo

### Catalá

- Auto-referencialidad de la imagen como un rasgo de la complejidad.
- En la medida en que cualquier propiedad de la imagen abandona el régimen de la transparencia, del naturalismo, de la mimesis, para trabajar en la superficie, para mostrarse en lugar de esconderse, será más compleja

## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

#### El concepto de remediación según Bolter y Grusin



## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

#### El concepto de remediación según Bolter y Grusin

##### Inmediatez

- Estilo de representación visual cuyo objetivo es hacer que el observador olvide la presencia del medio para creer que está ante la presencia de los objetos representados

- Ejemplo: La **realidad virtual** promete transparencia, inmediatez perceptual y una experiencia sin mediación, esperando que la tecnología anule la presencia mediadora de la máquina y su interfaz. Así, los espectadores pueden entrar en contacto con lo representado de forma directa, abandonándose a la pura experiencia perceptual, en una simulación de una realidad representada.

##### • Ejemplo: **interfaz del ordenador**

- La metáfora del escritorio (con toda la jerga que lo acompaña: carpetas, archivos, documentos, papelera, etc.) ha sustituido las líneas de códigos necesarios para la comunicación hombre-máquina, obedeciendo así al deseo de proximidad de los usuarios.

## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

#### El concepto de remediación según Bolter y Grusin

##### Inmediatez



## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

#### El concepto de remediación según Bolter y Grusin

##### Hipermediacidad

- Un estilo de representación visual cuyo objetivo es recordar al espectador la presencia del medio
- Es el estilo visual que se asocia de forma más evidente con la lógica de la World Wide Web, en la que la imagen está fragmentada en ventanas que despliegan contenidos multimedia
- Se trata de una representación híbrida, guiada por una lógica hipertextual en la que la mirada salta de un contenido a otro sin ningún orden establecido, de forma aleatoria y sin jerarquía, en una combinación de textos escritos, imágenes fijas y secuenciales y sonidos.
- Así pues, se puede argumentar que la lógica del collage es la lógica que impera en una imagen digital con la única diferencia de que las suturas, las fronteras entre los medios, han sido hábilmente borradas por la tecnología.
- La tensión que se produce entre mirar un espacio visual mediado y un espacio real que se encuentra más allá de la mediación. Se traduce en **mirar a** y **mirar a través** de un medio, que ha sido una de las características fundamentales del arte del siglo XX

## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

#### El concepto de remediación según Bolter y Grusin

##### Hipermediacidad

- La tecnología se percibe ahora como algo natural a través de la cual se puede llegar a una experiencia auténtica también.
- El camino de la hipermediacidad deja al espectador en la superficie de la imagen, disfrutando del artefacto y del espectáculo escópico mientras logra entender la forma en la que viejos medios de producción de imágenes han sido integrados en una misma imagen.
- El medio se torna opaco y se convierte en un elemento que atrapa la mirada convirtiéndose en parte del mensaje, dialogando con el contenido.
- Sin embargo, es en este punto en el que se puede observar una escisión entre la actitud de los ingenieros y la de los artistas. Mientras que los artistas buscan el contacto del espectador con el medio y lo hacen opaco, convirtiéndolo en parte del mensaje, los ingenieros centran sus investigaciones en alcanzar imágenes cada vez más perfectas, más orgánicas y, por tanto, más reales.

## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

#### El concepto de remediación según Bolter y Grusin

##### Remediación

- La representación de un medio en otro medio (de forma mucho más compleja que los préstamos), es una característica que define a los nuevos medios digitales y que se realiza a través de las estrategias de inmediatez e hipermediacidad
- Aunque resultan aparentemente contradictorias, la transparencia y la hipermediacidad son manifestaciones contrarias de un mismo deseo, la de pasar los límites de la representación y alcanzar lo real.
- Así, los medios transparentes buscan alcanzar lo real negando la mediación, mientras que los medios hipermediados buscan alcanzar lo real multiplicando la mediación para crear un sentimiento de saciedad.
- En este momento histórico, todos los medios funcionan como remediadores y, por tanto, la remediación ofrece una vía para interpretar los medios anteriores también.

## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

## El concepto de remediación según Bolter y Grusin

### Tres grados de remediación

The screenshot shows the 'Galería On-Line' search results page on the Museo Nacional del Prado website. The search term 'velázquez' has yielded 59 results. Three results are visible:

- González Velázquez, Antonio**  
*Santa Rita*  
245 mm x 150 mm  
Siglo XVIII
- González Velázquez, Antonio**  
*Santa Casilda*  
186 mm x 125 mm  
Siglo XVIII
- González Velázquez, Luis**  
*La Trinidad y santos franciscanos*  
396 mm x 263 mm  
Siglo XVIII

Each result includes a small thumbnail image of the artwork. The page also features a search bar, navigation menus, and a sidebar with various museum services like 'Prado PLAY', 'VENTA DE ENTRADAS', and 'TIENDA PRADO'.

1. Los viejos medios que se representan en formato digital sin una actitud crítica aparente:

Ejemplo: Galería virtual de El museo del Prado

## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

## El concepto de remediación según Bolter y Grusin

### Tres grados de remediación

rtve.es Móviles | Registrarse | Iniciar sesión | Busca en rtve | Buscar

Portada Noticias Televisión Radio Deportes Infantil

PORTADA | Vídeos y audios | TVE a la Carta | RNE a la Carta | Blogs | Programas | Programación | Archivo | INVI | Lotería de Navidad

**Emisión en directo: Rueda de prensa de José Antonio Alonso** 13:36

Ver video: Descabezada la 'cantera' de ETA. 36 detenidos en una operación contra Segi (rama juvenil de Batasuna) en Euskadi y Navarra.

Ver video: Verdasco busca su 1ª victoria. Ante Del Potro en el Masters. Síguelo en RTVE.es a las 15:15.

Ver video: El cumpleaños del 'Origen'. 150 años de la obra más conocida de Charles Darwin.

Ver video: Con la psicóloga de 'La Mañana'. Laura García está respondiendo en el encuentro digital.

Mañana, 'No estás sola, Sara'

Mañana, 'No estás sola, Sara'

Nubosidad en el oeste

El coro de la cárcel - Entrevista a Alberto

Noticias: Detienen al alcalde de Polop por la muerte de su antecesor

Deportes: El Barça necesita romper el "catenaccio" del Inter de Milán

Champions MotoGP

Más vídeos

Publicidad

2. Remodelar el medio antiguo completamente, pero manteniendo su presencia y haciendo así evidente la sensación de hipermediacidad:

Ejemplo: RTVE

## 7.1. Préstamos, citas y pastiches: el cine y la televisión en la era digital

### 7.1.2. La teoría de la remediación (Bolter y Grusin, 1999)

#### El concepto de remediación según Bolter y Grusin

#### Tres grados de remediación



Up (Docter, 2009)

3. Un nuevo medio puede remediar otro más antiguo intentando absorberlo completamente, borrando así las huellas de las discontinuidades entre ambos
- Animación infográfica

## El concepto de remediación según Bolter y Grusin

### Tres grados de remediación



Up (Docter, 2009)

3. Un nuevo medio puede remediar otro más antiguo intentando absorberlo completamente, borrando así las huellas de las discontinuidades entre ambos
- Animación infográfica

## . El lenguaje de los videojuegos

Videojuegos y cultura visual: apunte histórico

Videojuegos y narración

Interacción y jugabilidad

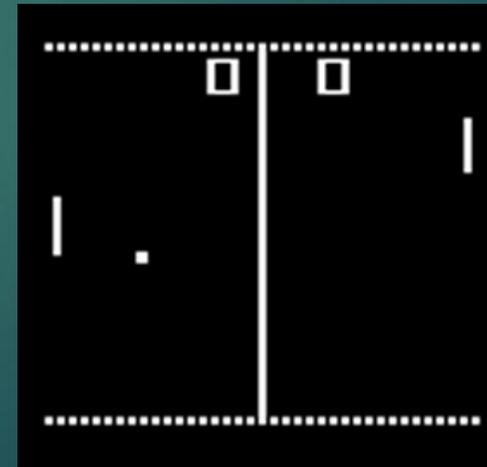
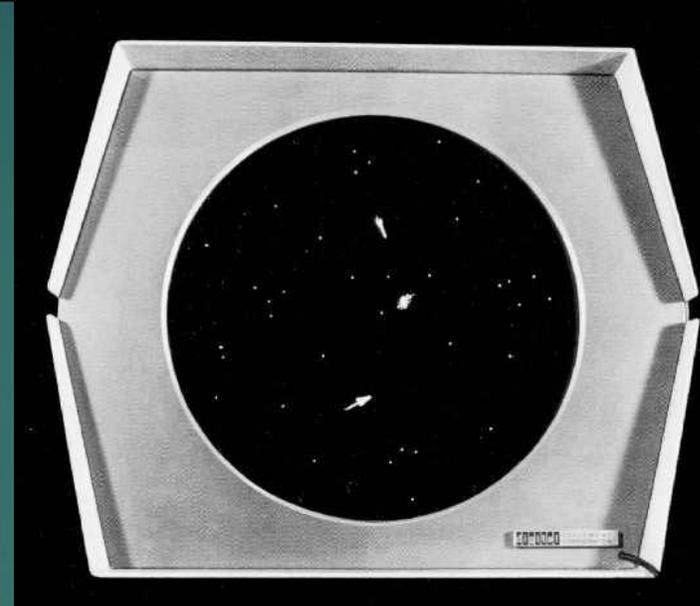
De la identificación con los personajes a la identificación con la máquina

## El lenguaje de los videojuegos

Videojuegos y cultura visual: apunte histórico

### El inicio de los videojuegos

- 1962 - *Space War*, creación de Steve Russell.
  - Primer juego para un ordenador
- 1975 - *Pong*
  - Primero en convertirse en un producto doméstico con el desarrollo de las primeras consolas domésticas
- Los videojuegos pasaron de jugarse en máquinas recreativas en los bares o salones dedicados a este fin a jugarse en casa.
- Sin embargo, los videojuegos domésticos no llegaron realmente hasta que no se extendió la presencia de los ordenadores personales en los hogares, que permitían muchas más prestaciones que las primitivas consolas.



## Juegos pioneros desde la cultura visual

### •Doom (Id Software, 1993)

- Primer juego en 3D y en primera persona
- A principios de los años 90 Scott Miller, fundador de la compañía de videojuegos Apogee, prometió a John Romero y John Carmack 100.000 dólares si completaban un juego en tres dimensiones.
- Practicaron con *Wolfenstein 3D* en el que ya se pueden ver gráficos en tres dimensiones
- Fue el precursor de las partidas de todos contra todos ya que permitía conectar hasta cuatro ordenadores en red y luchar contra otras personas
- “Tiene los grandes elementos que hacen que la gente vuelva a jugar con él: grandes monstruos, armas bien equilibradas, un entorno terrorífico y velocidad extrema” John Romero (creador)



## Juegos pioneros desde la cultura visual

- *Virtua Fighter* (Yu Suzuki, 1993)

- Pionero en utilizar infografía
- Incorporó por primera vez la opción de poder cambiar las cámaras dentro del juego.
- Juego de lucha en tres dimensiones que se puso en venta con las primeras tarjetas aceleradoras de memoria



## Tres dimensiones, punto de vista y fotorrealismo

- Los juegos en primera persona, así como la posibilidad de poder cambiar la vista del juego suponen un cambio en la forma de percibir y gestionar tridimensionalmente el espacio que ofrece la pantalla bidimensional.

- El jugador se convierte en el protagonista y la impresión visual inicial de que se está en un espacio tridimensional se refuerza cuando uno comienza a moverse por él, activando de esta manera elementos de coordinación espacial y temporal. Uno de los rasgos más característicos (y placenteros) de estos juegos es la impresión de movilidad y presencia real dentro de un universo ficticio paralelo



*Call of Duty 6*

## Tres dimensiones, punto de vista y fotorrealismo

- Desde principios de los años 90, por tanto, los videojuegos han tomado el camino estético de la fotorrealidad con la finalidad de proporcionar un mayor placer al jugador al introducirlo en una imagen tan real como una fotografía



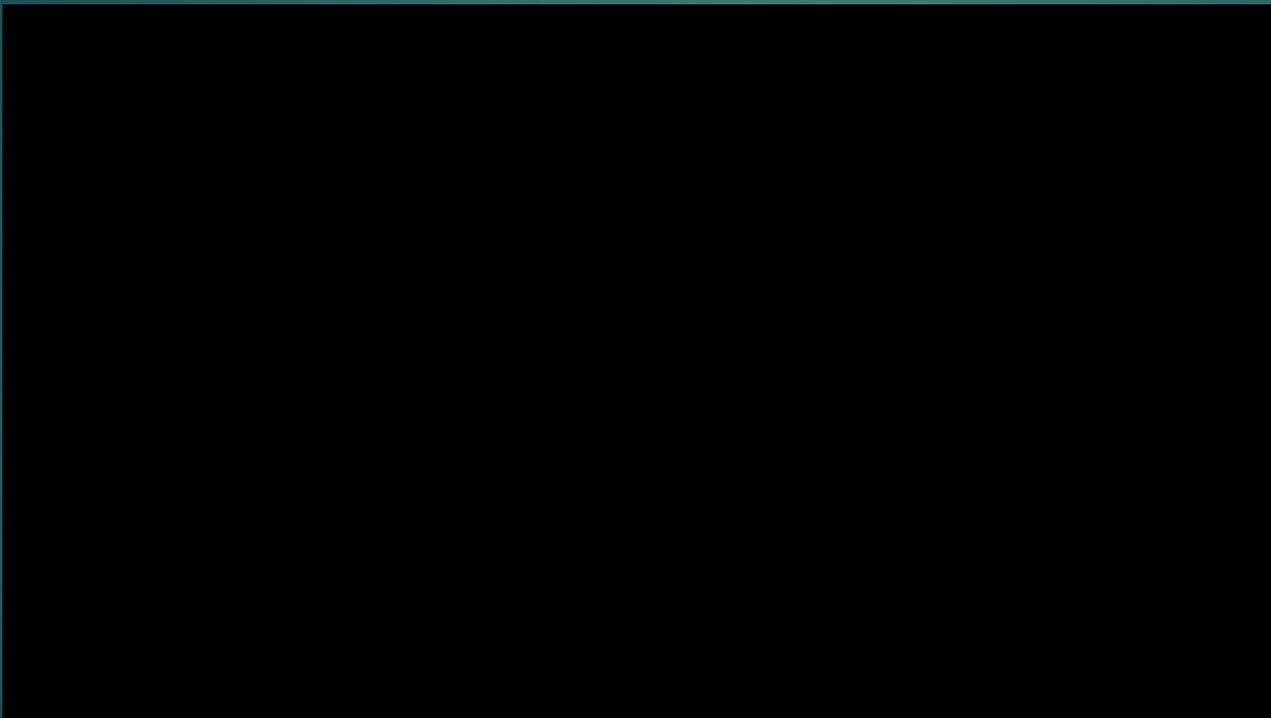
*Call of Duty 6*

## La historia de fondo

- Es la justificación del juego que sirve para poner al jugador en situación
- se trata de «una explicación razonada que plantea la situación y constituye la motivación global para la iconografía y los acontecimientos con los que uno se encuentra en el juego
- Suele tener muy poca importancia, ya que el placer que ofrecen no proviene de la narración sino de la acción que el jugador desarrolla en ella.
- La narración de ficción, tal como se la entiende tradicionalmente, queda descentrada, relegada a una posición subordinada dentro de la jerarquía formal global que constituye la estética de los juegos
- Pretexto para que el jugador, identificado en un antihéroe, explore un escenario virtual, quedando así la narración subordinada a la fascinación más inmediata de interpretar un papel activo en un universo ficcional
- La narración sigue siendo una excusa para una experiencia que tiene que ver más con experimentar emociones que con un proceso cognitivo

---

La narrativa de fondo



## Narración abierta

- Narración abierta, en contraposición a la idea de narración cerrada y clausura narrativa típica de los relatos cinematográficos
- El jugador interactúa con los elementos y con los otros personajes, generando así muchas historias muy similares pero siempre diferentes en tiempo real mientras el jugador avanza en el juego, aunque la estructura ya esté preconcebida
- El objetivo no es *llegar* al final del juego sino *pasarse* el juego, porque el disfrute proviene de adquirir habilidades y destrezas a lo largo de muchas horas de práctica, conocer el espacio y a los enemigos, y memorizar los movimientos realizados para mejorar y poder avanzar en el juego
- Es por esto por lo que la idea de clausura narrativa clásica asociada a la resolución de un enigma cinematográfico se diluye: los intentos fallidos hacen que la clausura sea frecuente y variable: unas veces satisfactoria, otras frustrante

---

## Interacción y jugabilidad

### **Interactividad**

- Es un modo característico de relacionarse con representaciones o ficciones audiovisuales.
- Al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, al menos en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que ve en la pantalla
- Un videojuego supone que el jugador debe manejar una serie de controles que le permitan moverse por la escena y avanzar en el juego, y es precisamente la adquisición de respuestas casi automáticas las que proporcionan placer al jugador
- Es la aptitud para el control lo que se convierte en una convención del disfrute del juego de ordenador

## Interacción y jugabilidad

### Jugabilidad

Es la diversión, la dificultad y la destreza derivada y obtenida del control de las opciones que se presentan en pantalla y la ilusión de presencia que invade al jugador ante el universo del juego gracias a:

- La simulación visual del espacio
  - la elección del punto de vista, que admite la posibilidad de ver una escena desde el punto de vista subjetivo del personaje en el que el jugador está encarnado
  - la intensificación de la representación ilusionista propia del cine narrativo clásico
- El estilo fotorrealista
  - la definición de la superficie se acerca al fotorrealismo, pero no llega a confundirse con él ya que este nivel de acabado consumiría demasiados recursos que son necesarios para el funcionamiento del juego
  - la animación de los personajes no puede ser orgánica, porque esto implicaría que hubiese fallos y asimetrías, cuando un videojuego demanda que la animación funcione por bucles automáticos y cálculos de trayectorias

## Jugabilidad



*Pro Evolution  
Soccer*

A pesar de que las imágenes aún no llegan al nivel de realismo de la imagen cinematográfica, el hecho de que la acción ocurra en el tiempo presente y desde un punto de vista en primera persona que permite que el jugador explore el espacio que habita, se genera una intensificación del realismo cinematográfico, tanto por la capacidad del ordenador para modelar el espacio tridimensional, como por el control que se le concede para decidir adónde va y qué es lo que hace.

---

## La jugabilidad en los juegos de simulación

- A nivel representacional los juegos de simulación de coches como el *Need for Speed* son muy similares a las carreras de coches que retransmitidas por televisión.
- Pero jugar a es una experiencia muy diferente a ver la carrera como un mero espectador en televisión.
- El placer, que en este caso proviene de la capacidad de control y respuesta a las representaciones visuales de la pantalla, siguen la lógica del juego en sí mismo, una lógica de variables en un sistema.
- Es la adquisición de respuestas casi automáticas las que dotan al juego de una gran jugabilidad y permiten que el jugador interactúe con la máquina.

## El lenguaje de los videojuegos

Interacción y jugabilidad

### La jugabilidad en los juegos de simulación

*Need for  
Speed SHIFT*



This video is intended for promotional purposes only, and may not be sold, rented nor reproduced by any party. Any unauthorized use of this video is prohibited by applicable law.

The game or games shown in this video may not be available for all platforms nor in all countries.

© 2009 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

## El problema de la identificación en los videojuegos

- El fuerte compromiso que exige el acto de jugar a un videojuego sugiere que el marco teórico tradicional para entender las relaciones que se dan entre el espectador y un texto audiovisual no es suficiente.
- Las teorías del espectador cinematográfico, fundadas en la asunción de que éste se identifica con el protagonista principal de la película, pueden parecer útiles para aplicar en los videojuegos a simple vista, por el control interactivo del jugador de los personajes del juego.
- Pero esta conexión no es tan evidente como parece, porque el jugador debe identificarse con un avatar tomando el control, hasta cierto punto, de sus acciones.
- Por ello, el consumo de videojuegos como un nuevo medio sólo se puede entender si el videojuego se entiende desde un primer momento como *software* y al mismo tiempo como un texto audiovisual, ya que el jugador debe mantener una conversación constante con el sistema informático en los términos que éste propone.

---

## 7.4. El lenguaje de los videojuegos

### 7.4.4. De la identificación con los personajes a la identificación con la máquina

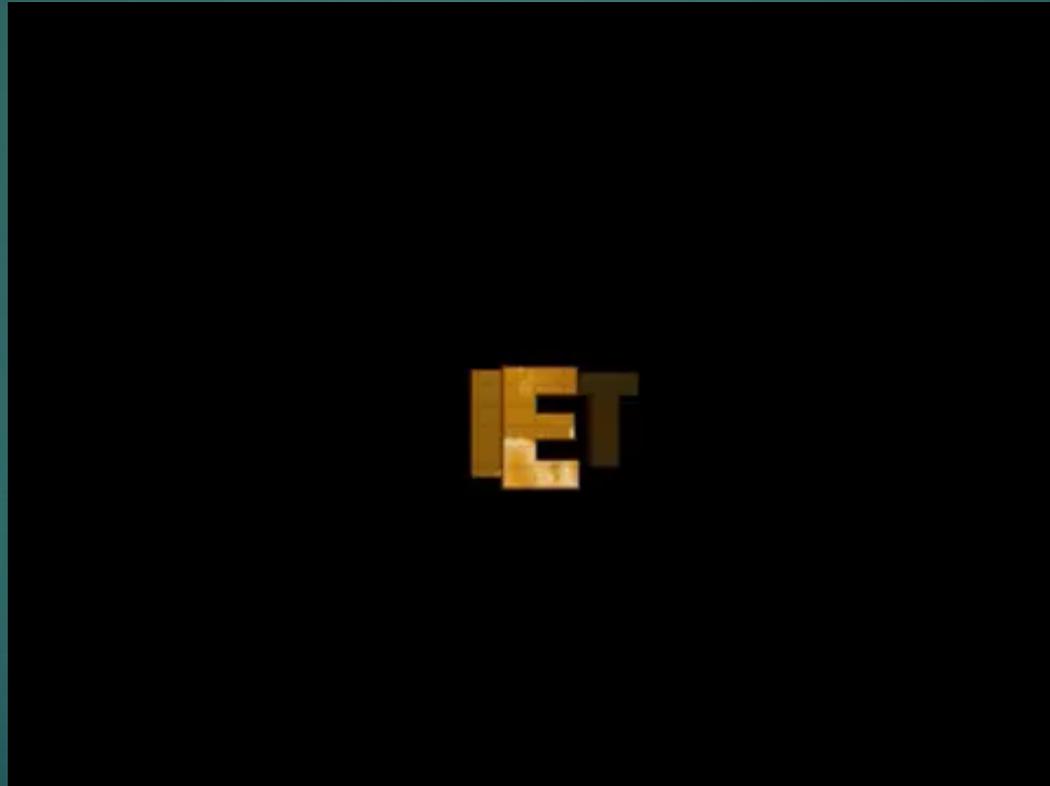
#### Los God Games y la identificación: Los Sims

- El jugador es *omnisciente*: se representa gráficamente con un interfaz que muestra una vista de pájaro o un mapa isométrico con la representación del mundo del juego en el que el jugador se puede mover.
- Pero el jugador no es *omnipotente*: El objetivo no es controlar totalmente la simulación, sino intervenir en el desarrollo de los acontecimientos geopolíticos, de desarrollo de la ciudad y evoluciones fantásticas, para dar forma a estas fuerzas dinámicas dependiendo de los algoritmos de cada juego.
- El juego puede tener un final abierto, como en Sim City, donde el jugador elige el tipo de entorno urbano que quieren potenciar, y donde no hay un final evidente, ni solución, ni victoria.
- Así pues, el jugador no se identifica con un protagonista individual, como lo harían si estuviesen viendo una película, sino con un sistema.

