



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTES & DISEÑO
GRÁFICO EMPRESARIAL**

TESIS:

**LA RELACIÓN ENTRE EL DISEÑO ARTÍSTICO Y LA
NARRATIVA AUDIOVISUAL EN EL VIDEOJUEGO
SEKIRO SHADOWS DIE TWICE DEL 2019**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN ARTES & DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL**

Autor:

Bach. Victor Miguel Bravo Altamirano

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9797-3233>

Asesor:

Mg. Diego Alonso Baca Caceres

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

Línea de Investigación:

Comunicación y desarrollo humano.

Pimentel-Perú

2022

**LA RELACIÓN ENTRE EL DISEÑO ARTÍSTICO Y LA NARRATIVA AUDIOVISUAL
EN EL VIDEOJUEGO SEKIRO SHADOWS DIE TWICE DEL 2019**

Aprobación del jurado

**DRA. PELAEZ CAVERO JULIA BEATRIZ
Presidente del Jurado de Tesis**

**MG. BACA CACERES DIEGO ALONSO
Secretario del Jurado de Tesis**

**MG. BRAVO ADANAQUÉ CINTHYA
Vocal del Jurado de Tesis**

Dedicatoria

Este trabajo va dedicado a mi familia, especialmente a mis padres, quienes fueron los que me apoyaron a llevar mis estudios universitarios, además que siempre estuvieron y están para apoyarme en lo que necesite.

Agradecimiento

Agradezco primeramente a la vida, por lo afortunado que soy en estos tiempos tan difíciles de pandemia, agradezco por la salud, por haber tenido la fortuna de no contar con ningún familiar complicado de salud. Agradezco a todos mis familiares que siempre me incentivaron a seguir adelante por más problemas que se haya presentado, por último y más importante, agradezco a mis padres por ser los pilares de mi vida además de haberme brindado su apoyo incondicional.

Resumen

Los videojuegos en estos últimos años hasta la fecha han ido teniendo un gran auge en el mundo de tecnología, debido a que estos han venido ganando terreno en el mundo del entretenimiento hasta convertirse en uno de los principales, de tal manera que para mejorar sus ingresos y calidad estos mismo han ido mejorando la manera de transmitir el mensaje y de atraer a nuevos usuarios desde el más pequeño hasta el más adulto, mediante la mejora de su estructura gráfica y estructura narrativa. Por lo cual el presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la relación entre el diseño artístico y la narrativa audiovisual en el videojuego Sekiro Shadows die Twice del 2019, asimismo describir su diseño artístico como también analizar la línea argumental de las cinemáticas presentes y por último analizar la manera en que el diseño de producción y personajes se correlaciona con la historia narrada. Este estudio es de tipo cualitativo con un diseño descriptivo simple, donde se utilizar una serie de guías de observación para la obtención de resultados finales, posteriormente pasando a una triangulación y discusión de datos. Los resultados obtenidos muestran la relación existente entre narrativa audiovisual y diseño artístico en el videojuego debido a que estos son elementos muy complementarios entre sí.

Palabras claves: Desarrollo de videojuegos, Dirección de arte, Narrativa audiovisual, Videojuegos, Narrativa y videojuegos, Diseño de personajes, Cinemática.

Abstrac

Video games in recent years to date have been having a great boom in the world of technology, because they have been gaining ground in the world of entertainment to become one of the main ones, in such a way that to improve their income and quality they have been improving the way of transmitting the message and attracting new users from the youngest to the most adult, by improving their graphic structure and narrative structure. Therefore, the present research work aims to determine the relationship between artistic design and audiovisual narrative in the video game Sekiro Shadows die Twice of 2019, describe its artistic design as well as analyze the plot line of the present cinematics and finally analyze the way the production and character design correlates with the narrated story. This study is qualitative with a simple descriptive design, where a series of observation guides will be used to obtain final results, then moving on to triangulation and data discussion. The results showed the relationship between audiovisual narrative and artistic design in the video game because these are very complementary elements to each other.

Keywords: Videogame development, Art direction, Audiovisual narrative, Videogames, Narrative and videogames, Character design, Cinematics.