---

De la identificación con los personajes a la identificación con la máquina

**Los God Games y la identificación: *Los Sims***



## Los God Games y la identificación: *Civilisation II*



- El jugador tiene que tomar diferentes roles al mismo tiempo: rey, general, alcalde, soldado, cura, etc.
- No se puede hablar, como se haría en teoría fílmica, de ocupar una posición subjetiva en la identificación del jugador en este juego.
- El jugador debe identificarse con el sistema informático ya que los placeres de un juego de simulación vienen a través de experimentar un estado mental de alienación: aprender a pensar como una computadora.
- Al jugador no se le deja actuar libremente en estos juegos, más bien, el ordenador le enseña estructuras de pensamiento y a reorganizar la percepción.
- Los juegos de simulación estetizan nuestra conexión cibernética a la tecnología. A través del lenguaje del juego, te enseñan lo que se siente siendo un Cyborg.
- Estos juegos no se pueden contemplar como juguetes digitales efímeros, sino como oportunidades de interacción y de relación con los medios computerizados y la tecnología.



*Spider-Man: Un nuevo universo*  
(*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, 2018)

# COLLUMBIA



a Sony Company

**COLLUMBIA**



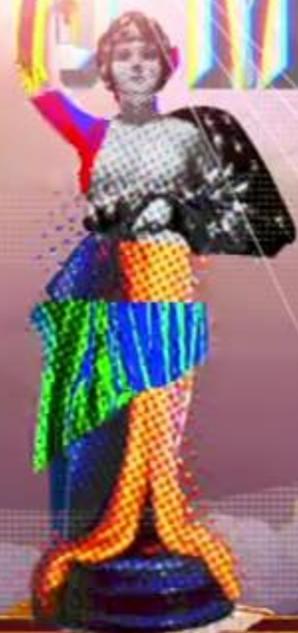
**a Sony Company**

COLLUMBIA



a Sony Entertainment Company

COLLUMBIA



a Sony Company

COLLUMBIA

a Sony Company

# COLLUMBIA



a Sony Company

# COLLUMBIA



a Sony Company

# COLLUMBIA



a Sony Company

COLLUMBIA



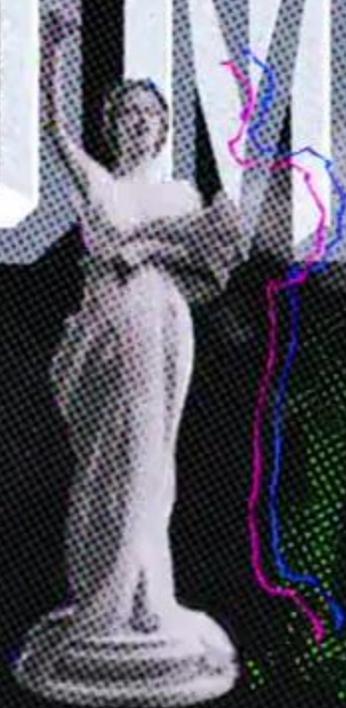
a Sony Company

COLLUMBIA



a Sony Company

COLUMBIA





a Sony Company

IN AS ASSOCIATION W

MARVEL









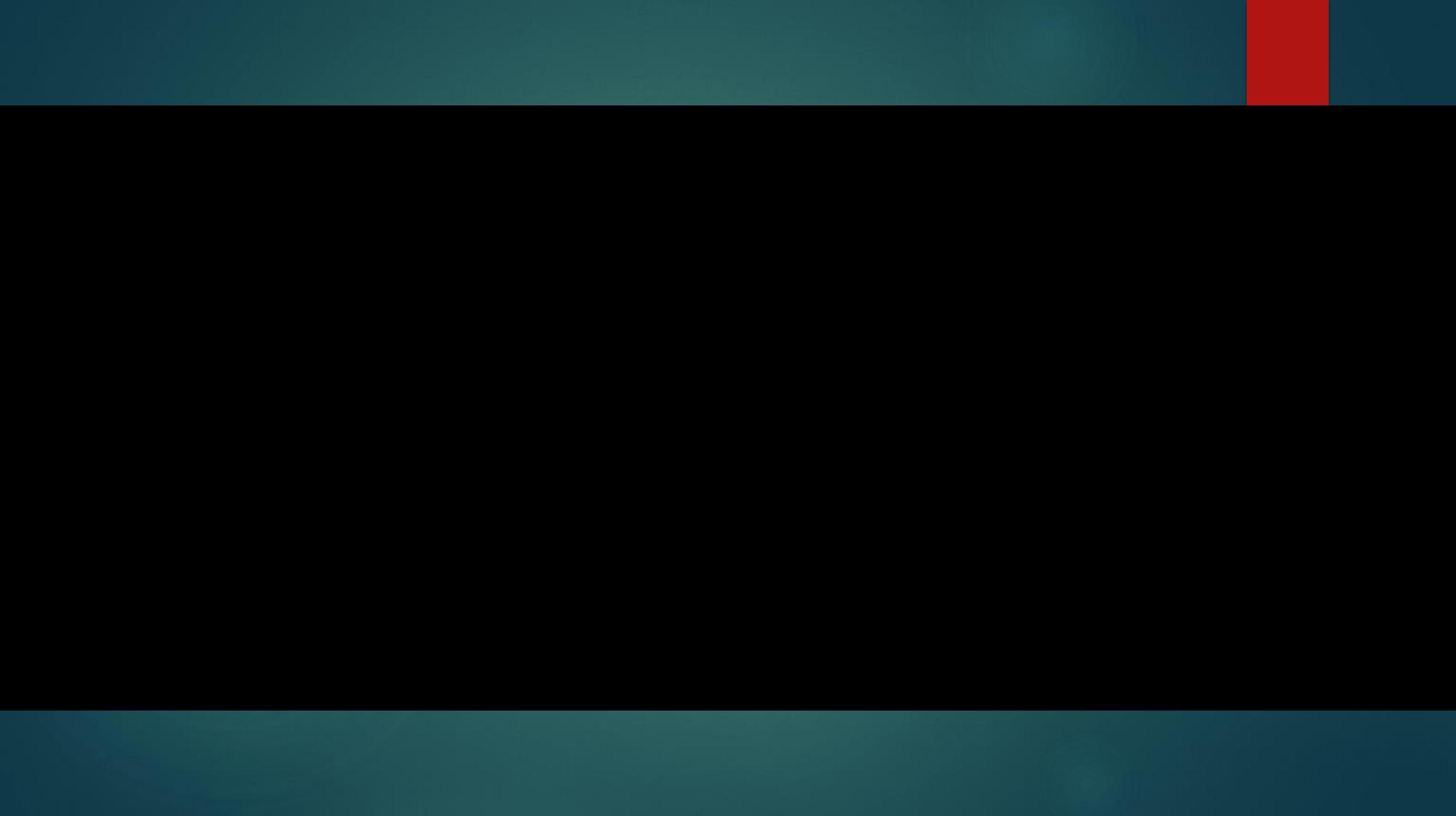


III SOCIATION WITH

**MARVEL**



MARVEL



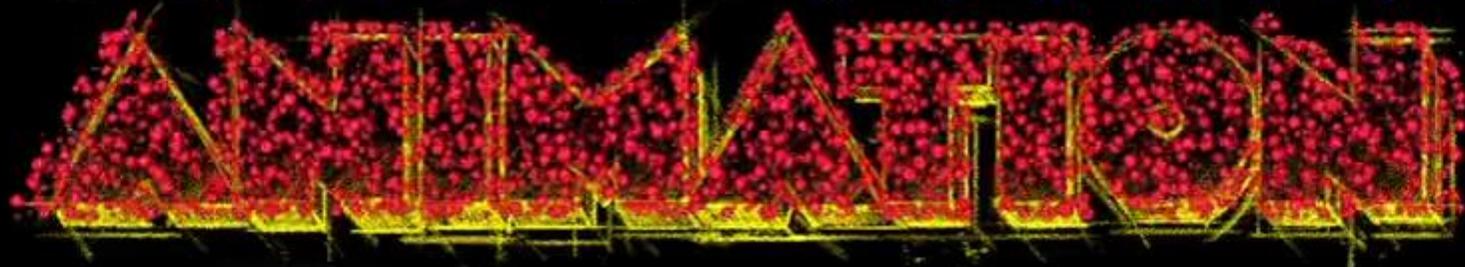
The logo for Sony Pictures Animation is centered on a black background. It features the words "SONY PICTURES" in a smaller, blue, outlined font above the word "ANIMATION" in a larger, bold, blue, outlined font. Both words are surrounded by horizontal motion blur lines in shades of blue and red, suggesting movement. The entire logo is set against a dark teal background with a red vertical bar on the right side.

SONY PICTURES  
ANIMATION

**SONY PICTURES**

**ANIMATION**

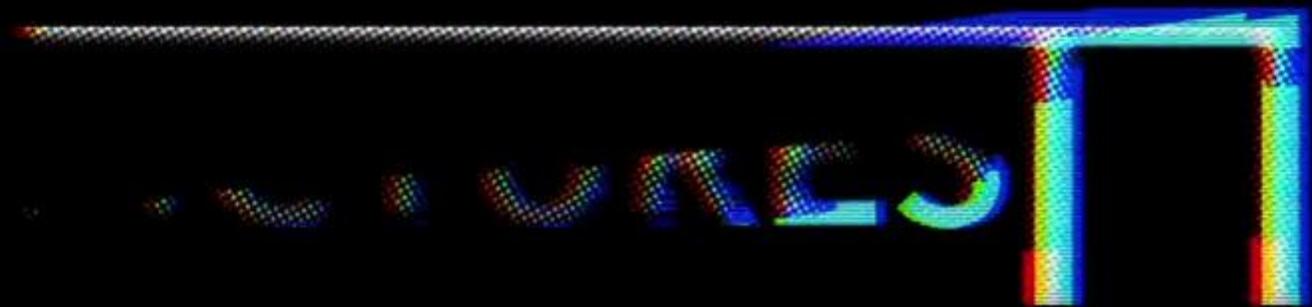
SONY PICTURES



SONY PICTURES  
ANIMATION

THE UNIVERSITY OF CHICAGO









PASCAL

PICTURES | |

PASCAL



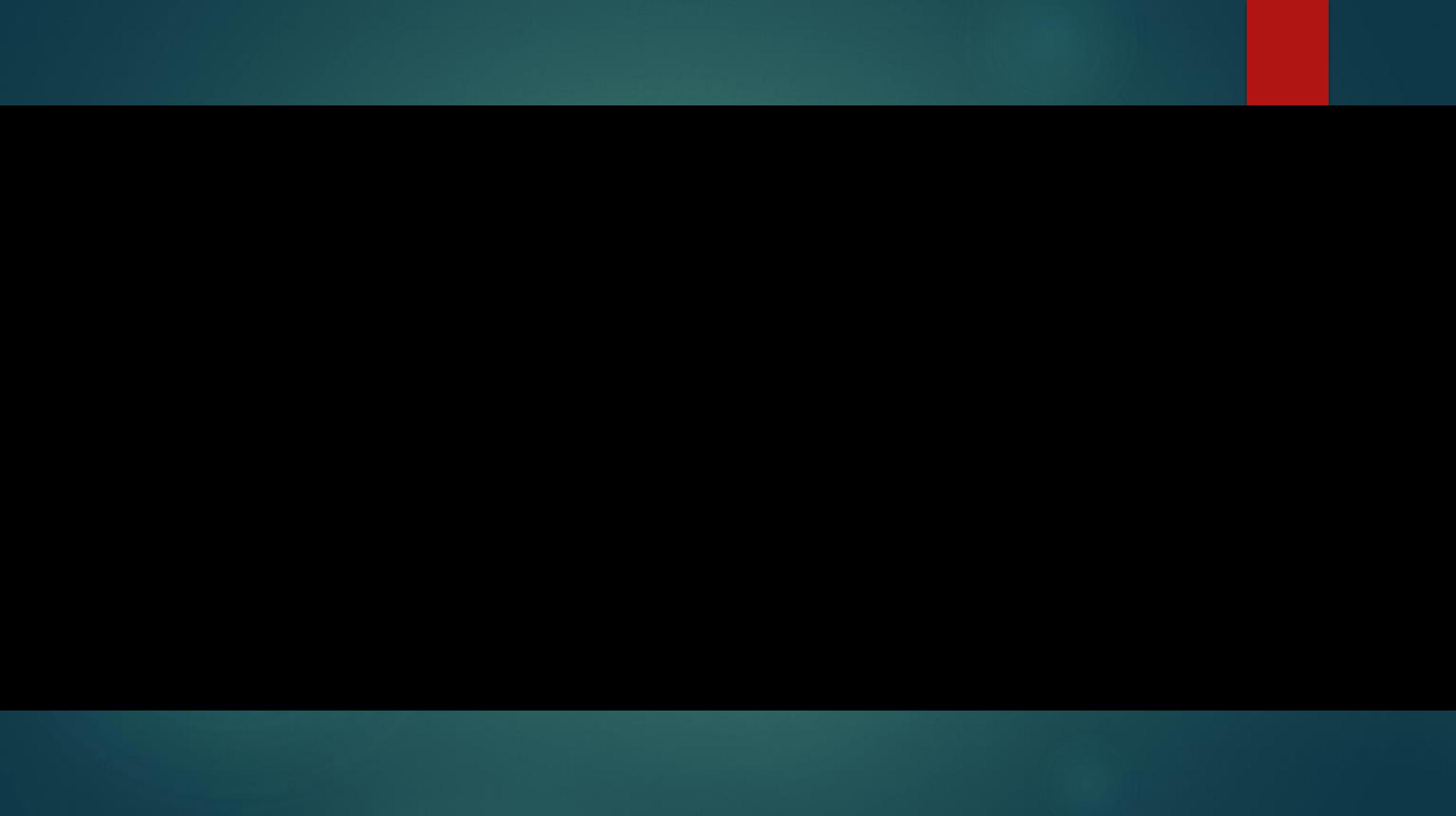
PICTURES





***COLUMBIA PICTURES PRESENTS***







*IN ASSOCIATION WITH MARVEL*



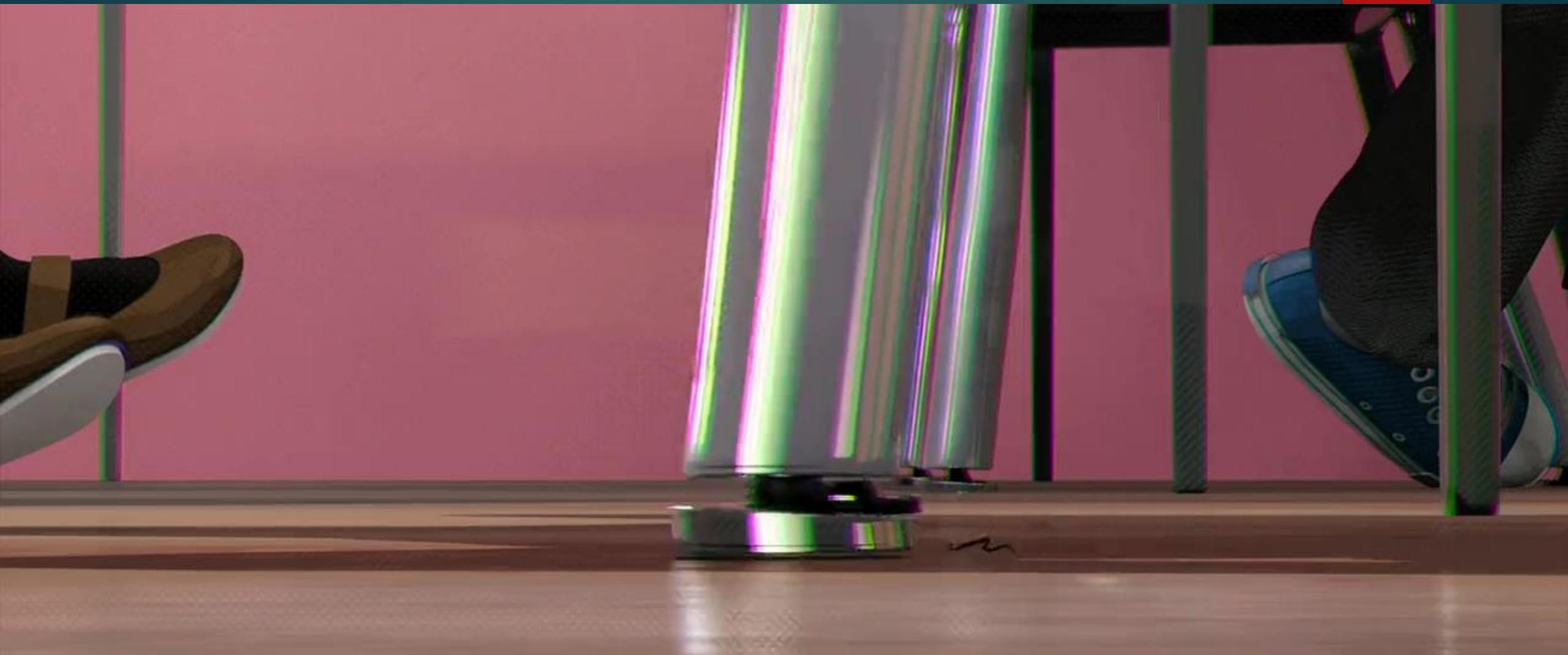




*AN AVI ARAD / LORD MILLER / PASCAL PICTURES PRODUCTION*



*Quiero decir, ¿quién no lo haría?*





Es aburrido lo normal  
que es esta araña.



SALE!  
SALE!  
\$699.<sup>99</sup>

**BREAKING NEWS**

*Mi marido, Peter Parker,*  
**NEW YORK'S HERO, SPIDER-MAN, FOUND DEAD AT 26**

**LIVE**

**NINI**



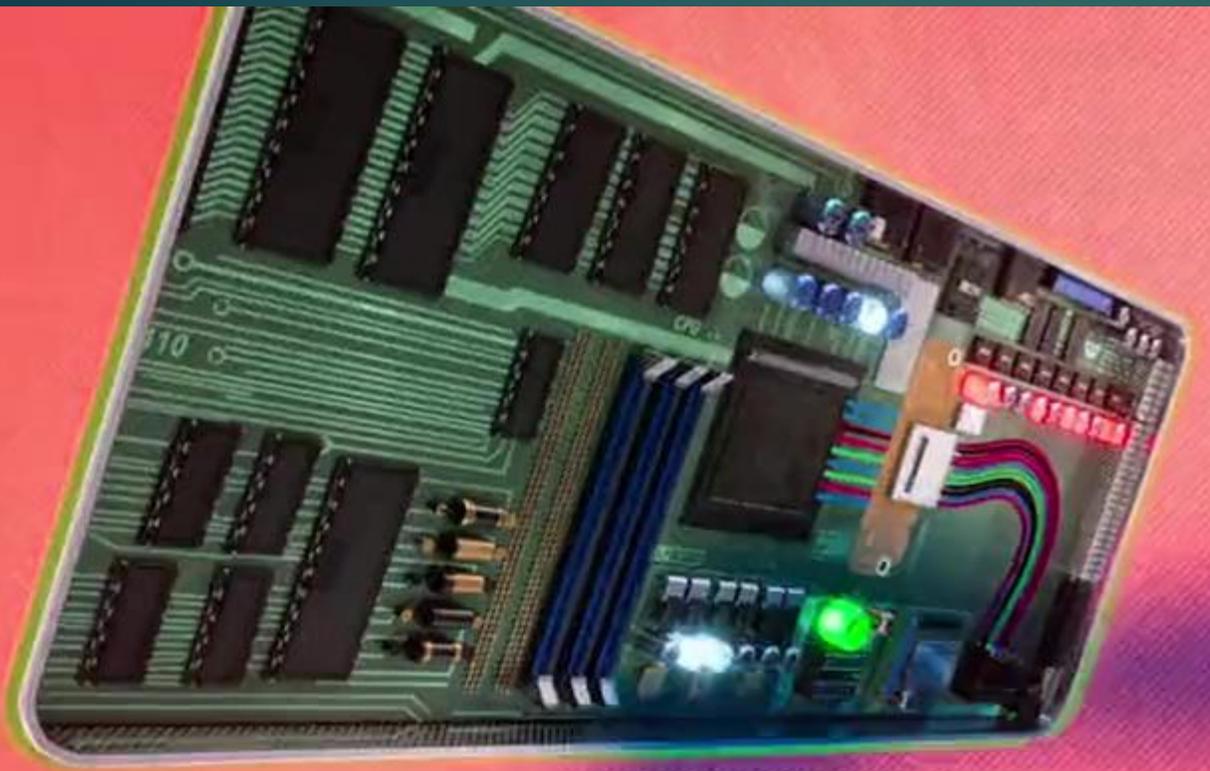


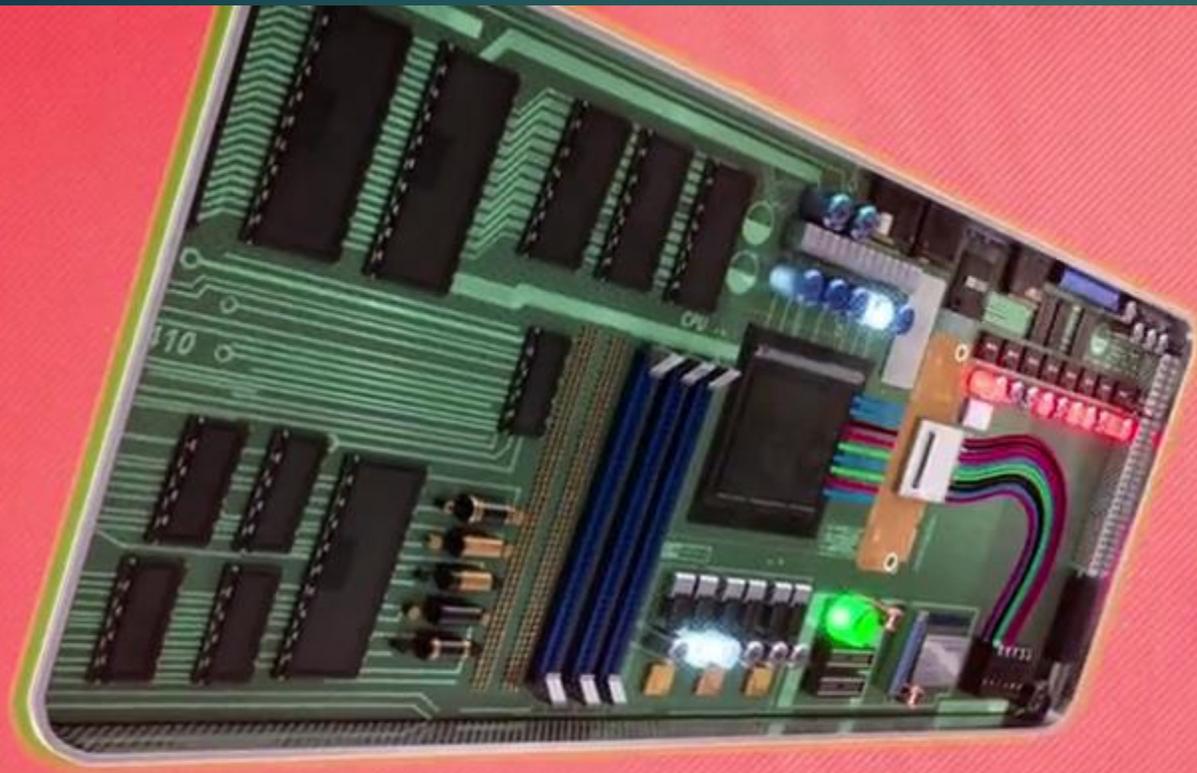


- Y es un no a esa capa.  
- Creo que es genial.

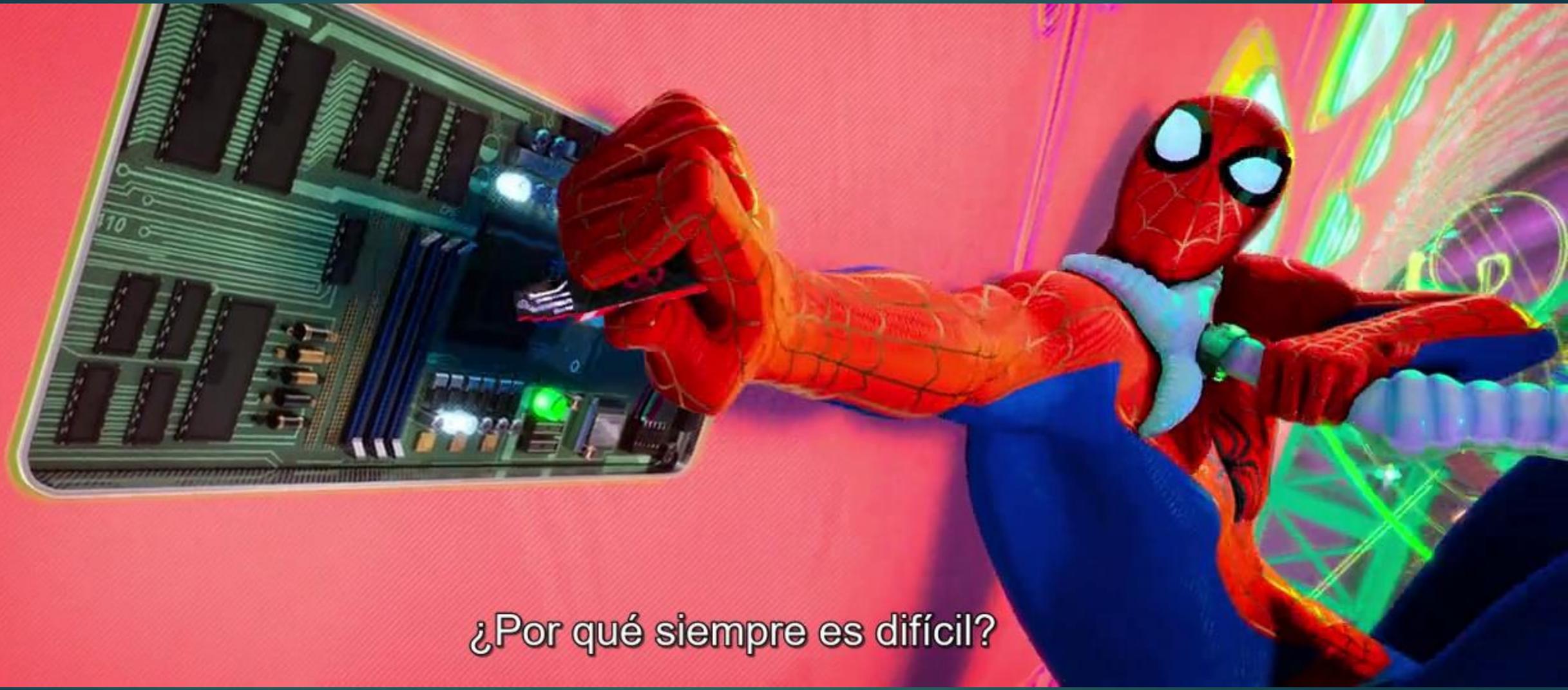


Supongo que sí me siguieron.





¿Por qué siempre es difícil?



¿Por qué siempre es difícil?



¿Adónde vas Peter?

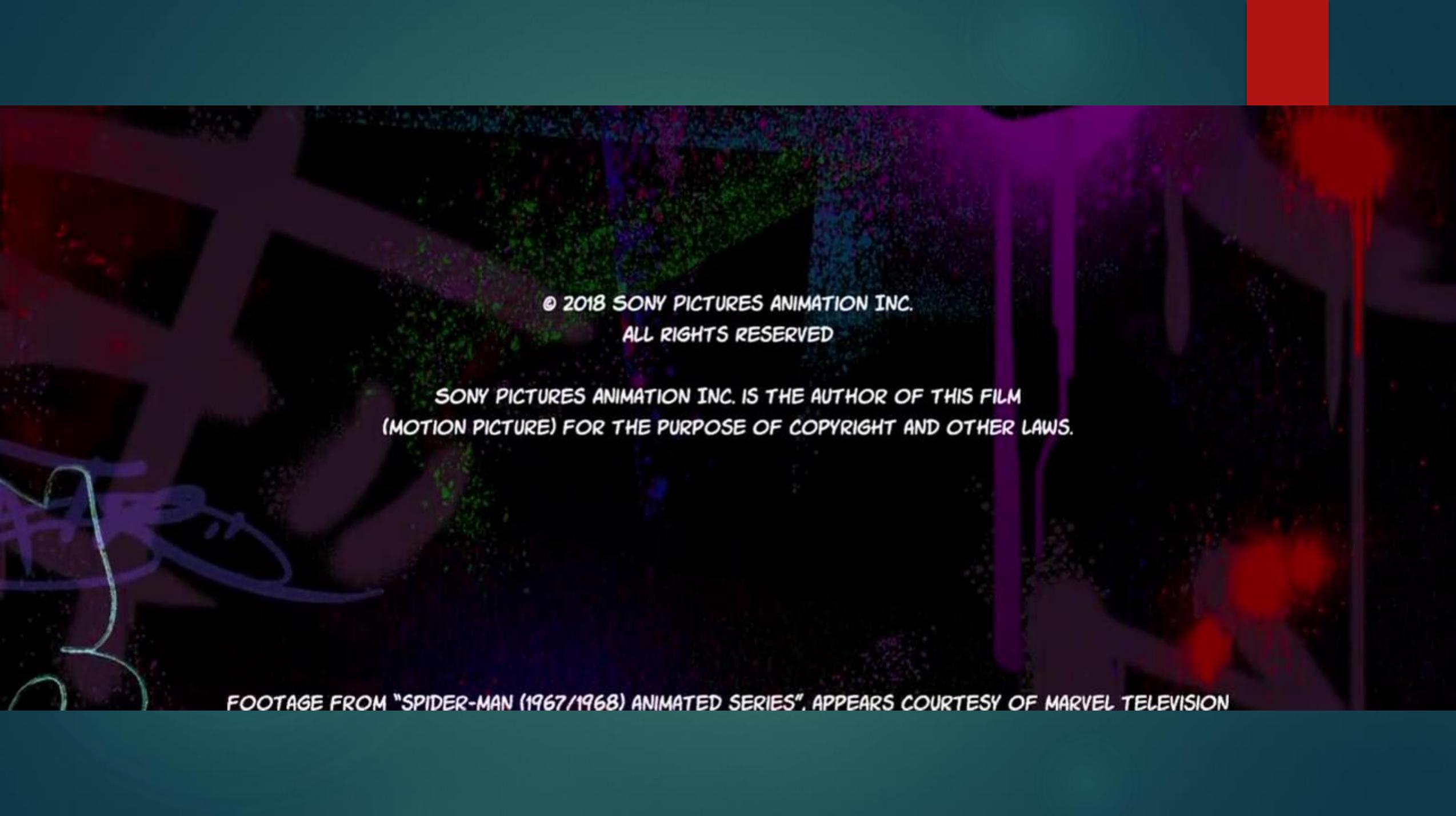


- Necesito refuerzos.  
- No puedo mandar refuerzos.









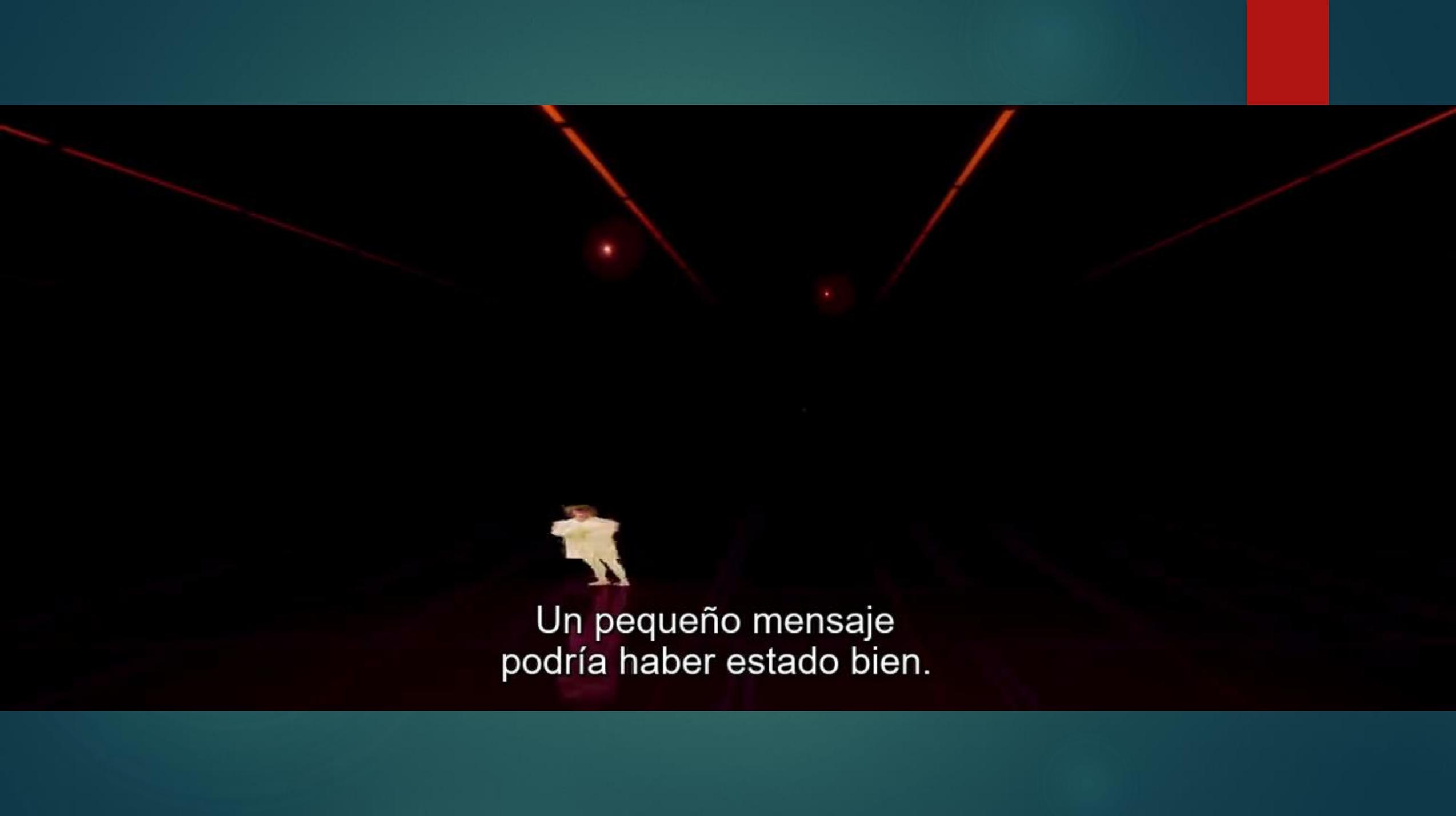
© 2018 SONY PICTURES ANIMATION INC.  
ALL RIGHTS RESERVED

SONY PICTURES ANIMATION INC. IS THE AUTHOR OF THIS FILM  
(MOTION PICTURE) FOR THE PURPOSE OF COPYRIGHT AND OTHER LAWS.

FOOTAGE FROM "SPIDER-MAN (1967/1968) ANIMATED SERIES", APPEARS COURTESY OF MARVEL TELEVISION

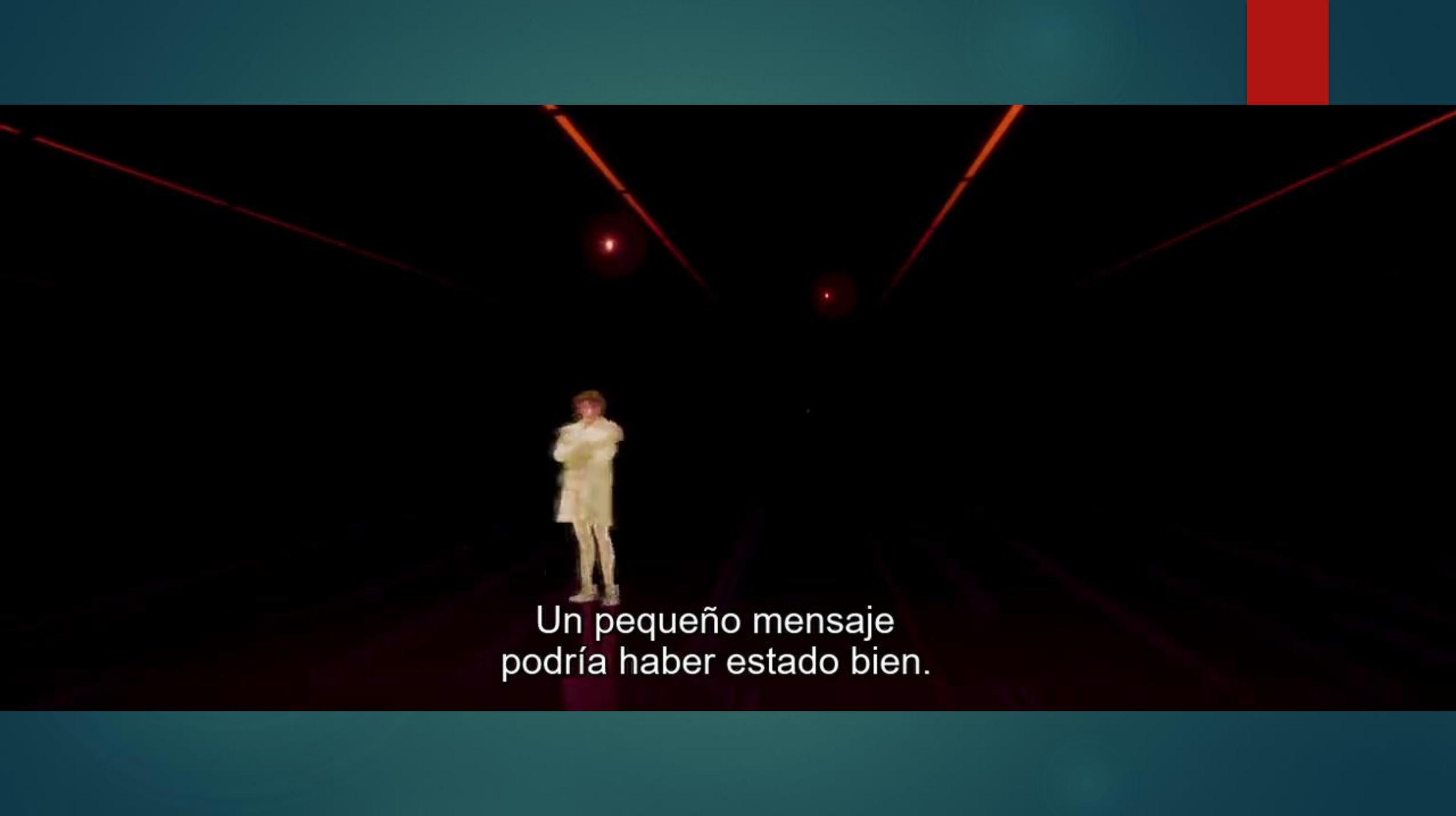


Llegas un poco tarde.

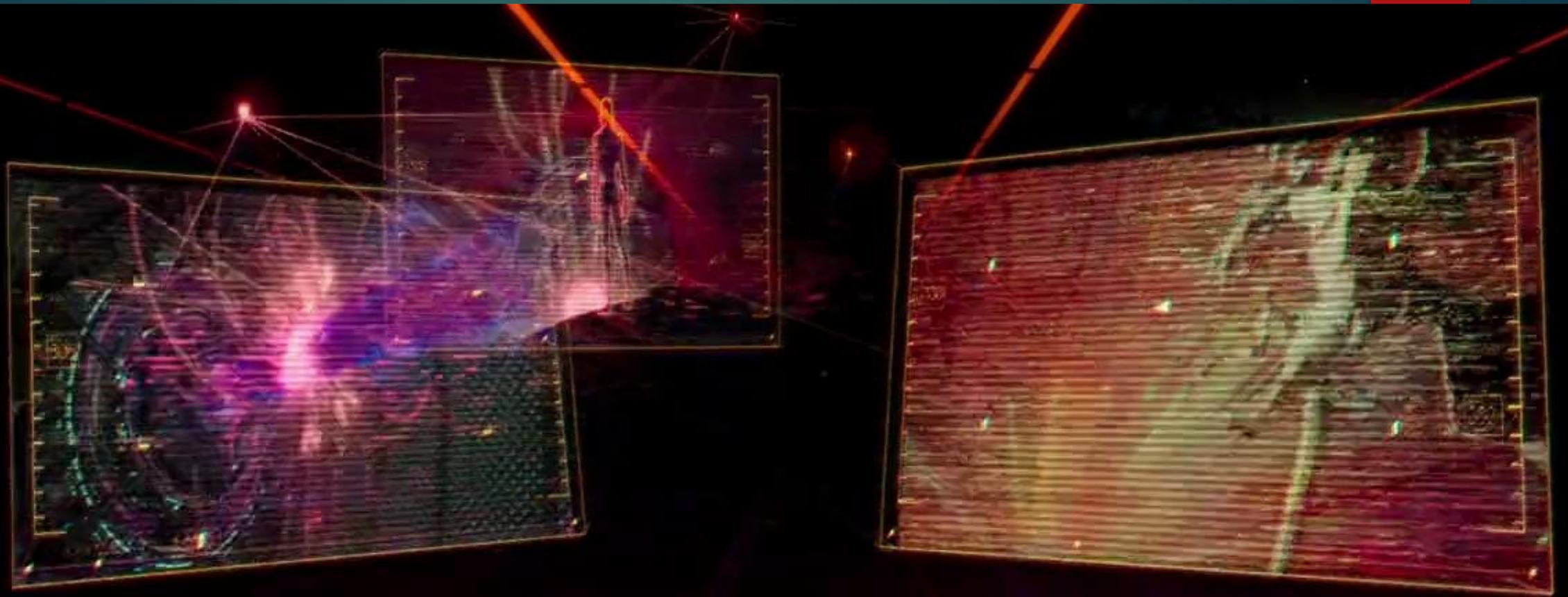
A person in a white suit is standing on a dark stage. The stage is illuminated by several red laser beams that create a grid pattern on the floor. The background is dark, and the overall atmosphere is dramatic and futuristic. The text is centered at the bottom of the image.

Un pequeño mensaje  
podría haber estado bien.



A person wearing a white lab coat stands in the center of a dark, cavernous space. Several bright red laser lines crisscross the dark environment, creating a grid-like pattern. Two small red lights are visible in the upper part of the scene. The overall atmosphere is mysterious and futuristic.