Índice

Aprobación del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstrac.....	vi
Índice	vii
I. Introducción	9
1.1. Realidad problemática	9
1.2. Trabajos previos.....	13
1.2.1. Internacionales	13
1.2.2. Nacionales	15
1.2.3. Locales	18
1.3. Teorías relacionadas al tema	21
1.3.1. Diseño artístico	21
1.3.2. Narrativa audiovisual.....	32
1.4. Formulación del problema.....	49
1.5. Justificación e importancia del estudio	49
1.6. Hipótesis	50
1.7. Objetivos	51
1.7.1. Objetivo general	51
1.7.2. Objetivos específicos	51
II. Métodos	52
2.1. Tipo y diseño de investigación	52

2.2.	Población y muestra	53
2.3.	Matriz de operacionalización de variables	54
2.4.	Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad	56
2.5.	Procedimiento de procesos de datos	58
2.6.	Criterios éticos	59
2.7.	Criterios científicos	60
III.	Aspectos administrativos	62
3.1.	Recursos humanos y presupuesto	62
3.2.	Financiamiento	63
3.3.	Cronograma de ejecución	64
IV.	Resultados	66
4.1.	Resultados.....	66
4.2.	Triangulación.....	186
4.3.	Discusión	193
V.	Conclusiones.....	204
VI.	Bibliografía.....	206
VII.	Anexos	213

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Según Gil y Vida (2007), la afición del ser humano por el juego ha existido desde siempre, lo comentan los psicólogos, pedagogos, antropólogos e historiadores, esto no solo es muy frecuente entre las personas, sino que también con los animales. No se especifica la edad para jugar, el juego está sujeto a variaciones culturales o modas que lo hacen variar y por lo tanto lo hace más divertido. El juego también viene sujeto a cumplir las reglas, a soñar con lo inexistente, refleja la sociedad, los actantes participan a través de roles, experimentan placeres, emociones y situaciones que fortalecen los vínculos sociales y la autoestima. En este sentido, los videojuegos satisfacen una necesidad social personal al hombre.

Como menciona Corbal (2017), habla sobre como los videojuegos han marcado un antes y un después en la percepción lúdica. Añade que los videojuegos llegan a contar historias muy emotivas, épicas, alegres y divertidas, al mismo tiempo que ofrecen un sinfín de personajes con los cuales cada usuario puede llegar a identificarse mientras va descubriendo el mundo virtual que le ofrece el juego. Hace mención a que los videojuegos con el pasar del tiempo han ido tomando elementos cinematográficos y narrativos de los cuales estos hacen suyos. Hoy en día los videojuegos no solo se diseñan para algo lúdico, sino que cada día transmiten con más fuerza un mensaje por medio de una historia, a través de un argumento que requiere una narrativa y de personajes que le den vida y un sentido.

Según González (2014), en su libro *Arte de videojuegos: da forma a tus sueños* comenta lo siguiente: “Diseñar el arte de un juego es definir una estética para que ayude a narrar una historia, para que potencie una jugabilidad y para que el jugador se sienta impactado y atraído. Una imagen vale más que mil palabras, y en videojuegos una imagen vale miles de emociones” (pág. 158). Para Jiménez no solo es importante que el videojuego se vea bien estéticamente y sea agradable a la vista del espectador, sino que el usuario experimente y sienta satisfacción mientras avanza en la historia, necesita que las acciones, gestos y la ambientación lleguen a transmitir emociones y sentimientos los cuales articulen la historia con solidez.

Según Núñez (2018), afirma que la narrativa en los videojuegos está ligada a la literatura. La narrativa permite la transición de un estado a otro. Comenta que los textos narrativos y los videojuegos se basan en principios semióticos los cuales permiten el desarrollo de una situación a través de una secuencia de imágenes o acciones que suceden en el tiempo y que implican transformaciones.

Consecuentemente siguiendo esta línea una de las definiciones más aceptadas para el término “videojuego” fue: “[...] se entiende por videojuego todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que sirviéndose de la tecnología informática puede presentarse en distintos soportes (fundamentalmente consolas y ordenadores personales)” Calvo (1996).

Según Salguero y Pelegrina del Río (2008), comentan que hasta la fecha no existe una palabra específica con la cual se conoce a los videojuegos, ya que

con frecuencia se refieren a ellos como “juegos de ordenador”, “juego electrónico”, “consolas”, “maquinas” entre otros. También hablan que el término “videojuego” puede hacer referencia al equipo o aparato el cual se utiliza para iniciar el juego (hardware), por otro lado, se tiene el propio lugar donde está el juego (software).

Se debe tener en cuenta que aparte de la historia que cuenta un videojuego, la cual es muy importante para el usuario, la otra parte viene a ser el diseño artístico o arte conceptual. La definición de este término no tiene un lugar o fecha exacta, sino hasta la década de los treinta del siglo pasado, en donde el estudio Disney ya usaba dibujos previos a la realización de sus animaciones.