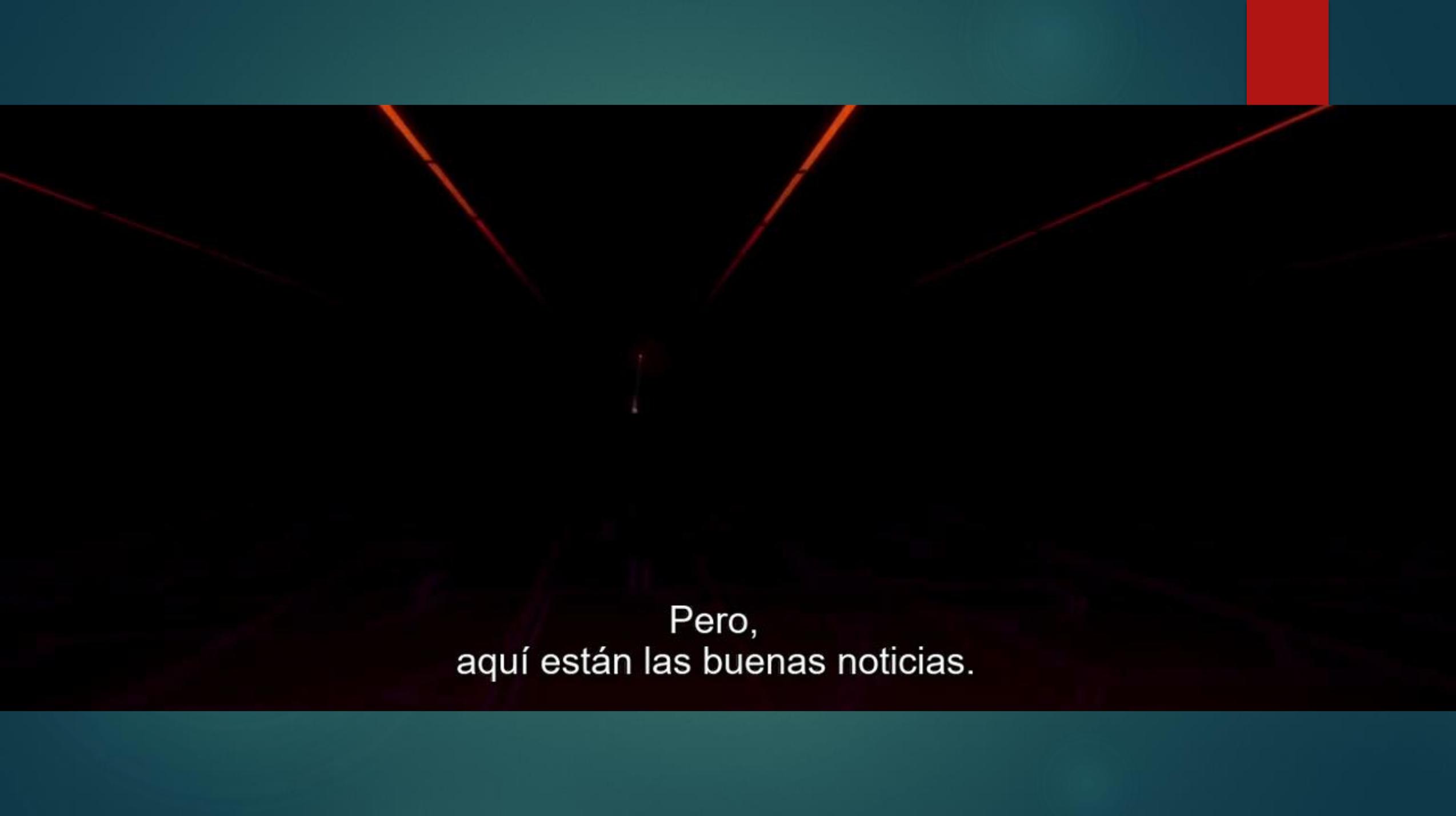
Un pequeño mensaje  
podría haber estado bien.



Estuve fuera menos de dos horas.  
¿Qué ha pasado?



De acuerdo. Sé lo que parece.



Pero,  
aquí están las buenas noticias.

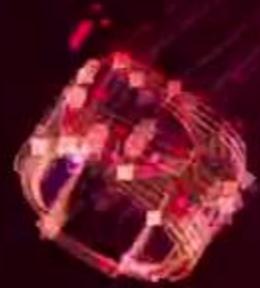


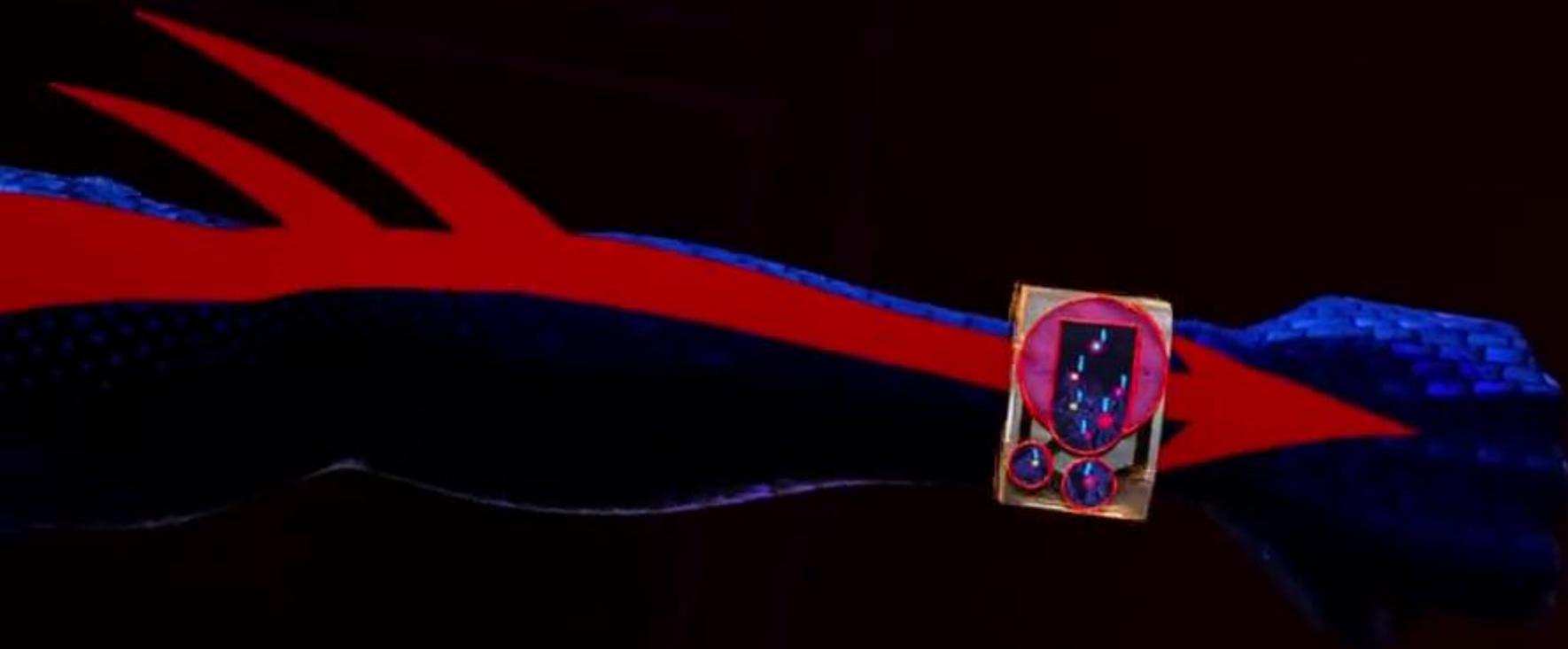


A woman with short brown hair, wearing a white jacket and pink sunglasses, stands in a dark room. She is looking towards a red cube that is suspended in the air by a thin red line. Several other red lines crisscross the dark space, creating a geometric pattern. The scene is lit with a red glow from the lines and the cube. The woman's expression is neutral as she observes the cube.

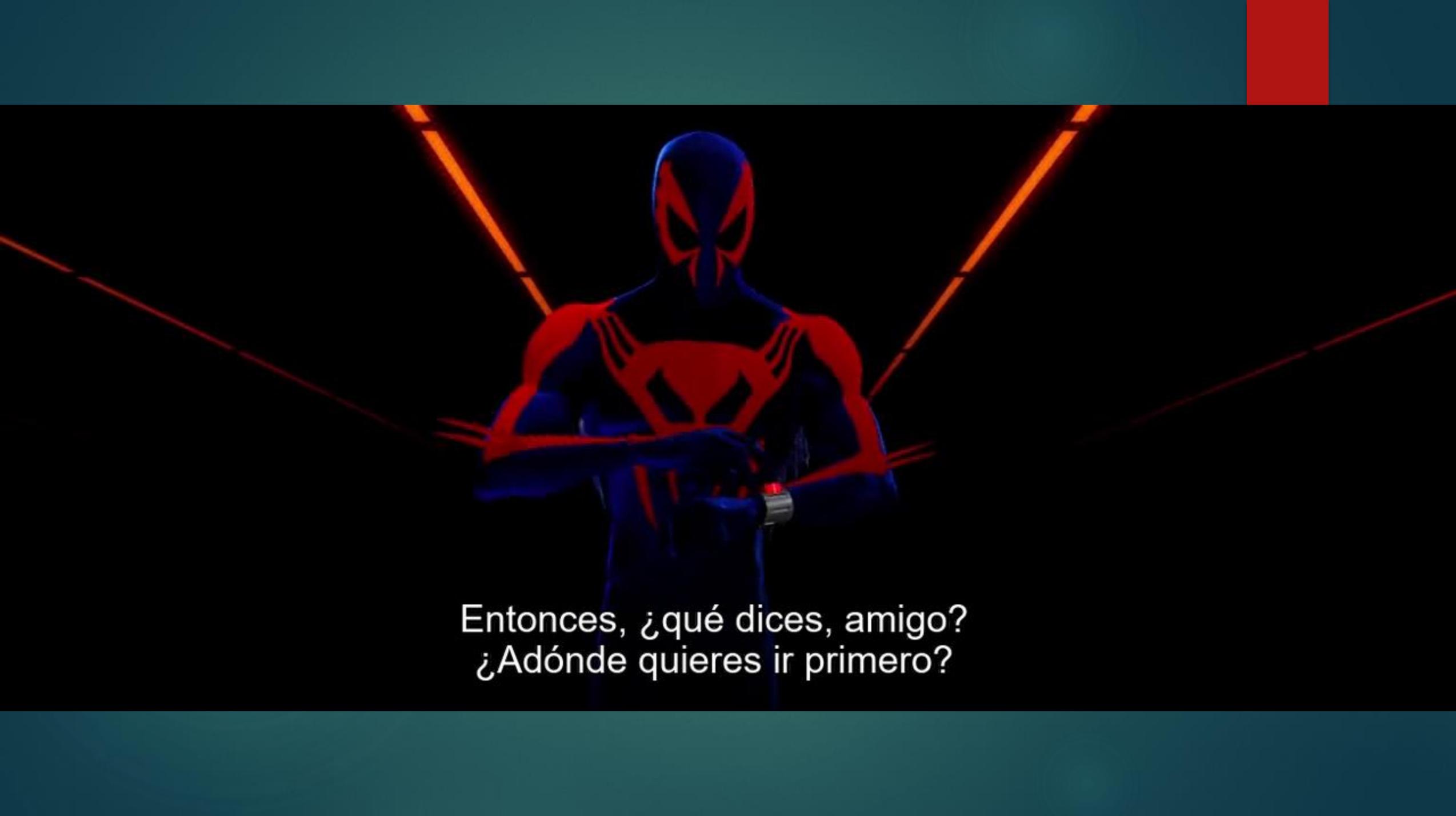
No es un "goober". Es un artilugio.







Pero podrías ser la  
primera persona...

Spider-Man is shown from the waist up, wearing his iconic blue and red suit. He is standing in a dark environment, possibly a cave or a high-tech facility, with several bright orange light beams radiating from behind him. The lighting is dramatic, highlighting the contours of his suit and the spider emblem on his chest. He has a serious expression and is looking directly at the camera.

Entonces, ¿qué dices, amigo?  
¿Adónde quieres ir primero?



Tierra 67.

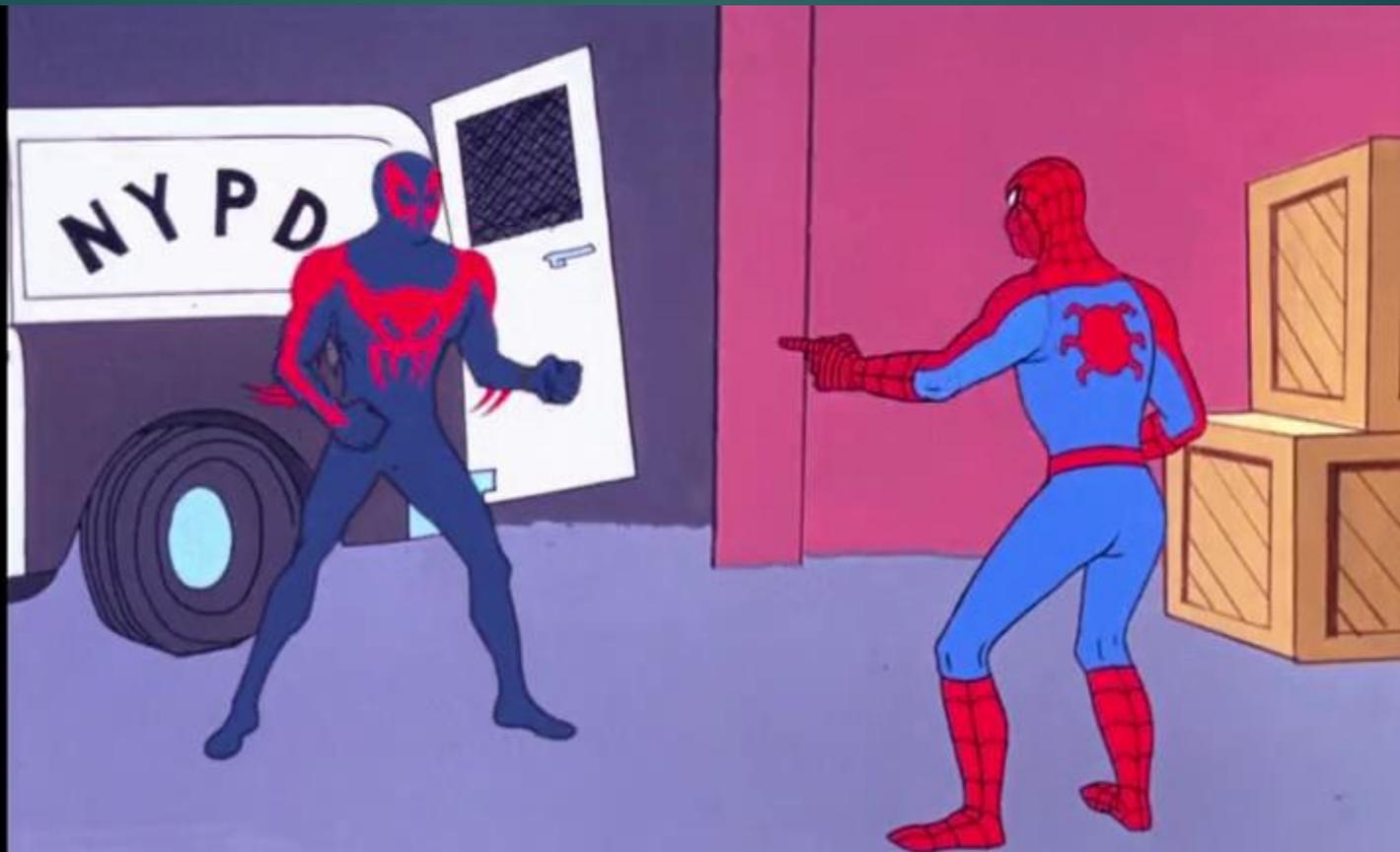
**EARTH-67**



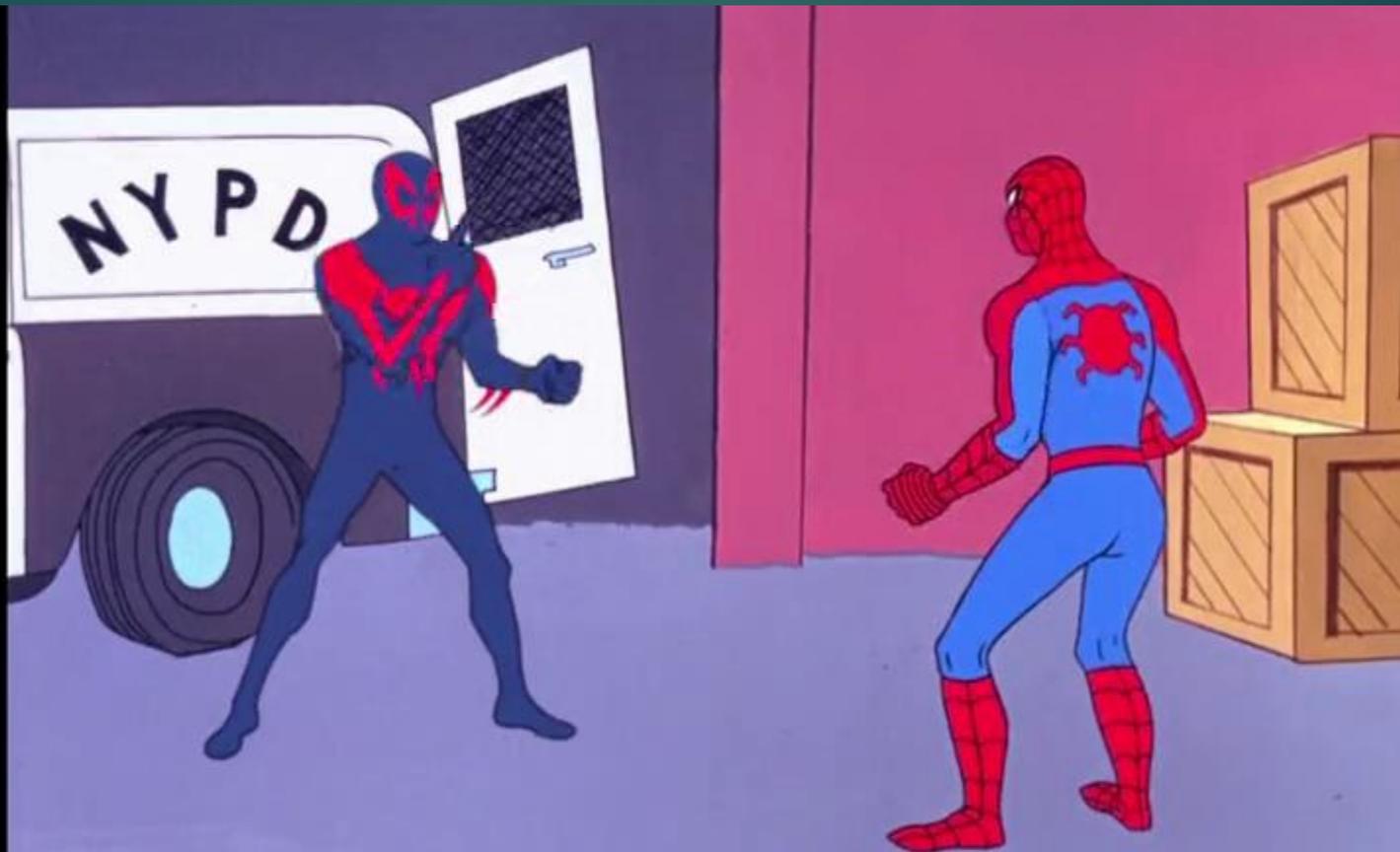


Soy Spider-Man.

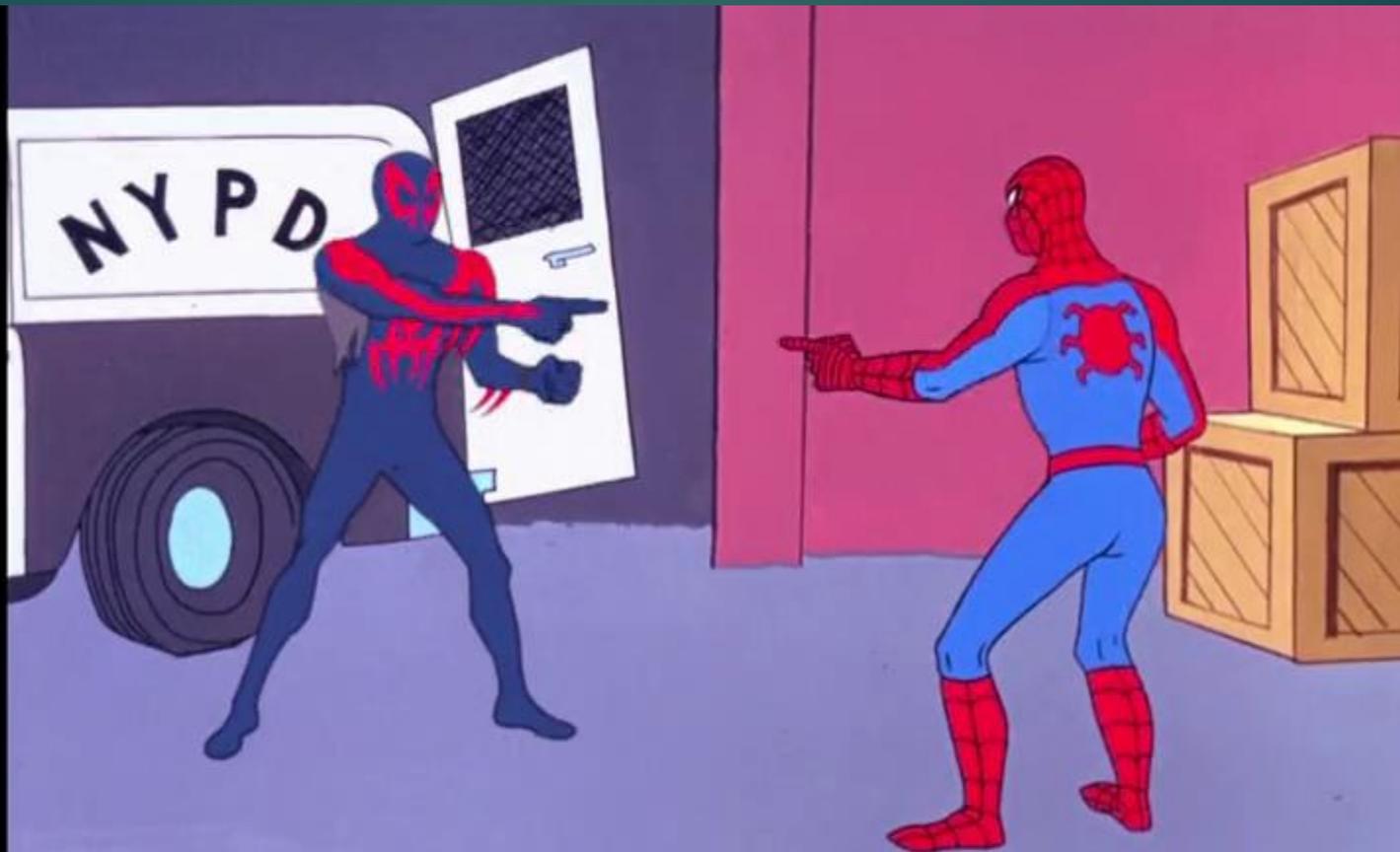




- ¡Cómo te atreves a señalarme!  
- Tú estabas señalando primero.