El arte conceptual es una disciplina muy importante y requerida por las grandes industrias de videojuegos, ya que se busca los mejores estándares de calidad, es por esto que buscan a alguien o un grupo de personas que se encarga únicamente del desarrollo visual de estas producciones.

Briclot y Moris (2013), afirman que el arte conceptual de un videojuego es muy importante ya que ayuda en gran medida a vislumbrar la parte grafica del mismo, con la aportación de ilustraciones en borrador o bocetos de personajes y escenarios, es decir, que ayuden a plasmar la ideas en imágenes y que estas mismas sirvan de guía para la aplicación del arte en el videojuego.

En los últimos años la industria de los videojuegos se ha venido incrementando masivamente, atrayendo a diferentes tipos de público según las necesidades de los mismos.

Según Cordeiro (2020), habla sobre como los videojuegos históricos o de ambientación histórica, se transforman en una ambientación autentica y milenaria, a nivel cronológico relativo a la época que se pretende retratar a nivel material con la presencia de elementos que aluden a la cultura o civilización que se representa, pudiendo hacerlo de distintas formas.

Esta investigación se enfoca en el mejor videojuego del año 2019 según GOTY (Game of the year) “Sekiro Shadows Die Twice” desarrollado por la compañía “From software”, el cual tratara de explicar el cómo los elementos presentes en la narración y en los ambientes dotan al videojuego de una total inmisión y ambientación del Japón feudal. Este videojuego se desarrolla en la era Sengoku jidai, un periodo de la historia de Japón que se extiende desde la segunda mitad del siglo XV hasta la primera década del XVII y caracterizado por las luchas constantes entre clanes (Turnbull, 1998).

1.2. Trabajos previos

1.2.1. Internacionales

Finestrat, Daniel (2018). ACERCAMIENTO A LA NARRATIVA AMBIENTAL EN VIDEOJUEGOS: CÓMO CONTAR UNA HISTORIA SIN PALABRAS. UNIVERSIDAD DE ALICANTE. TRABAJO DE FIN DE GRADO EN INGENIERÍA MULTIMEDIA. La siguiente investigación tiene como objetivo explicar como la narrativa ambiental ha sido una invención revolucionaria al momento de contar historias en distintos medios audiovisuales, además, de cómo estas prácticas ayudaran a los usuarios a interactuar mejor con la narrativa y el espacio que se les presenta en la partida. Para este estudio se utilizó un juego alabado por el excelente uso de la narrativa ambiental (Half Life 2), ejemplificando el lugar exacto donde se utiliza este recurso ambiental. Por último, se llegó a la conclusión que los videojuegos que hacen el uso correcto de la narrativa ambiental en sus producciones generalmente son los más aclamados y los que cuentan con buenas críticas.

Zhao, Zhuxuan (2017). VIDEOJUEGOS, EDUCACIÓN Y DESARROLLO. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID. TESIS DOCTORAL. La siguiente investigación tiene como objetivo el de incrementar el conocimiento sobre los videojuegos, dando a conocer el contenido real que ofrecen además de determinar su influencia en la educación y el desarrollo humano, primeramente, catalogándolo como un nuevo medio de comunicación visual.

Asimismo, la metodología de este trabajo se enfoca en observar las interacciones de unos niños de educación primaria al momento de relacionarse con el juego, al mismo tiempo se enfoca en revisar y organizar la información de cada uno de los estudios realizados y los que se creyeron conveniente para esta investigación, consecuentemente pasando a la selección por vigencia de los estudios. También se ha pasado por la revisión de contenido de cada documento que den a entender sobre la evolución y la historia de los videojuegos, seguido a responder la pregunta de ¿Qué es un Videojuego? Finalmente llegando a la conclusión que los juegos simplemente son ficción que no están relacionadas a situaciones reales, sino simplemente una interacción que hay entre el usuario y el protagonista de la Historia.