- Es de mala educación señalar.  
- Estás siendo muy grosero.



- Es de mala educación señalar.  
- Estás siendo muy grosero.



¿Cuál señaló primero?



- Me estás señalando ahora mismo.  
- No estoy señalando.



**THE END**

*EL FIN*



*Spider-Man: Cruzando el multiverso (Spider-Man: Across the Spider-Verse, Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson, 2023)*



# COLLUMBIA



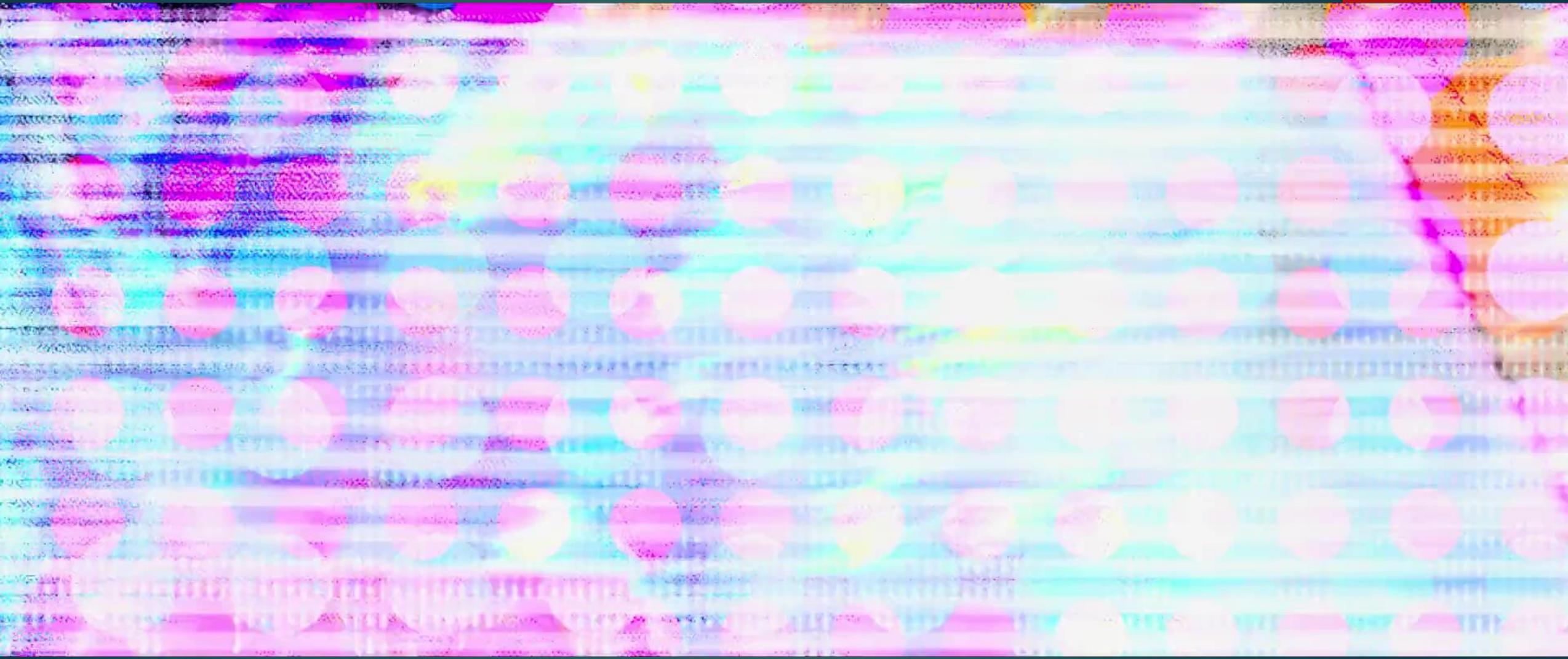
a Sony Company

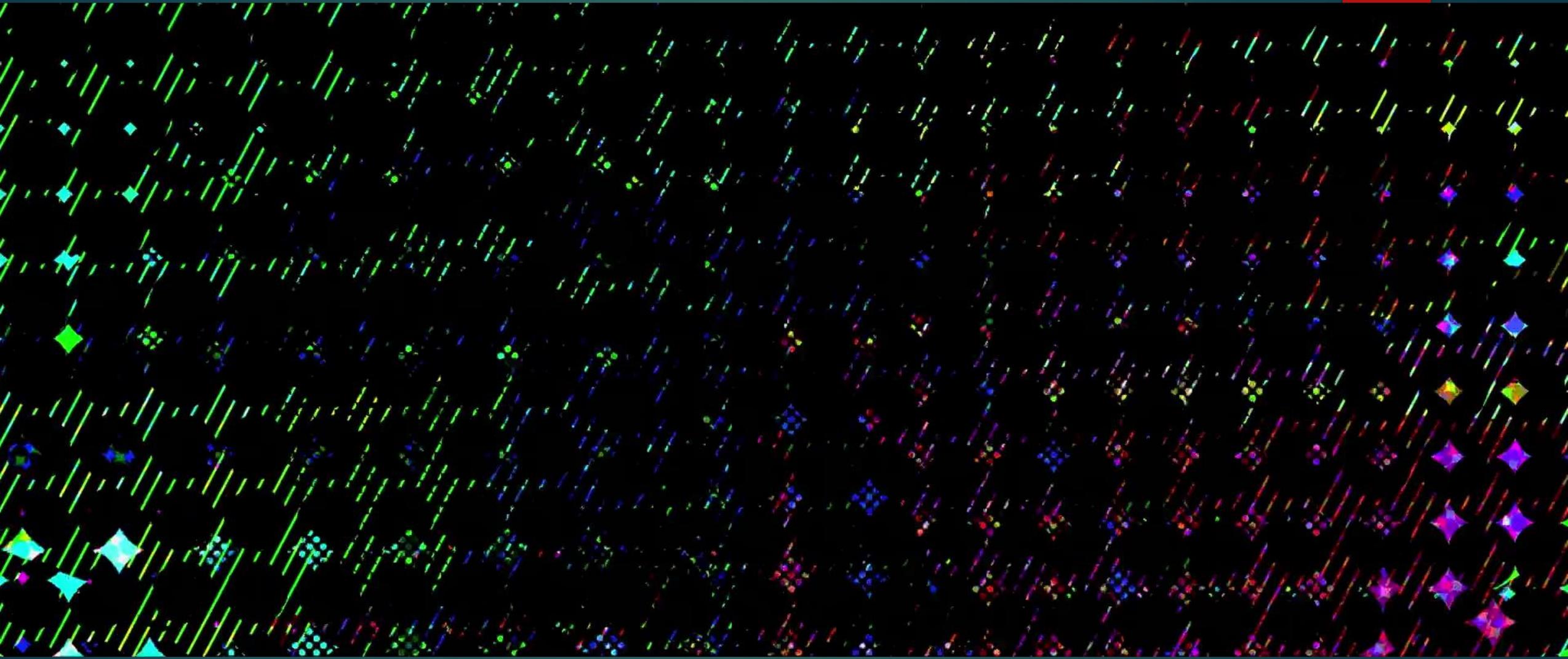


© Sony Company

IN ASSOCIATION WITH

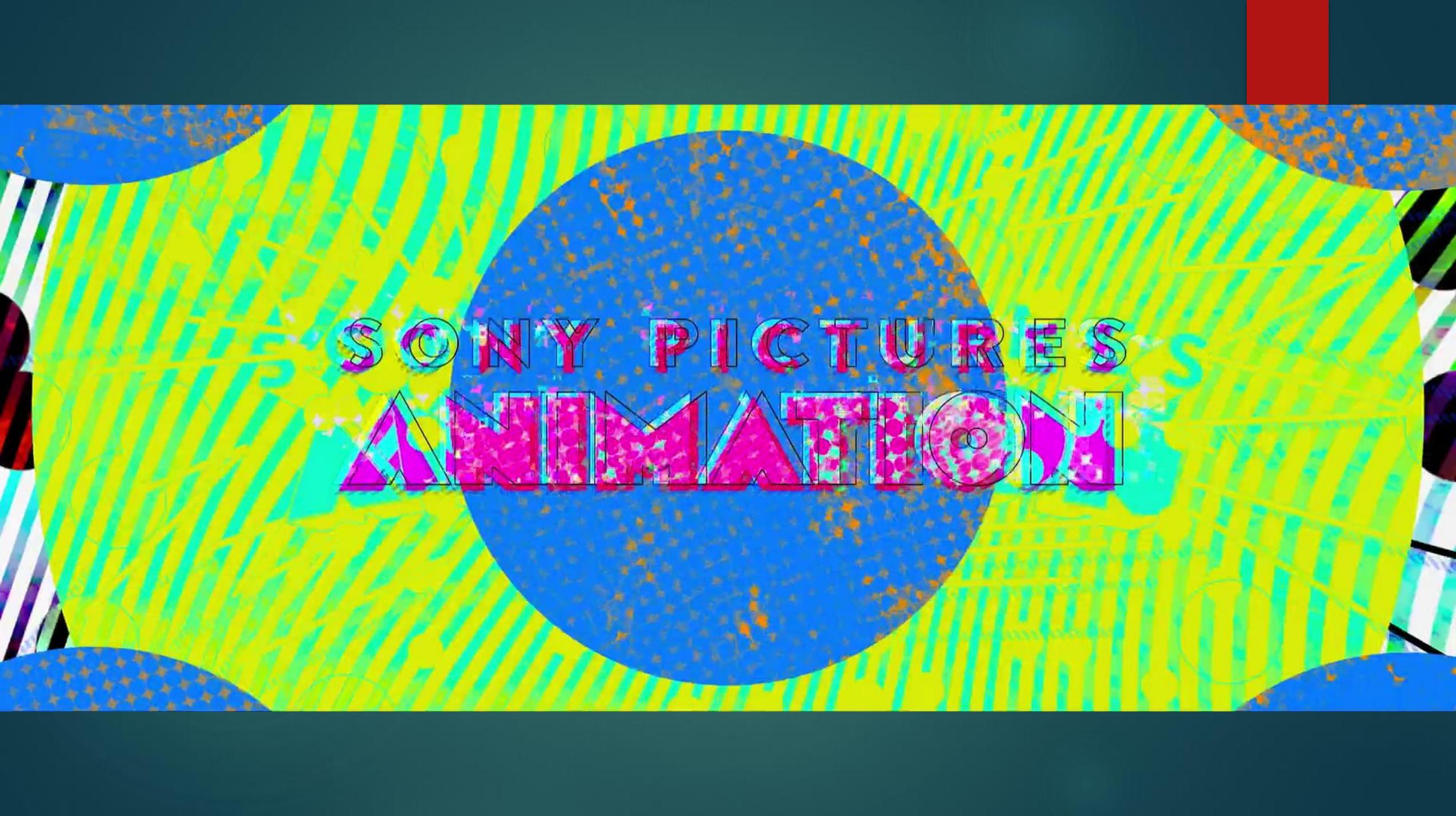
**MARVEL**







SONY PICTURES  
ANIMATION

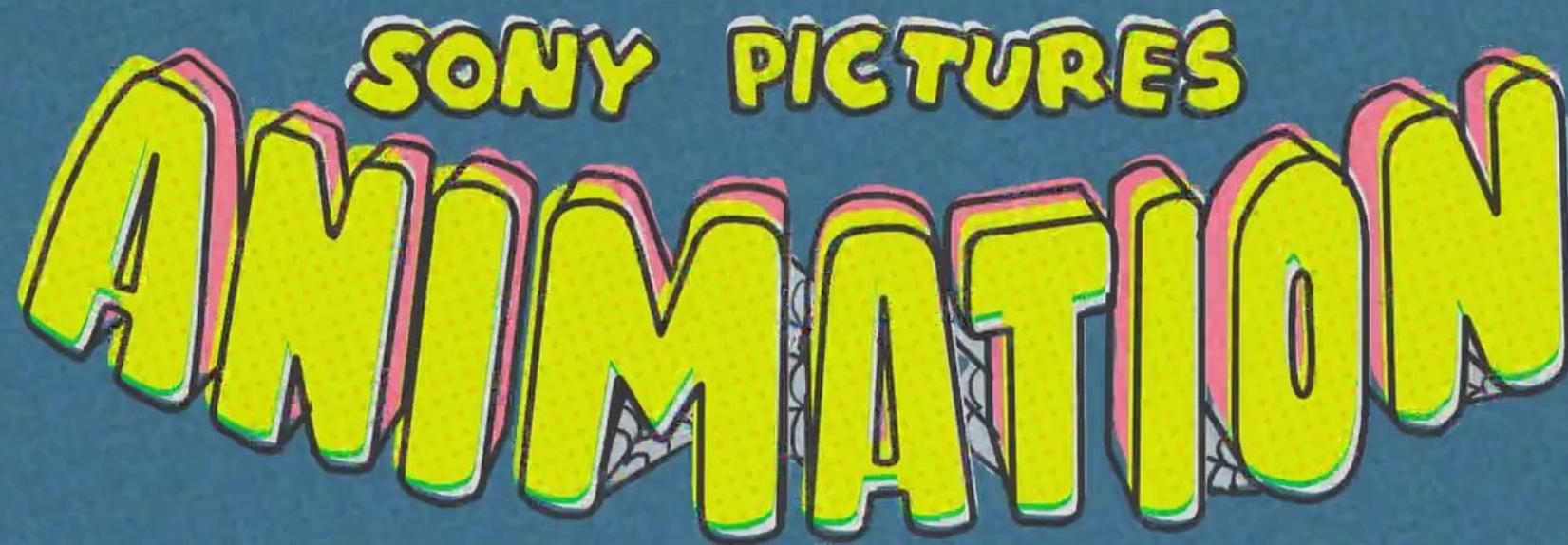


SONY PICTURES  
ANIMATION

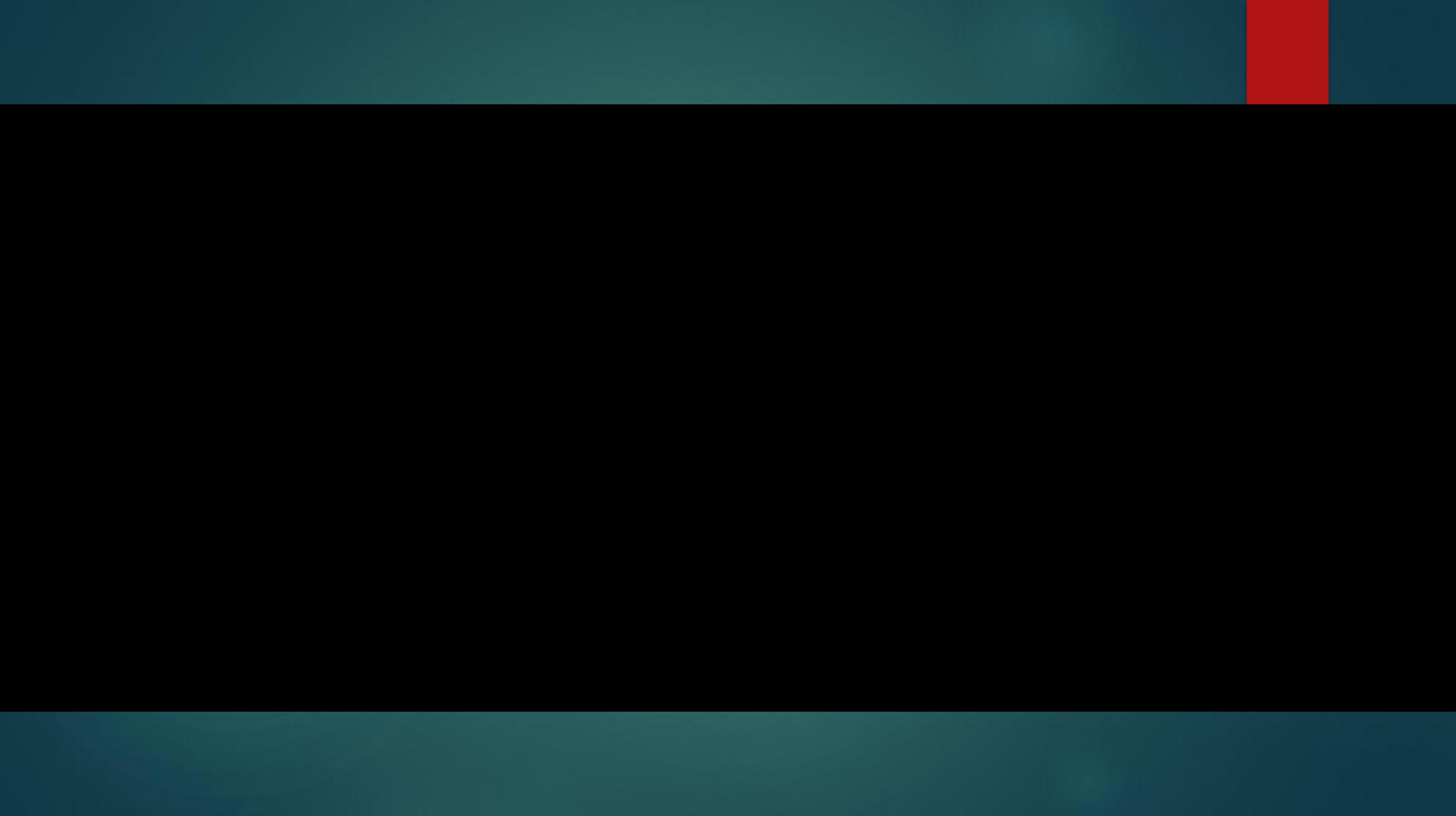


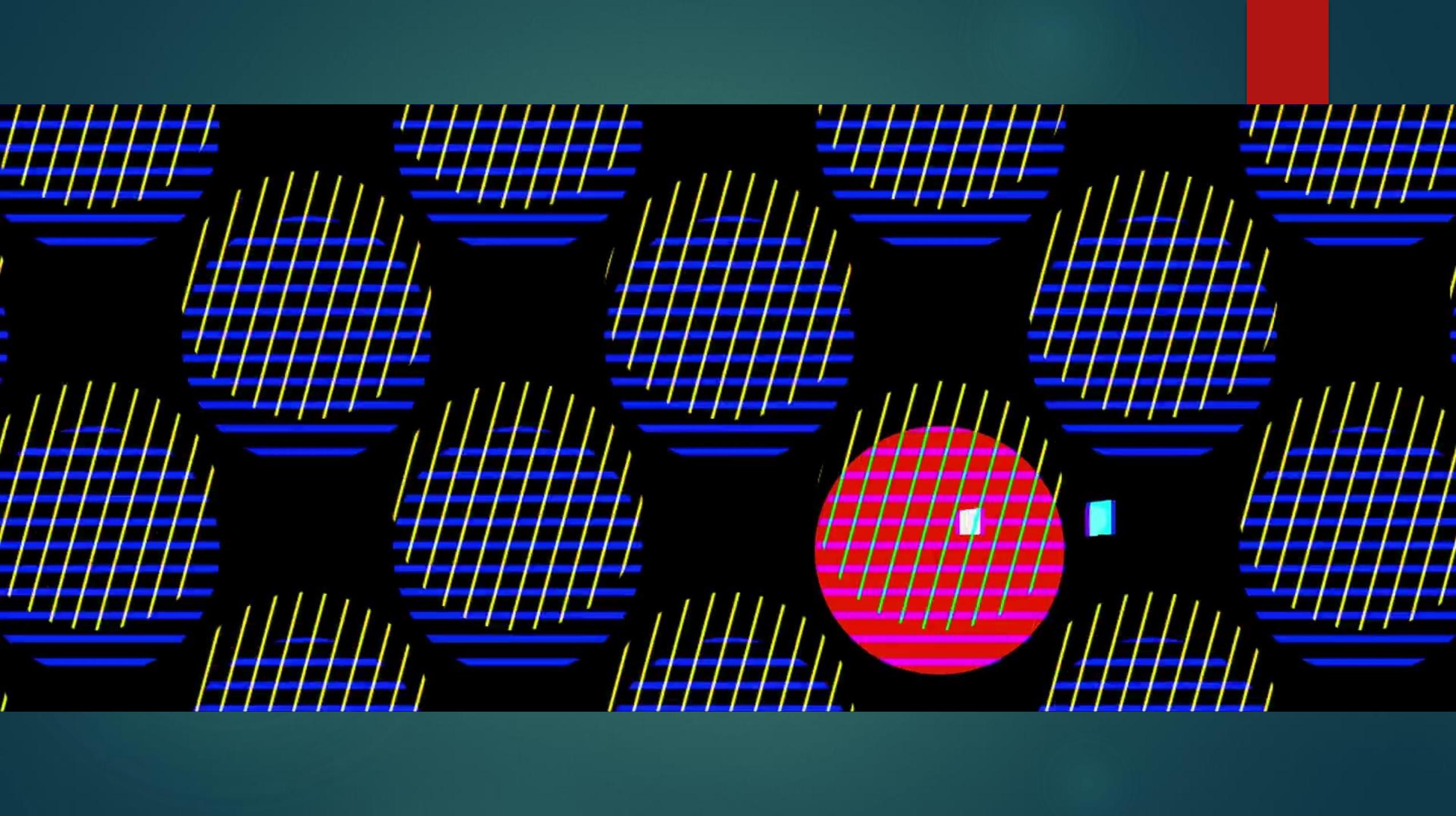
SONY PICTURES  
ANIMATION

The logo features the words "SONY PICTURES" in a smaller, blue, sans-serif font above the word "ANIMATION" in a larger, bold, light blue font. Both are surrounded by a trail of colorful confetti. The background is dark with a teal gradient at the top and bottom, and a red vertical bar on the right.

The logo features the text "SONY PICTURES" in a smaller, yellow, blocky font with a black outline, positioned above the word "ANIMATION" in a much larger, bold, yellow, blocky font with a black outline. The letters of "ANIMATION" are 3D, with pink and green shading on their sides. The background is a textured blue with white, hand-drawn cloud shapes. A red vertical bar is visible in the top right corner.

SONY PICTURES  
ANIMATION





# PASCAL PICTURES II

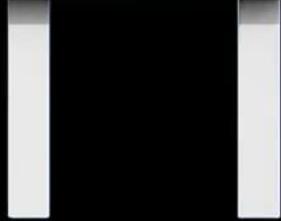


# PASCAL



---

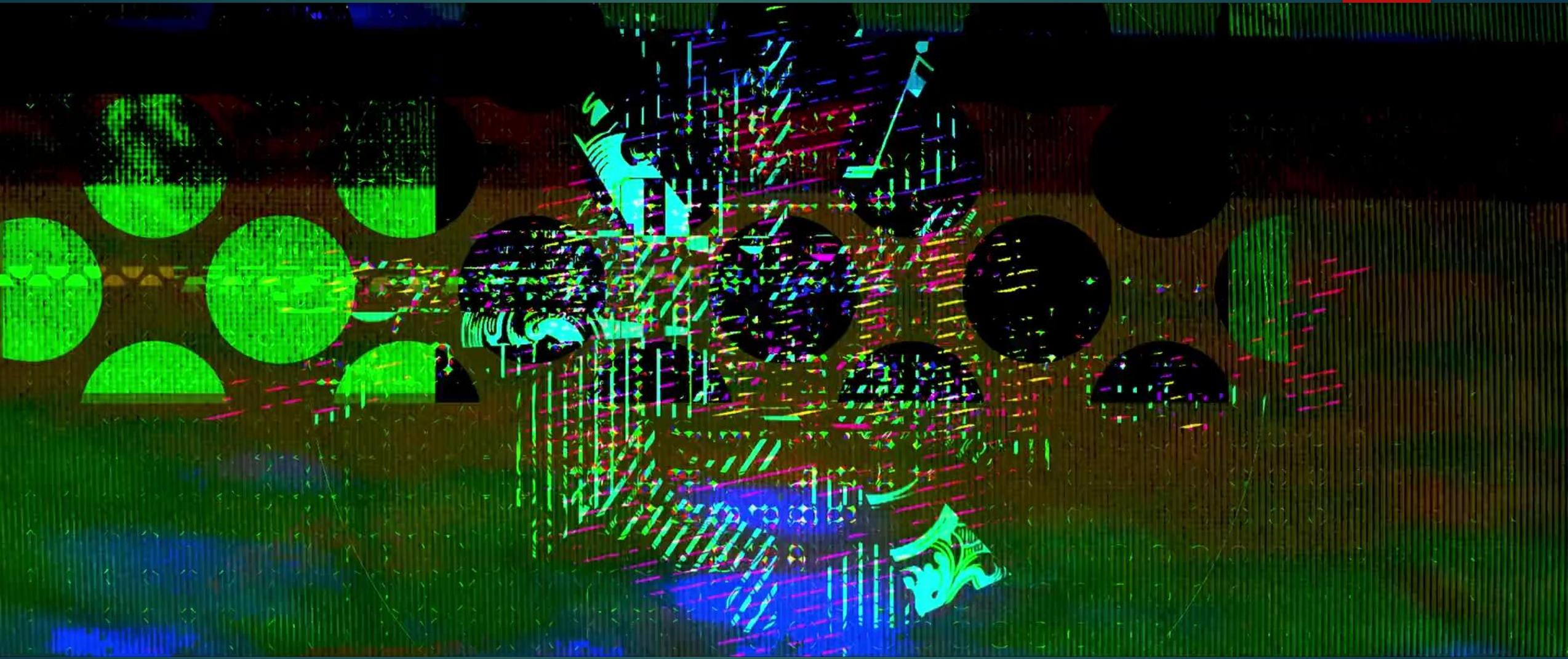
# PICTURES



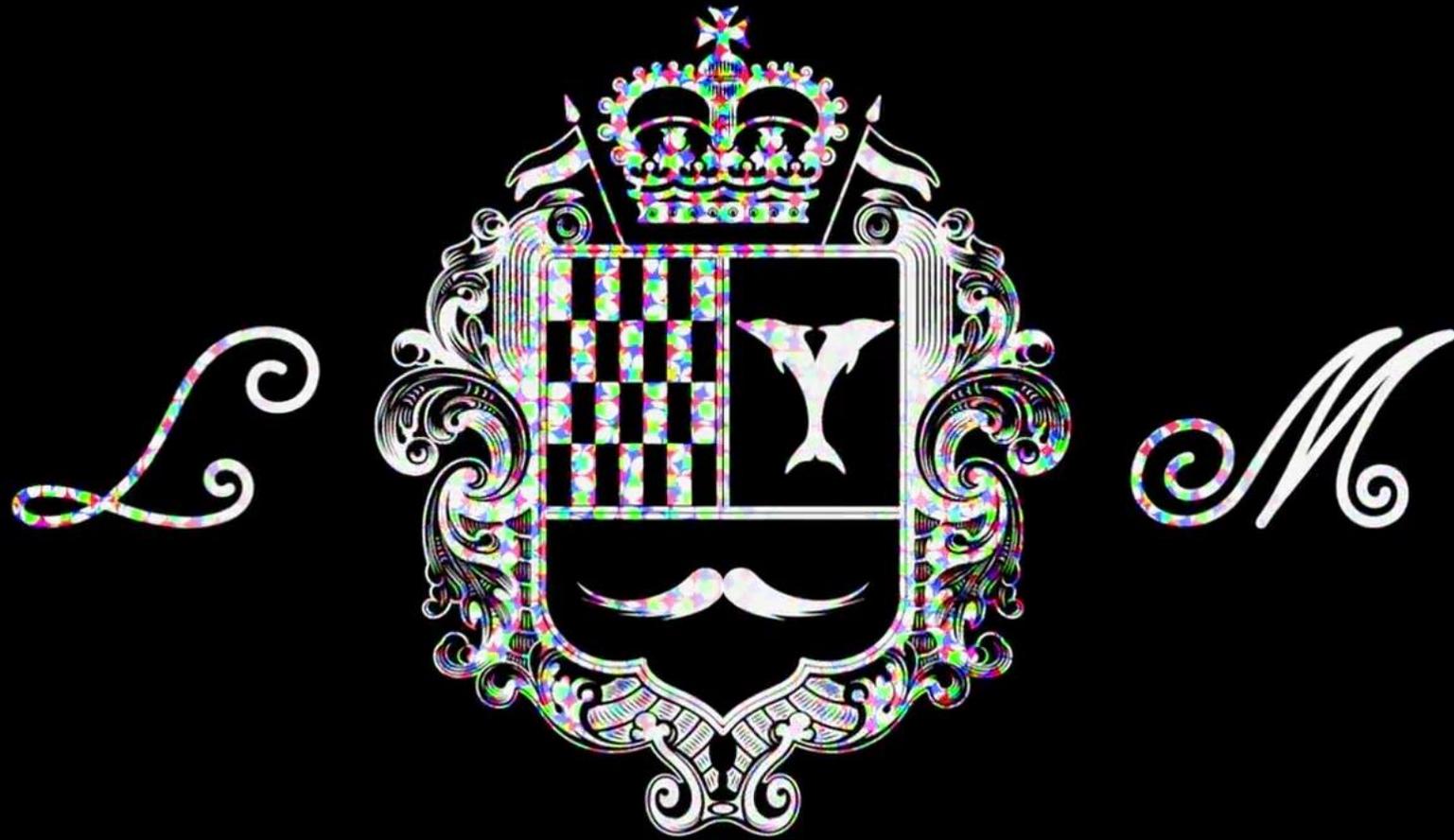


WORLD

MINI

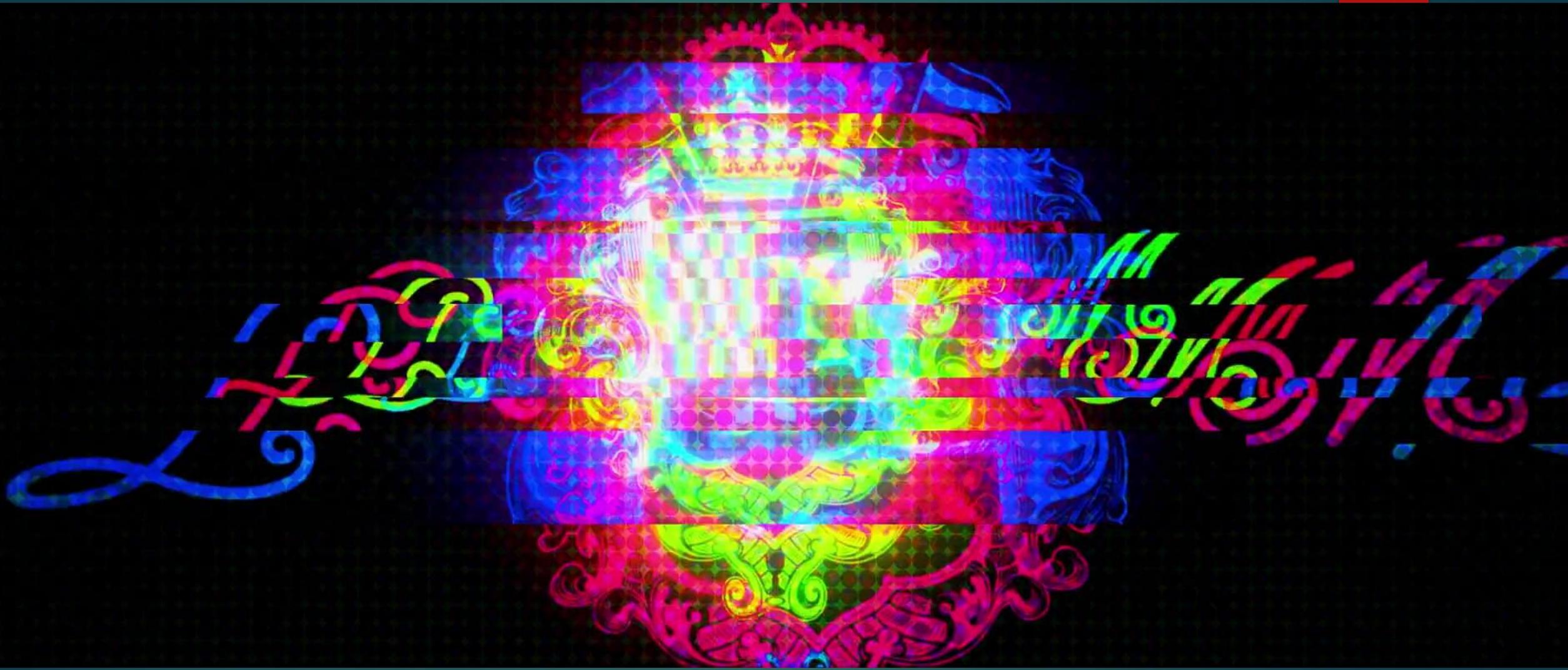






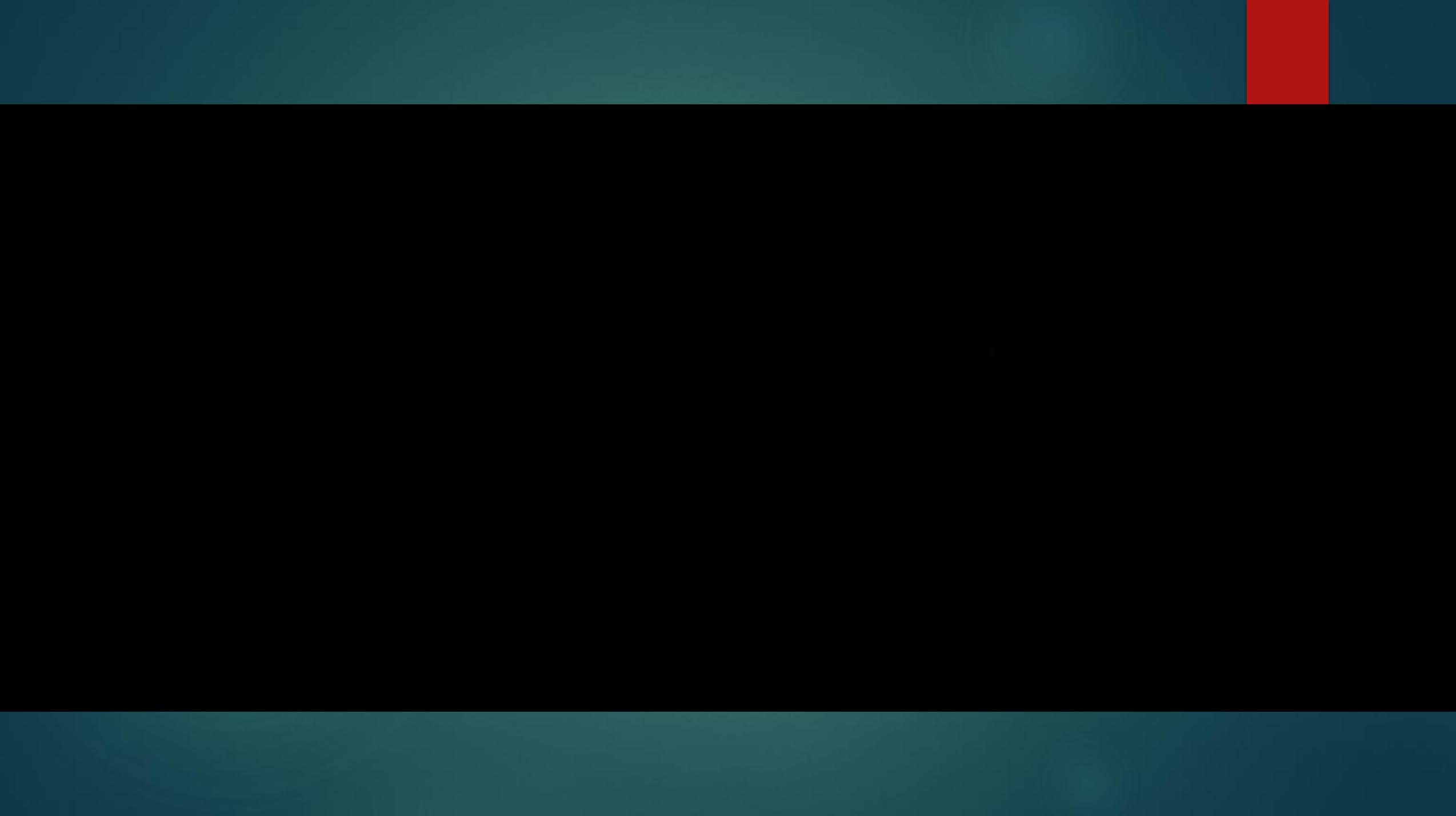


*Lord Miller*













*Superdiferente.*









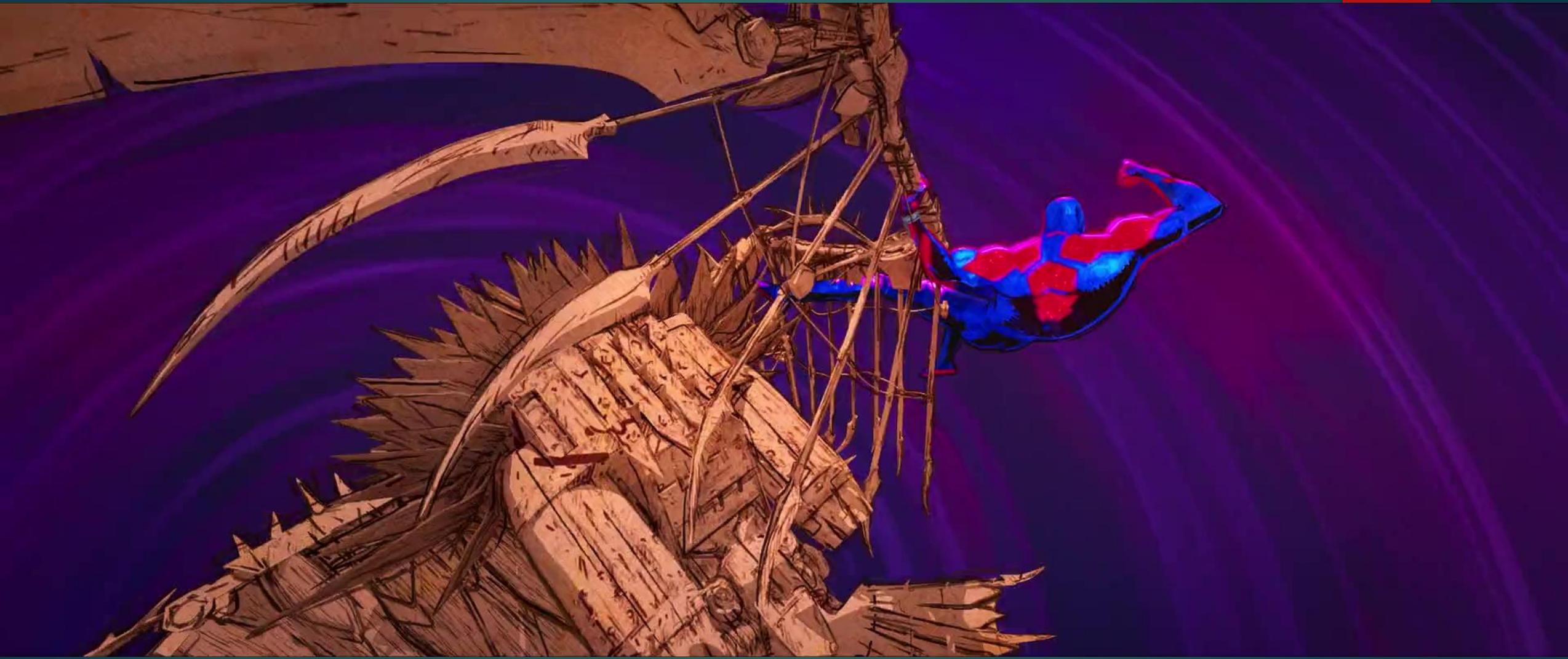




Ah, está bien.



















...y toma el dinero.





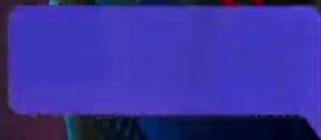
\*IMPORTNSATE.



Dad

\*IMFORFKANT.

Lo apagas en el cine,  
¿pero no para pelear?





Claro, sí, llámame...  
Me tengo que ir... ¡Adiós!







*Por tu culpa...*



*...perdí mi empleo...*



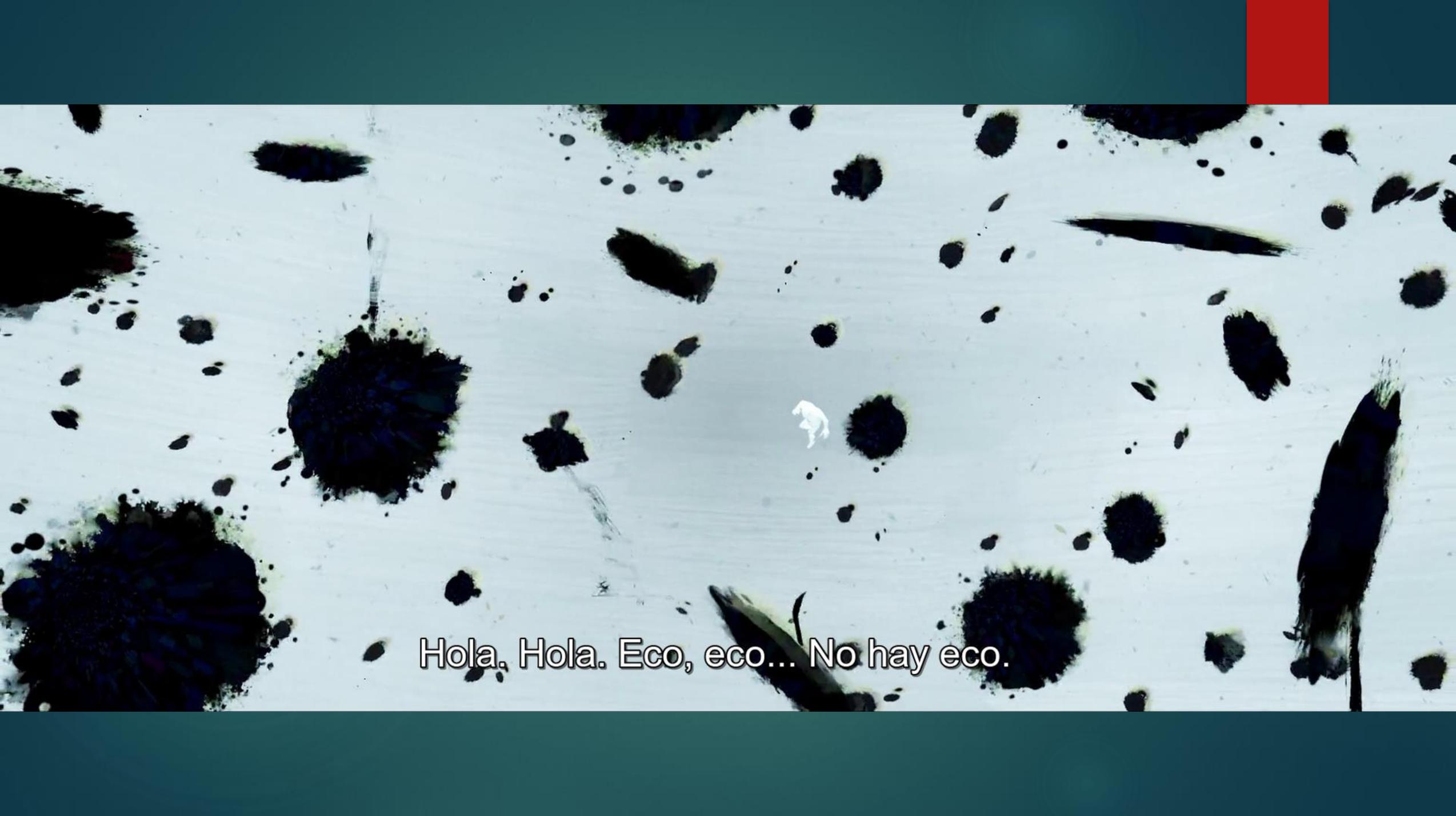
*...perdí mi empleo...*



*...mi vida...*



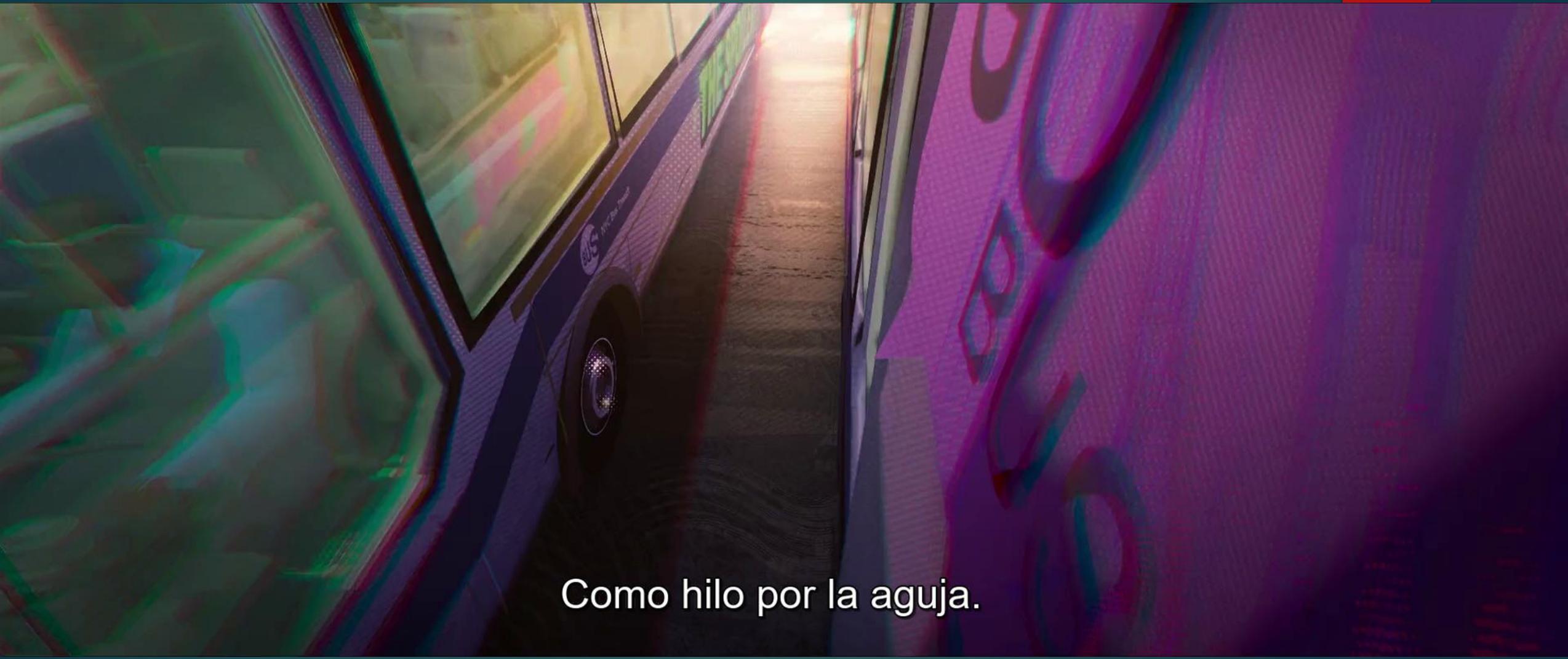
Tal vez si lo deja en paz...