Calderón, Jesús (2015). LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA MOTIVADORA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL Y AGILIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA #482 PROGRESO PARA EL SUBURBIO, EN EL PERIODO LECTIVO 2015 UBICADA EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO. La siguiente investigación tiene como objetivo desmentir la estigmatización de los videojuegos como un medio el cual distrae a los niños, sino al contrario, demostrar el verdadero potencial que estos traen consigo, siempre y cuando aplicándolo de manera correcta y con la supervisión adecuada. Este trabajo está en

enfocado en la escuela fiscal mixta progreso para el suburbio #482, donde se llegó a evidenciar el interés y la importancia de este estudio. Además, se utilizó niños que interactuaban con videojuegos no lograban tener un aprendizaje óptimamente. Asimismo, para este trabajo se tuvo que entrevistar a las autoridades educativas como a los padres quienes muestran un gran interés por el desarrollo educativo de sus hijos. Los resultados muestran que los niños son muy propensos a perder la concentración, y ese es el aporte que brinda los videojuegos para mejorar su concentración, el cual reta a superar niveles y analizar que se debe hacer para superar los obstáculos que se les presenta.

1.2.2. Nacionales

CUEVA, DUSSAN (2014). ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DE LAS PELÍCULAS DE WES ANDERSON. UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO. TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN. La siguiente investigación tiene como objetivo analizar la narrativa audiovisual de las películas del director Wes Anderson. Asimismo, el trabajo cuenta como una investigación descriptiva en cual se aplican instrumentos de análisis narrativo audiovisual el cual ha tenido como base de su diseño el marco conceptual, estos instrumentos serán aplicados en siete películas que el director ha producido hasta el año 2014. Al mismo tiempo llegando a la conclusión de que sus películas están basadas en temas de familias en crisis y personajes

con problemas existenciales. La narrativa que utiliza el director para contar sus historias generalmente está basada en comedias dramáticas. Además, los personajes que el director plante suelen tener conflictos consigo mismos y su entorno social, en donde posteriormente llegaron a superar con ayuda de su medio social.

Calderón, Carla (2020). ANÁLISIS DEL DISEÑO ATMOSFÉRICO Y DE PERSONAJES EN LA NARRATIVA VISUAL DE LOS VIDEOJUEGOS DEL SUBGÉNERO METROIDVANIA: HOLLOW KNIGHT, ORI AND THE BLIND FOREST Y GUACAMELEE!. UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN DISEÑO PROFESIONAL GRÁFICO. La siguiente investigación tiene como objetivo el análisis de la narrativa visual en el diseño atmosférico y de personajes en los videojuegos de género Metroidvania. Asimismo, en esta investigación se utilizaron instrumentos como fichas documentales los cuales permitieron analizar el diseño atmosférico y de personajes de los videojuegos Hollow Knight, Ori and the Blind Forest y Guacamelee!. Al mismo tiempo se tuvo en cuenta los elementos gráficos del box art de cada uno de los mencionados, es decir, la portada que se presenta en su empaque; seguidamente se analizó algunas escenas donde muestran elementos gráficos los cuales aportan en la narrativa audiovisual, finalmente se terminó analizando el diseño de personajes de cada videojuego los cuales vienen a ser las acciones y reacciones además de como estos influyen en la inmersión del

usuario. De esta manera, se obtuvieron resultados donde se muestra que las tonalidades, el color, y la iluminación tiene una participación esencial al momento de contar la historia, introduciendo al usuario a un escenario ficcional, ya que cada uno de los videojuegos lo transportaba a un mundo diferente como por ejemplo, en Hollow Knight el usuario experimentaba algo de misterio, en Ori and the Blind Forest el usuario experimento el misticismo y por último en Guacamelee! el usuario se llegó a relacionar con la cultura mexicana.

Núñez, Rosa (2018). DE LA LITERATURA AL VIDEOJUEGO: ANÁLISIS DE TRES CASOS INTERACTIVOS. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA. TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE DOCTORA EN CIENCIAS SOCIALES. La siguiente investigación tiene como objetivo establecer las relaciones entre el discurso literario y el discurso video-lúdico mediante el análisis de algunos objetos seleccionados. La metodología utilizada es de carácter cualitativo mediante el análisis discursivo, además en la que se incluye metodologías de estudios literarios los cuales vienen a ser la narratología, la semiótica, el análisis sociocultural y la metodología de los Game Studies. De la misma manera, esta se enfoca en como las obras literarias se han ido adaptando al lenguaje de los videojuegos, solo considerando la dimensión narrativa. Por último, los textos narrativos y los videojuegos se basan en la semiótica la cual permite el desarrollo de una situación planteada

mediante una secuencia de acciones que se suceden en el tiempo y que implican transformaciones.

1.2.3. Locales

Cabrejos, Kevin (2017). PROGRAMA BASADO EN VIDEOJUEGOS PARA DESARROLLAR LA ACTITUD FILOSÓFICA EN ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE CHICLAYO 2016. UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO. TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA: FILOSOFÍA Y TEOLOGÍA. La siguiente investigación tuvo como objetivo la creación de un programa que tiene como base los videojuegos, para tratar de fortalecer la condición filosófica de estudiantes universitarios en una universidad privada de Chiclayo. Asimismo, este trabajo utiliza videojuegos que no tienen finalidad educativa; para desarrollar la actitud filosófica que todos llevan dentro, llegando a concluir que la filosofía se puede llegar a encontrar en cualquier lugar que se pueda presentar. Además, teniendo como ejes los mapas de aprendizaje y la valoración cuantitativa/cualitativa. Igualmente se tuvo unos resultados favorables con una nota promedio de 12.85, llegando a estar en el nivel básico de filosofía. Conjuntamente, el 81% de encuestados afirma haber jugado videojuegos, lo cual permitirá una óptima ejecución del trabajo sobre la asignatura, por último, no se consideró a cualquier videojuego, sino que deberían tener unos requisitos previos para su aplicación, los cuales vienen a ser: un potencial motivador y un potencial didáctico.

Huamán, Christian (2018). PREFERENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN JÓVENES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE CHICLAYO 2018. UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN. TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA. La siguiente investigación tiene como objetivo determinar la relación entre la preferencia a los videojuegos y agresividad en jóvenes universitarios de la ciudad de Chiclayo. Esta investigación se desarrolló con el apoyo de 281 estudiantes entre los 17 y 25 años de edad de la carrera de derecho en una universidad particular, los cuales fueron escogidos por un muestreo no probabilístico por conveniencia, enfocado en un diseño correlacional – transversal. Asimismo, se evidencio unos resultados en donde no había relación entre los videojuegos y la agresividad, llegando a la conclusión de que los videojuegos no tienen ninguna relación con los comportamientos agresivos que se pueden evidenciar con los usuarios.

Chapoñan, Juan (2019). VIDEOJUEGO DE ESCRITORIO PARA CONTRIBUIR AL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LAS CULTURAS DE LA REGIÓN COSTA NORTE DEL PERÚ EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA APLICACIÓN N°10836 DEL DISTRITO DE JOSÉ LEONARDO ORTIZ DE LA PROVINCIA DE CHICLAYO. UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO. TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE: INGENIERO DE SISTEMAS Y

COMPUTACIÓN. La siguiente investigación tiene como objetivo mostrar los beneficios de utilizar videojuegos educativos para mejorar la enseñanza de los alumnos en la I.E. N°10836 del distrito de José Leonardo Ortiz, ya que su desarrollo en el curso de Personal Social no es el deseable. Asimismo, se utilizó datos de la muestra referente a las maneras de estudios de los estudiantes, para así definir la estructura del videojuego. El cual busca traer beneficios al estudiante para su aprendizaje y al profesor para su enseñanza, utilizando la historia regional con la que cuenta toda región Lambayeque, los cuales son culturas Pre-Incas de la Costa Norte del Perú, el cual resulte atractivo y divertido al estudiante en su proceso de aprendizaje.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1. Diseño artístico

Para Calderón, (2020) no solo basta tener elementos que aporten a la escenografía, también recalca la importancia de tener una buena iluminación, una buena calibración de color, ya que esto también cuentan la historia brindando información, pueden transmitir sensaciones como frío con los colores azules, y al mismo tiempo pueden transmitir calor, como el color anaranjado.

Hay una gran cantidad de elementos que influyen en el diseño artístico, ya sea creando espacios tridimensionales, configurando el color, el sonido, los efectos detrás de cámara, etc. También se considera una parte muy importante las cosas pequeñas como vienen a ser los detalles las texturas en general, el cual también cuentan la historia que rodea y define a los personajes de la producción.

Usualmente se relaciona al diseño artístico como concept art, lo cual viene a ser un término anglosajón, el cual habla de los orígenes de esta rama del diseño.

Ponce, (2018) refiere el origen del concept art en la década de los treinta durante el apogeo de Disney, donde esta empresa ya utilizaba dibujos y bocetos previos para la implementación de los mismos en sus posteriores producciones. Además, menciona que en la actualidad las industrias de los videojuegos ya utilizan el diseño artístico o concept art como un recurso para llamar la atención del

público, haciendo de estos un objeto físico denominado Libro de Arte, el cual se muestra las ilustraciones realizadas en el proceso de producción del videojuego.