A black and white photograph of a pond. The water is light-colored, and there are several dark, circular lily pads scattered across the surface. In the center of the pond, there is a small, white, irregularly shaped object, possibly a piece of trash or a small animal. The background is a dark, solid color, possibly a wall or a backdrop.

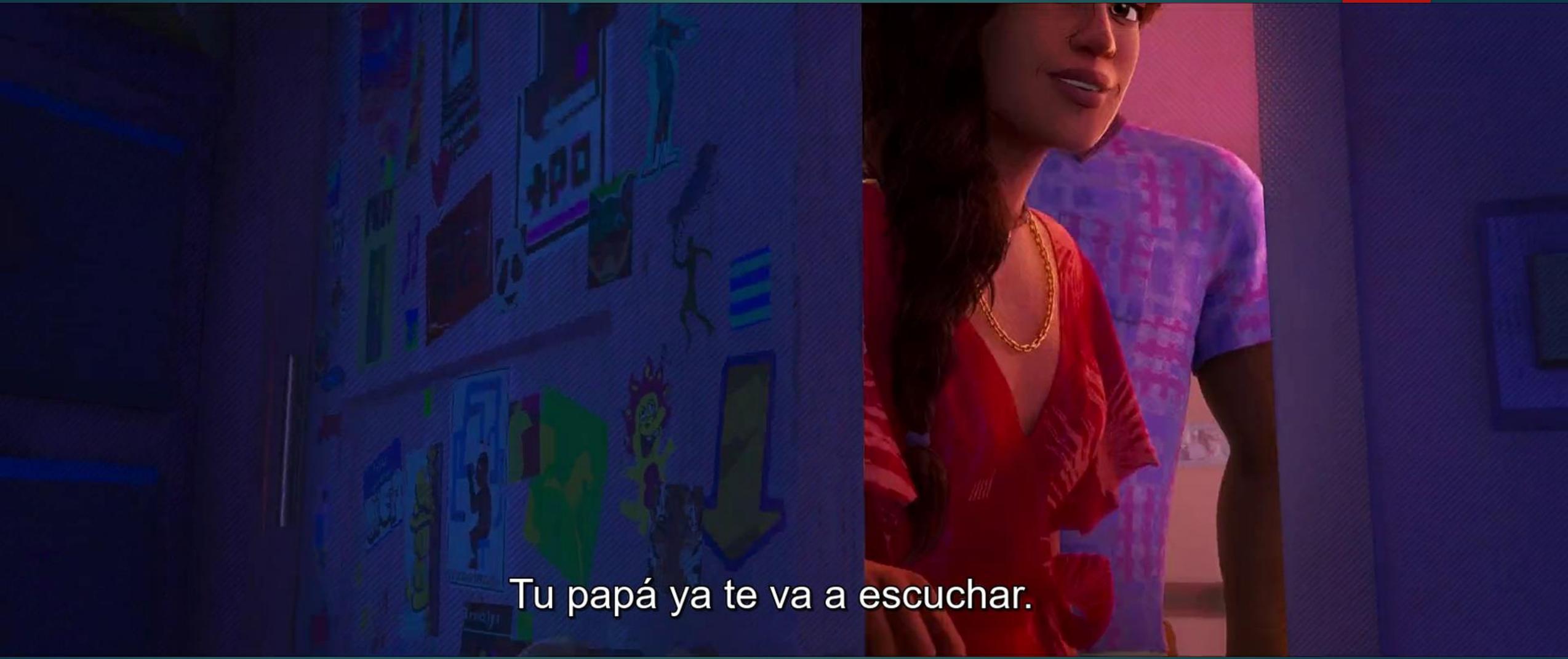
Hola, Hola. Eco, eco... No hay eco.



¡Me la vas a pagar, Spider-Man!



Como hilo por la aguja.



Tu papá ya te va a escuchar.

A scene from the animated movie "Spider-Man: Across the Spider-Verse". Spider-Man is in the foreground, looking towards Spider-Gwen who is hanging from a web in the background. The city is blurred, suggesting motion.

Anda en moto  
y estoy aprendiendo mucho de ella.





Y está Miguel.  
Todo fue idea suya.

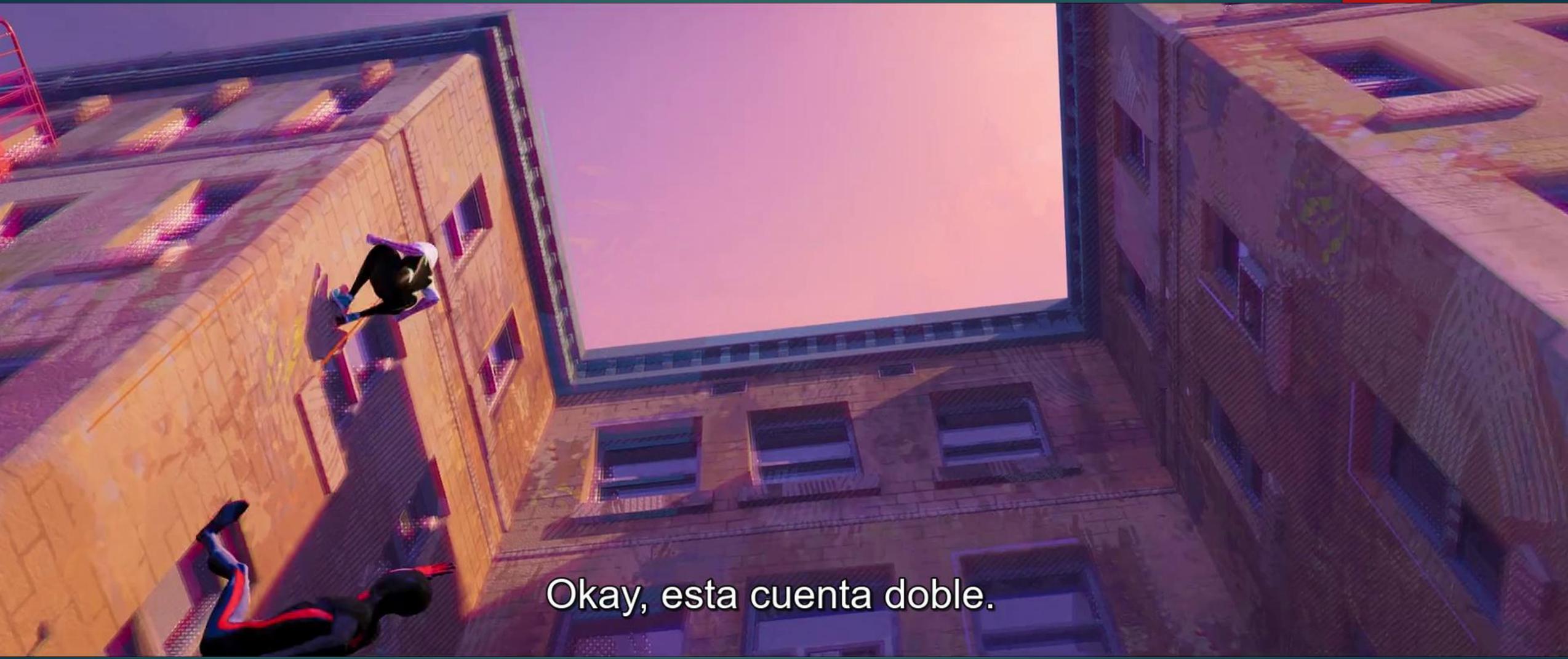


Sí. ¿Quién es Miguel?





"Meses" es mucho tiempo.



Okay, esta cuenta doble.



Okay, esta cuenta doble.







Quédate el cambio.



Fuimos a una dimensión  
de Shakespeare.



Pero bueno, son muy estrictos  
con adónde voy...

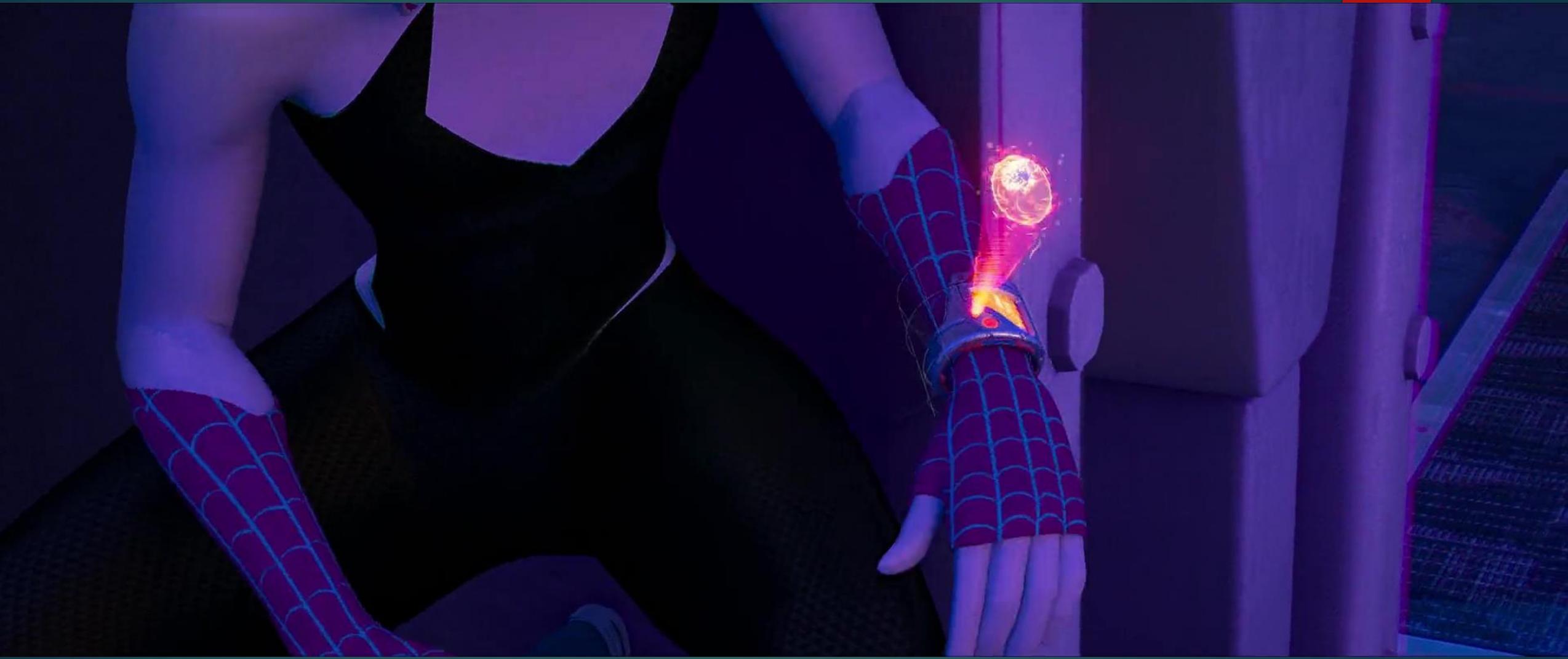


Oye. ¿Gwen?



Oye. ¿Gwen?









¿Hacia dónde es Alchemax?



Te tengo encima.  
No seas encimosa.



¿Viste? Es increíble.  
Soy como una nueva persona.



TIERRA - 50101:  
MUMBATTAN



¿Viste? Es increíble.  
Soy como una nueva persona.

A close-up shot of Spider-Man wearing a red and blue hoodie with the hood pulled up over his head. He is looking out a window at a city at night, with lights and buildings visible in the background. The scene is dimly lit, with the primary colors being the red and blue of his hoodie and the dark tones of the night city.

-¡Quieto!  
- Pero envidiaría al que veo ahí.



-¡Quieto!

- Pero envidiaría al que veo ahí.



- Veo a la anomalía.  
- *Detenlo.*

A close-up shot of Spider-Man's hand, wearing his iconic red and blue webbed glove, holding a white, rectangular object. The background is a blurred, brightly lit indoor space with yellow and blue tones. The scene is framed by a dark teal border at the top and bottom.

Te tengo encima.  
No seas encimosa.



Te tengo encima.  
No seas encimosa.



Cuatro en una moto. Qué peligroso.



Cuatro en una moto. Qué peligroso.



Qué rico se ve.

A close-up shot of Spider-Man's right hand, wearing a red and blue glove, reaching out towards the viewer. The background is a blurred city street with power lines and buildings. The lighting is dramatic, with strong highlights and shadows.

¡Oopsie!  
No te la esperabas, ¿verdad?



-¡Oye, vaquita! ¡No te muuuu-evas!  
-¿Fue lo mejor que se te ocurrió?



-¡Oye, vaquita! ¡No te muuuu-evas!  
-¿Fue lo mejor que se te ocurrió?



-¡Gwen! ¡Vine a ayudar!  
- Miles, ¿qué...?



¡Oopsie!  
No te la esperabas, ¿verdad?



¡Oopsie!  
No te la esperabas, ¿verdad?





- ¡Ay, no!  
- Yo tampoco. Me estoy luciendo.

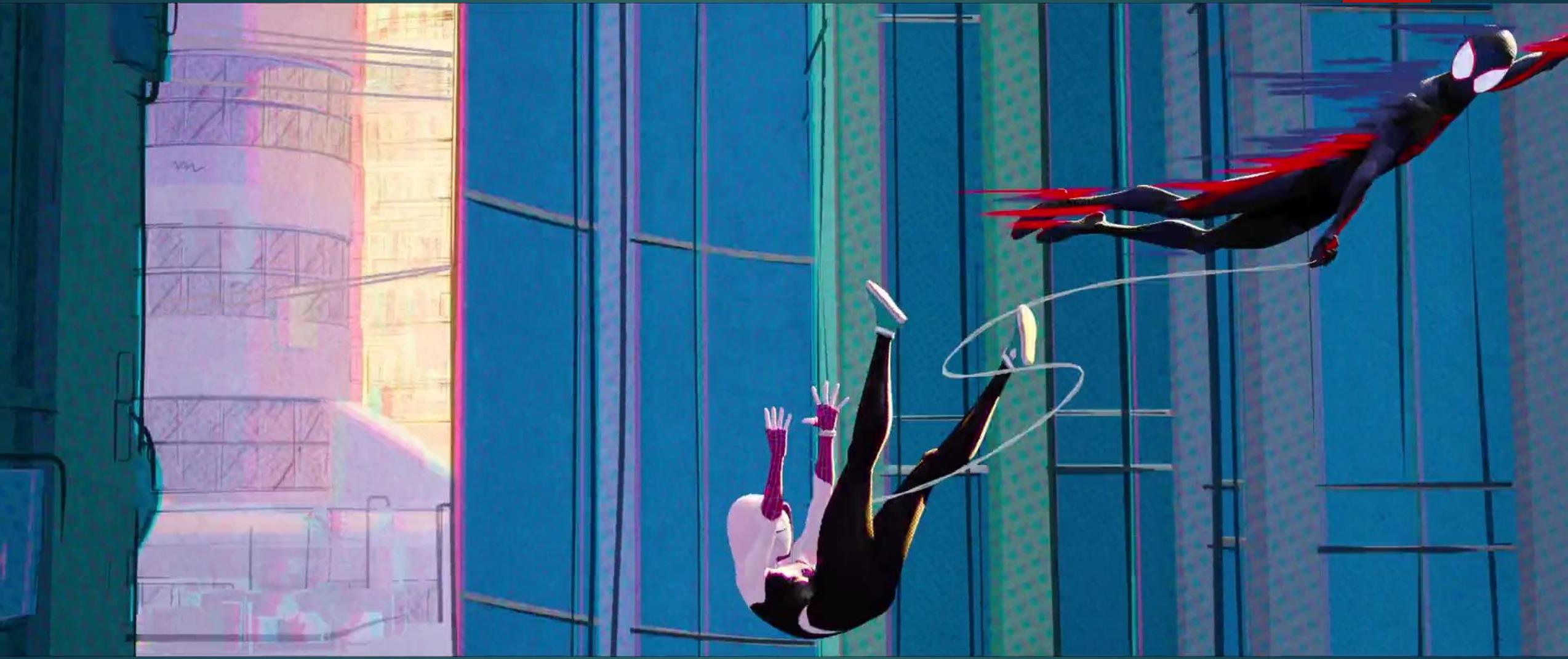


- ¡Ay, no!  
- Yo tampoco. Me estoy luciendo.

A scene from a Spider-Man movie showing the character in a dark, industrial environment. He is wearing his black and red suit and is holding a glowing blue web. The background is filled with complex machinery and structures, illuminated by blue and purple lights. The overall atmosphere is dramatic and intense.

- ¡Ay, no!  
- Yo tampoco. Me estoy luciendo.







-¡Te tengo!  
-¿Me seguiste?

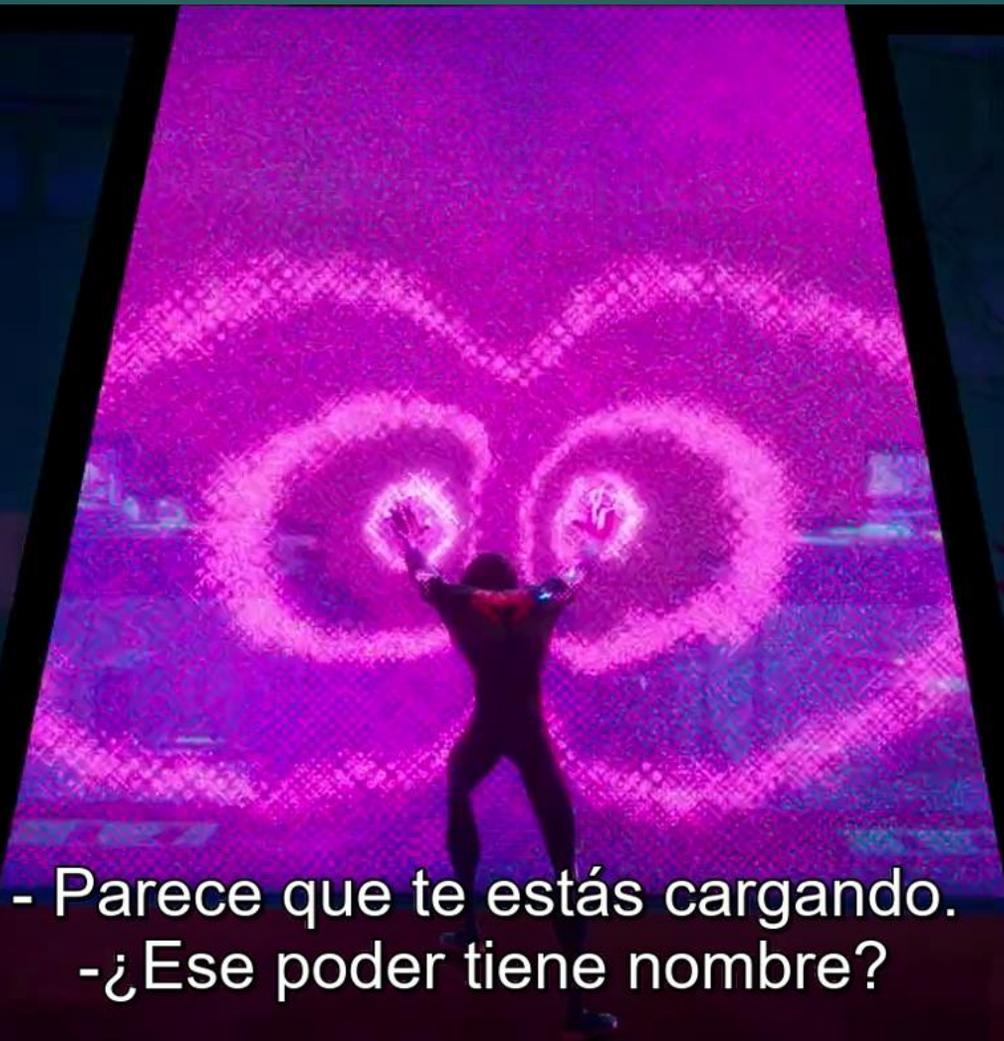


¿Cómo pueden concentrarse?