1.3.1.1. Imagen

a) Imagen fija

Según Ariza, (2017) se refiere a la imagen fija como la acción o elemento encargado de tomar fotos de momentos sobresalientes de una escena, película o film, además que también cumple la función de documentar el trabajo o función que se esté realizando.

Asimismo, cuando se habla de imagen fija se crea una relación con el término de la fotografía, ya que prácticamente comparten la misma definición. La fotografía es la acción de captar imágenes en momentos muy específicos, mediante la utilización de un instrumento el cual viene a ser una cámara.

b) Imagen en movimiento

Cuando se habla de imágenes en movimiento automáticamente se refiere al momento captado, pero ya no estático, sino que presenta una serie de imágenes que se anteponen una tras otra para generar un movimiento, estas imágenes deben estar en un orden para que el mensaje o la historia lleguen correctamente, un ejemplo de esto viene a ser los Gifs, un formato de

imagen muy usado por los internautas.

Por lo tanto, la imagen fija y en movimiento son elementos complementarios entre sí, pues para que haya movimiento debe haber imágenes.

1.3.1.2. El sonido audiovisual

Peederman, (2010) sostiene que el lenguaje sonoro viene a ser una las piezas más importantes al momento de la elección de un videojuego. Se sostiene que el sonido y la música estimula las sensaciones y sentidos del usuario, afectando a su inconsciente sin el que usuario lo note.

Sobre el uso adecuado de los efectos sonoros, se puede evidenciar que esto llama la atención en los jugadores, los sonidos son los que transmiten esa sensación de éxito, tensión, satisfacción al momento de obtener un nuevo ítem en el juego, al momento de pasar un nivel, al derrotar a un enemigo, al momento de perder, etc.

Bedoya y León, (2016) estructuran al sonido audiovisual de la siguiente manera.

a) Banda sonora

Se define como el conjunto de elementos sonoros como la voz, la música y los ruidos que están presentes durante toda la obra, los cuales están organizados sistemáticamente para que la producción no pierda un sentido y no se salga de su línea audiovisual.

b) La voz

Es el elemento predominante en la mayoría de producciones audiovisuales, la cual se encarga principalmente de los diálogos de los personajes. “La voz es la manifestación sonora del cuerpo del actor, incluso cuando no está representado visualmente” (Aumont y Marie 2001). Se adhiere que la voz será el elemento predominante sobre el resto de objetos sonoros.

c) La música

Principalmente se utiliza este recurso para acompañar a todo tipo de escenas, principalmente dramáticas. Además, que este es un elemento que constantemente va creando un ambiente, siendo al mismo tiempo un elemento estructural para que el usuario pueda compenetrar.

d) Los ruidos

Son los encargados de acompañar y dar más realismo en las escenas, vienen a ser detalles minuciosos los que dan vida al acto, se puede encontrar sonidos naturales (vientos, lluvia, truenos) y artificiales (sonido de un motor, maquinas, detonaciones, armas de fuego).

e) El sonido en off

Son el tipo de sonido que no es parte de la escena, sino algo externo a ello, son el tipo de sonido que los

personajes no lo perciben o no está en su entorno, por lo general el sonido en off viene a ser un elemento que da detalles o aclara una situación.

f) Sonidos sincrónicos y asincrónicos

La cantidad de sonidos que conforman la escena pueden ser varios, pero la sincronía de estos puede dar más dinamismo a la escena, por eso es importante que la escena y el sonido estén en el momento exacto para crear más dramatismo y captar la atención del usuario. En cambio, cuando el sonido no coordina con la escena, se produce una sensación de incomodidad en el usuario, pero esto no siempre es así, ya que este medio también acompaña en escenas, por ejemplo, para acompañar escenas de contrapunto satírico o crítico entre lo que se ve y lo que se ofrece como sonido.

g) El sonido espacial

Este tipo de sonido ayuda a tener una mayor inmersión en la obra, incluso creyendo que el usuario es parte de la escena, este sonido se caracteriza por modelar el espacio del personaje en el espacio del espectador. Hace que el sonido no pareciera que viene de forma directa a los oídos, sino que viene de distintas direcciones y profundidades.

h) El silencio

Estuvo presente durante mucho tiempo en décadas pasadas sin llamar la atención, pero cuando el sonido llegó al cine, el silencio comenzó a cobrar interés, llegando a ser protagonista en muchas escenas, por ejemplo, creando expectativas e intrigas en escenas dramáticas, generando miedos como en cintas de terror, generando tristeza y respeto en escenas de muerte, etc.

i) Sonidos diegéticos y no diegéticos

Los sonidos diegéticos tratan cuando se conoce el origen del sonido el cual puede ser oído por todos los presentes en la escena, por ejemplo, las voces de los personajes, los golpes, corro de sangre, pisadas, etc.

Los sonidos no diegéticos vienen a ser todos aquellos sonidos que solo pueden ser percibidos por los que observan el producto audiovisual, por ejemplo, la música de fondo o los efectos para exaltar la emoción de una escena.

1.3.1.3. Planos

Se denomina plano (shot en inglés) a la toma, o a un fragmento de ella, ya seleccionada y montada. Es la unidad mínima espacio-temporal con significado propio Zunzunegui, (1989). Se denomina plano a toda el área de un campo que se quiere capturar en una toma, lo que queda fuera del

encuadre se le denomina “fuera de campo”.

En la actualidad se cuenta con unos cuantos tipos de plano, por ejemplo:

a) Gran plano general

Donde el sujeto ocupa o tiene la interacción mínima de la toma.

b) Plano general

El sujeto toma algo más de protagonismo con respecto al entorno.

c) Plano entero

Plano enfocado principalmente a la persona o sujeto protagonista o sujeto en cuestión.

d) Plano conjunto

El sujeto tiene una presencia muy marcada, casi en su totalidad en el encuadre.

e) Plano americano

El sujeto tiene un encuadre desde las rodillas hacia arriba, también conocido como plano de $\frac{3}{4}$.

f) Plano medio largo

El sujeto tiene un encuadre de la cintura para arriba.

g) Plano medio corto

El sujeto tiene un encuadre desde el pecho hacia arriba.

h) Primer plano

El sujeto llega a tener un plano de la clavícula hacia arriba.

i) Primerísimo primer plano

El rostro del sujeto tiene todo el protagonismo ocupando todo el encuadre.

j) Plano detalle

Se enfoca a objetos o detalles específicos de la principalmente para resaltar una particularidad.

Se entiendo como plano a la primera toma que se muestra, pero también se cuenta con el contraplano, el cual viene a ser el plano opuesto, es decir, lo que se encuentra frente al plano. Generalmente este tipo de recursos se utiliza para tratar de generar un dialogo entre 2 o más personas. Cabe recalcar la diferencia entre plano de acción, el cual muestra una interacción de diálogos y acciones del personaje, y plano de reacción, es donde se aprecia la acción en un segundo personaje como por ejemplo al escuchar una declaración.

1.3.1.4. Composición

Según Gentile, Díaz y Ferrari, (2007) definen a la composición como “el proceso donde se relaciona elementos gramaticales y crean un todo armónico”. La composición viene a ser el resultado de elementos ordenados, que el

director o sujeto quiere mostrar en la escena para transmitir el mensaje. Algunos elementos que conforman la composición vienen a ser:

a) El espacio

Para Gentile, Díaz y Ferrari, (2008) el espacio viene a ser el lugar donde se ordena los elementos posteriormente a trabajar.

b) El tono

Se define como la intensidad entre la oscuridad y la claridad que posee un elemento.

c) El color

Efecto del rebote de la luz que llega hacia nuestros ojos, fácilmente reconocible. Lo oscuro es la ausencia de luz y lo claro es el exceso de luz.

d) La escala

Viene a ser el tamaño del sujeto, con respecto a la proporción humana.

e) La textura

Es un elemento ligado únicamente al sentido del tacto, se puede reconocer elementos sin verlos, pero si llegándolos a tocar.

f) El ritmo

Se define como la interacción de los elementos entre sí dentro de una composición visual.

g) La regla de los tercios

Consiste en dividir la escena en 3 tercios verticales y horizontales, tal que en cada intersección se pueda ubicar un punto de interés u objeto principal de la composición.

h) La simetría

También conocido como equilibrio. El equilibrio simétrico consiste en que estén iguales los lados de la composición, y el asimétrico es un desequilibrio que guarda un sentido.

i) Punto de interés

Hace referencia al elemento que se quiere resaltar, o al que más se quiere destacar dentro de la escena, tomando más importancia del resto.

1.3.1.5. Escena y secuencias

La escena viene a ser todos los planos grabados en un mismo lugar, es decir, los que han sido grabados en el mismo ambiente, con la misma secuencia de tiempo, el mismo plano de acción, etc. Las escenas también están ligadas a momentos del día como, noche y día, además también pueden ser escenas de exterior o interior.