Oye, ¿ya le dijiste de Hobie?



- Parece que te estás cargando.  
-¿Ese poder tiene nombre?





A young man with dark skin and curly hair is shown from the chest up. He is wearing a dark, textured suit with a prominent red spider emblem on his chest. He has a serious expression and is looking slightly to his right. The background is a futuristic, dimly lit room with a warm orange glow. Several people are visible in the background, each enclosed in a transparent, wireframe-like protective enclosure. To the left, a portion of another person's head with long, wavy hair is visible. To the right, there is a large, dark, curved structure with some glowing elements. The overall atmosphere is one of a high-tech, possibly laboratory or containment facility.

- Pocas.  
- Unas veinticuatro.

\*MARGO KESS ALIAS SPIDER-BYTE  
DE LA TIERRA-22191



 MARGO KESS AKA SPIDER-BYTE  
OF EARTH-22191



*¡Lo logramos esta vez!*

A scene from the movie 'Man of Steel' showing Clark Kent in his red and blue suit standing in a control room. He is surrounded by several large monitors displaying yellow grid patterns. The room is dimly lit with blue and purple ambient lighting. The text 'Solo quiere que lo tomen en serio. Como todos.' is overlaid at the bottom of the image.

Solo quiere que lo tomen en serio.  
Como todos.

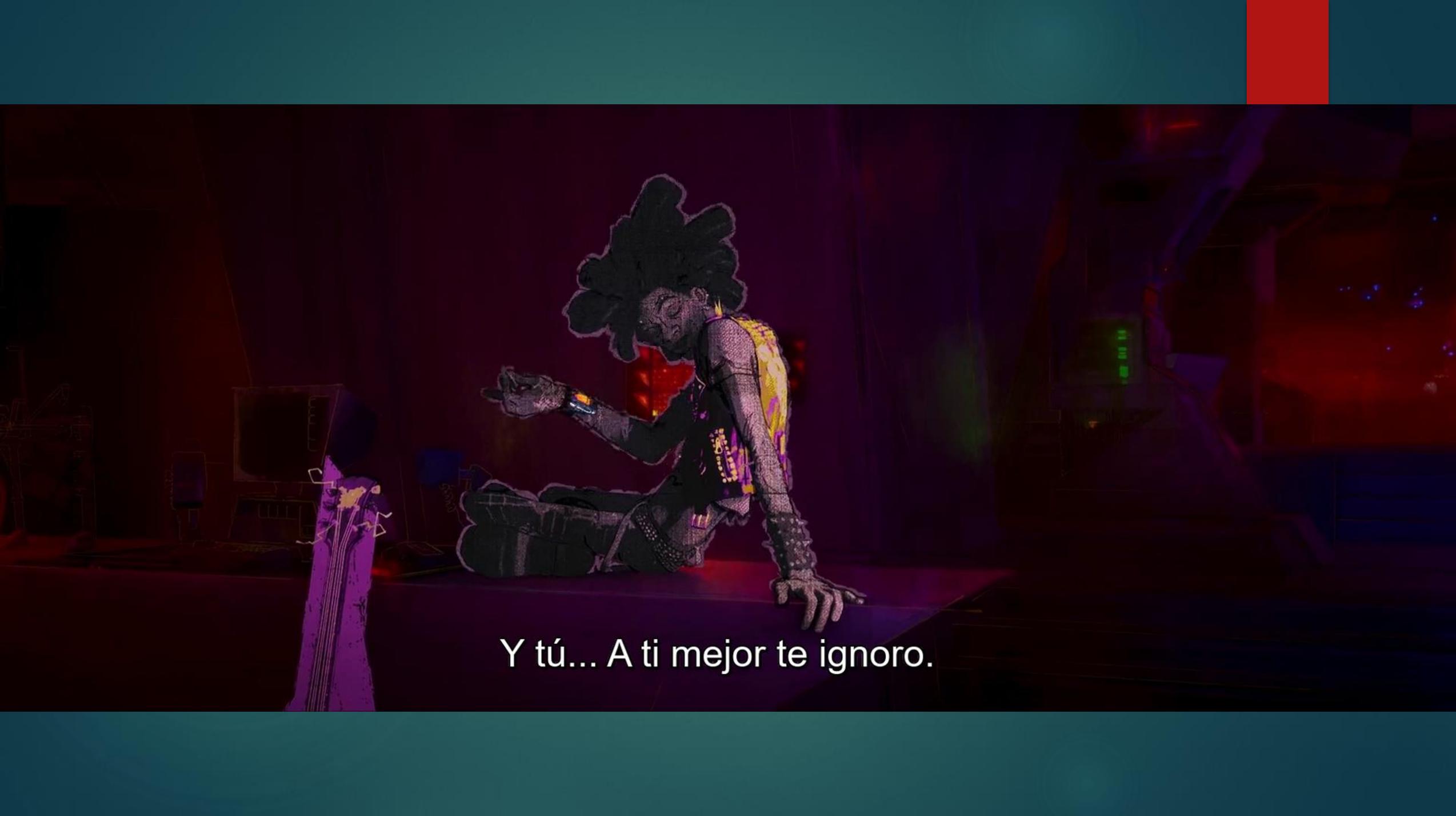
A scene from the movie Spider-Man: Homecoming. MJ (Michelle Jones) and Ned Leeds are in a dark, industrial-looking setting. MJ is in the foreground, looking slightly to the right with a concerned expression. Ned is behind her, looking towards the camera with a similar expression. The lighting is dramatic, with strong red and blue tones. The background shows some mechanical parts and a window with a view of a city at night.

-Él no sabía lo que hacía.  
- No, sí sé... ¿No sé qué?

A close-up shot of Clark Kent in his red and blue superhero suit, standing in a control room. He has a serious, intense expression. The room is dimly lit with blue ambient light, and several monitors in the background display yellow wireframe diagrams. The text is overlaid at the bottom of the frame.

-Él no sabía lo que hacía.  
- No, sí sé... ¿No sé qué?





Y tú... A ti mejor te ignoro.



Siempre me pierdes ahí.



*¿Eh? ¿Qué cosa?*



*Está bien.*







Esto es todo.







¿Puedes dejar de hablar un segundo?

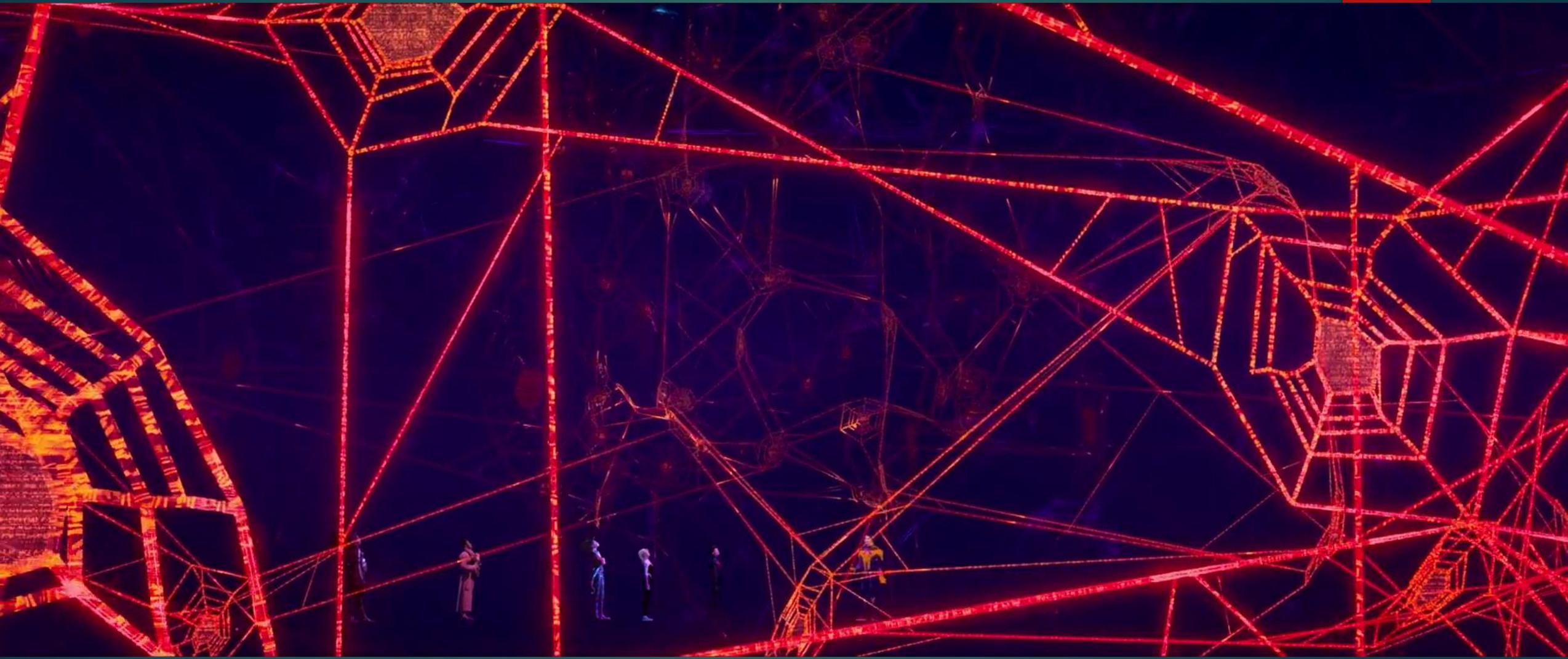


- Sí, sí, yo solo...  
- Y esto que ves...





- Sí, sí, yo solo...  
- Y esto que ves...



A scene from the movie 'Spider-Man: Homecoming' showing Peter Parker (Spider-Man) on the left and Iron Man on the right. They are in a dark, industrial-looking environment with glowing red and blue lines and patterns on the walls. Peter is looking up at Iron Man with a slight smile. Iron Man is looking towards Peter. The lighting is dramatic, with strong red and blue tones.

...esto somos todos.



Todas nuestras vidas entrettejidas...



Todas nuestras vidas entreteljidas...

A man with dark hair, wearing a blue and red suit, stands in the center of a complex, glowing orange network of lines. The lines form a dense web of interconnected paths, with some lines being thicker and more prominent than others. The background is a dark, deep purple or blue, which makes the glowing orange lines stand out. The overall atmosphere is one of mystery and complexity. The man is looking slightly to his left with a thoughtful expression.

...en una hermosa red  
de la vida y el destino.

A woman with dark curly hair, wearing a vibrant, multi-colored dress (red, yellow, blue, and black), stands in profile, looking upwards. She is positioned in the center of a complex, glowing network of red and orange lines that form a web-like structure against a dark purple background. The lines vary in thickness and brightness, creating a sense of depth and movement. The overall atmosphere is ethereal and contemplative.

...en una hermosa red  
de la vida y el destino.



El Spider-Verso.

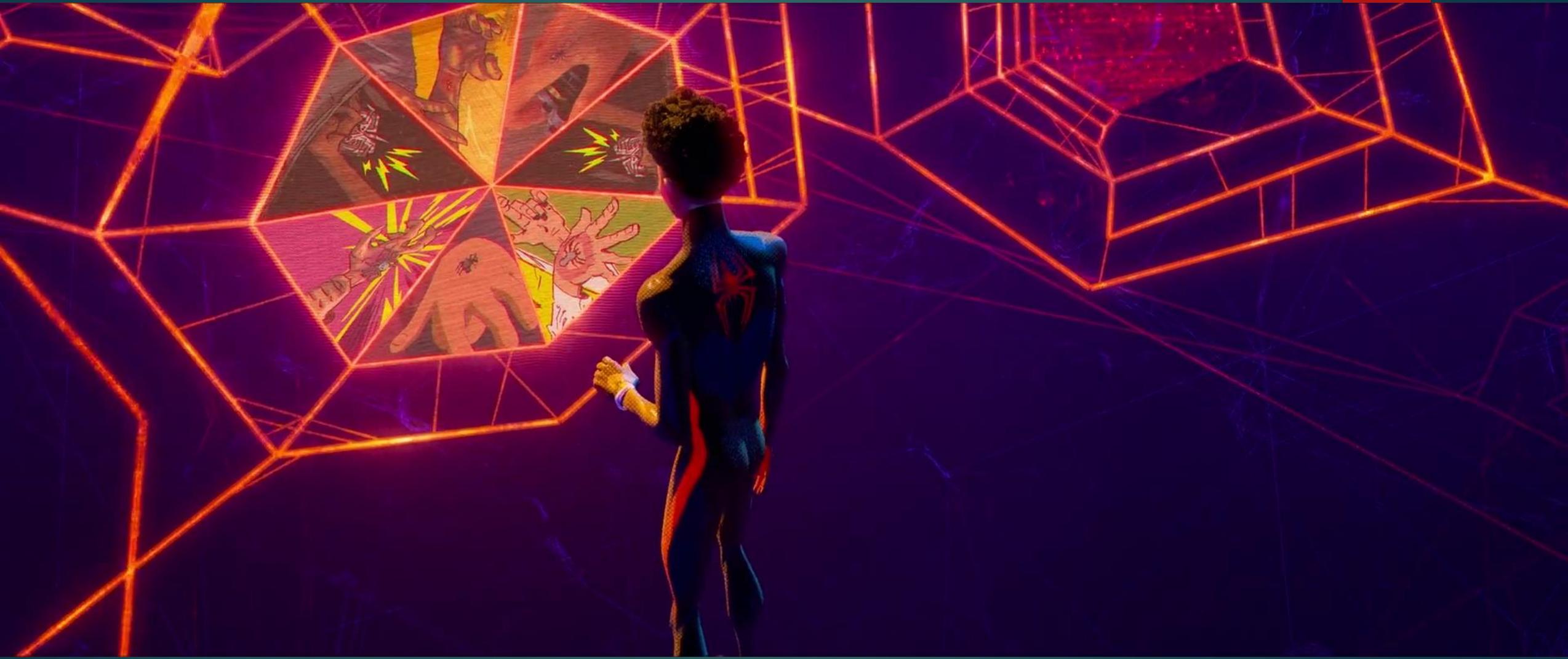




Que suena...

A young man with curly hair is shown from the chest up, looking towards the right. He is wearing a dark, textured turtleneck. The background is a dark blue space filled with a complex network of glowing orange lines and purple nodes. The lines are thicker and more prominent on the left side, while the nodes are smaller and more numerous on the right. The overall lighting is dim, with the glowing elements providing the primary light source.

¿Y estos nodos  
donde convergen las líneas?





Capítulos de todas las historias  
de todos los Spiders.



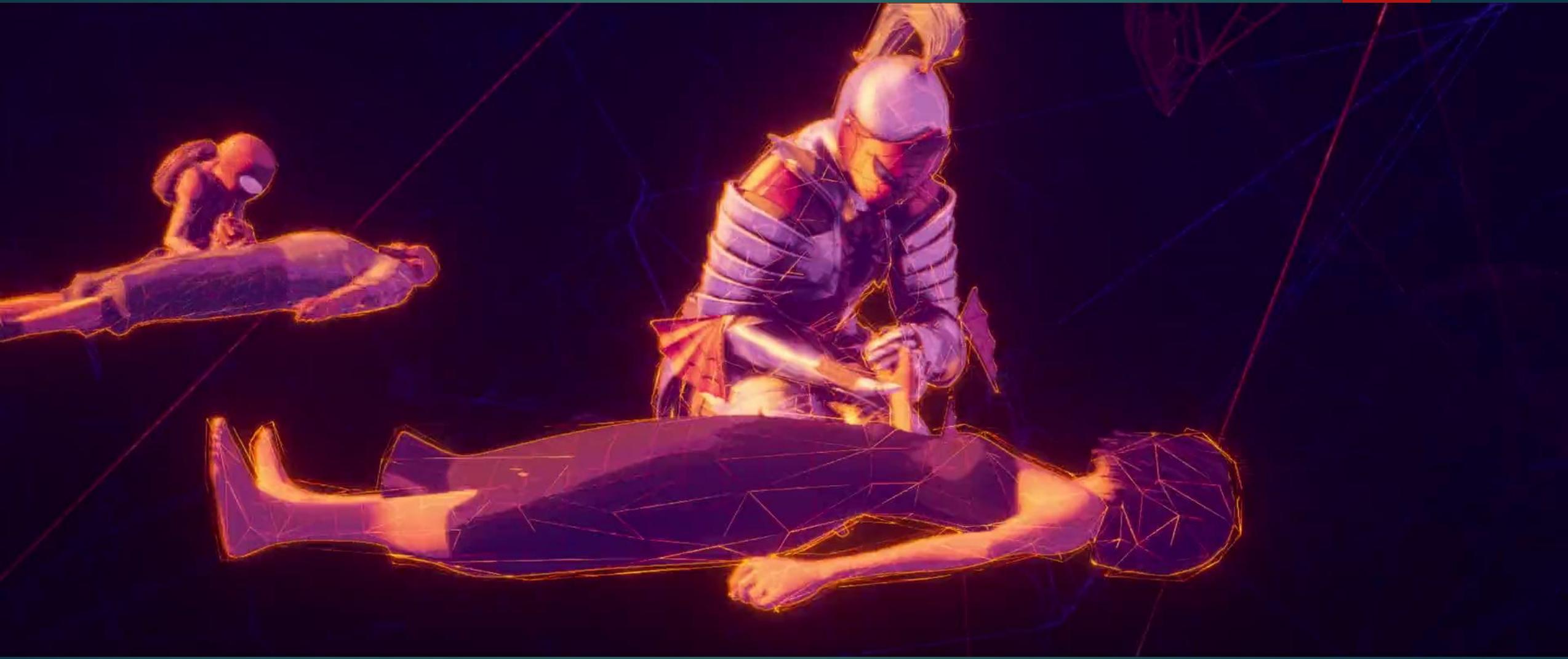
Capítulos de todas las historias  
de todos los Spiders.

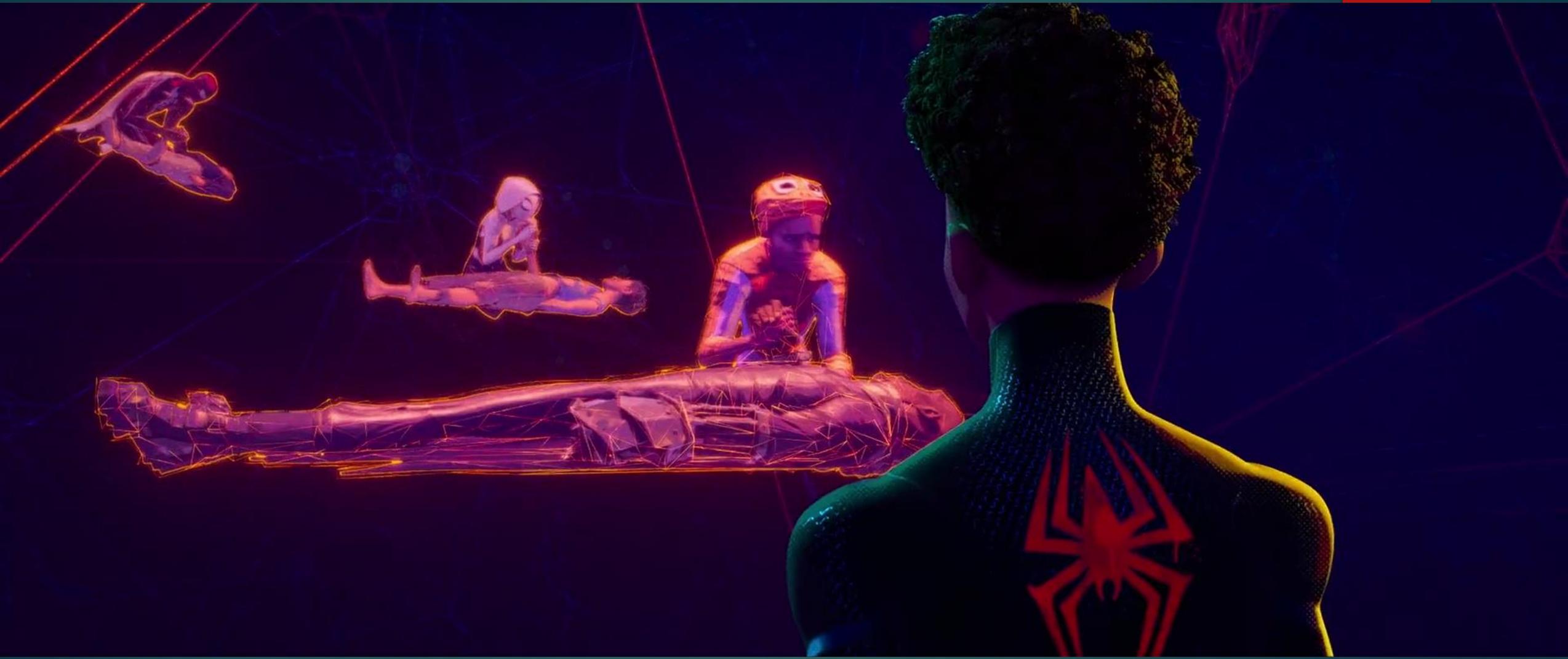




Unos muy malos.











...salvando a un niño de escombros  
durante una batalla con un némesis.



...salvando a un niño de escombros  
durante una batalla con un némesis.







Y a mí.



La muerte del inspector Singh  
era un evento canónico.





La muerte del inspector Singh  
era un evento canónico.



La muerte del inspector Singh  
era un evento canónico.



Tú no debías estar ahí.  
Y tú no debías salvarlo.



Tú no debías estar ahí.  
Y tú no debías salvarlo.



Tú no debías estar ahí.  
Y tú no debías salvarlo.



Por eso, Gwen quiso detenerte.



Por eso, Gwen quiso detenerte.



Creí que querías salvarme a mí.













A close-up, low-angle shot of a character's face, likely from a video game. The character has a determined and intense expression, with furrowed brows and a slight frown. The lighting is dramatic, with strong highlights on the forehead and nose, and deep shadows in the eye sockets and under the chin. The character's skin appears to be a light, possibly metallic or synthetic material. In the background, parts of a blue and white helmet or armor are visible. The overall mood is one of resolve and readiness for action.

¡Allá voy!







Debes escoger  
entre salvar a una persona...



Y mientras más lo intenté,  
más daños provoqué.



WRITTEN BY

**PHIL LORD & CHRISTOPHER MILLER  
& DAVE CALLAHAM**