La secuencia es el resultado del conjunto de escenas, las cuales se colocan una tras otra para desarrollar una acción o situación. La Secuencia no están limitadas a tiempo, espacio,

lugar, día o ambiente, ya que estas pueden abarcar todo en su conjunto de secuencias.

1.3.1.6. Estilo de diseño: escenografía

Bedoya y León, (2016) estructuran la escenografía de la siguiente manera.

a) Interiores

Son ambientes adaptados o creados para la escena que se quiera grabar, la escenografía interior son las que cuentan desde la puerta hacia adentro los cuales pueden ser edificaciones, casas, departamentos, fabricas, etc.

b) Exteriores

Son locaciones que siempre son grabadas al aire libre, en medio de la intemperie, se llegan a grabar en calles, ciudades, centros comerciales y en todo tipo de lugar que no sea un interior.

c) Arquitectura

Es el elemento que siempre está presente en la vida diaria de cada persona, también es un elemento importante en los videojuegos o en el diseño de arte, ya que no solamente es el fondo o el escenario donde se desarrolla el videojuego, sino que es algo fundamental para hacer sentir al jugador que estuviera inmerso en el mundo real del videojuego.

d) Utilería

Es la manera minuciosa o sutil de contar la historia de una producción, con pequeños o grandes objetos que acompañan a la escena o la arquitectura en cuestión, dándole un mayor sentido y entendimiento a la historia. La utilería puede ser de 3 tipos, ya sea que acompañe al personaje permanentemente, también puede aportar de manera decorativa en las superficies del entorno o pueden ser muebles, sillas, etc.

e) Paleta de colores

Los colores también son elementos que transmiten y dan información en la obra, por lo cual se debe definir una paleta de colores que debe acompañar al personaje durante toda su aventura.

1.3.2. Narrativa audiovisual

La Narrativa audiovisual viene compuesta de 2 palabras, la cual una de ellas es la Narrativa, la que se define como un elemento importante dentro de la literatura desde la antigüedad, junto con la lírica y el teatro. Esta misma tiene como función de contar historias (Ortiz, 2018). Reis y López (2002), subrayan que la narrativa no es algo lineal que solo se puede encontrar en textos, libros o escritos, sino que esto va más allá, llegando a abarcar otros contextos comunicacionales y que pueden concretarse en distintos soportes expresivos, de los cuales uno de esos soportes viene a ser la

narrativa audiovisual.

Por el otro lado se tiene a lo audiovisual, este término nace en Estados Unidos durante los años treinta con el surgimiento del cine sonoro. Sin embargo, es en Francia, en los años cincuenta donde este término comienza a tener relevancia en el mundo del cine, por utilizar la fusión entre lo visual (imágenes o videos) y lo auditivo (sonido y voz).

Por lo tanto, cuando se refiere a Narrativa Audiovisual (NA) se entiende que es la conjugación de ambos términos, los cuales dan significado a la capacidad que tienen las imágenes visuales e imágenes acústicas para contar historias. García (1993), describe a la narrativa audiovisual como la ordenación metódica y sistemática de elementos que permiten descubrir, narrar y revelar los procesos que utilizan la imagen y sonido para su funcionamiento en las historias.

1.3.2.1. Los géneros

Los géneros son muy importantes al momento de tratar en un tema en específico, ya que estos son los encargados de clasificar la información en distintos temas, haciéndolos más didácticos y más específicos para el usuario, los permitirán tener un mayor énfasis en el tema a tratar.

a) Funciones del genero

- Es un medio que facilita el reconocimiento de la información general.
- Permite clasificar la información por tipos.

- Aporta de manera eficiente a la creación narrativa.
- Permite que la producción trabaje bajo una misma línea, para que la obra guarde un sentido.
- Convierte al producto en algo más comprensible y legible para el usuario.

b) Tipos de género

Según Cueva, (2014) algunos de los géneros más usados en las producciones cinematográficas son:

- Drama: Los dramas encarnan algún episodio o conflicto en la vida de sus personajes.
- Comedia: Obra que presenta una mayoría de escenas y situaciones humorísticas o festivas.
- Acción: Prima la espectacularidad de las imágenes por medio de efectos especiales dejando al margen cualquier otra consideración.
- Aventura: Se presentan las vivencias arriesgadas de los protagonistas mediante acciones caballerescas.
- Terror: Se caracteriza por su voluntad de provocar en el espectador sensaciones de pavor, terror, miedo, etc.
- Ciencia ficción: Basados en supuestos logros científicos o técnicos que podrían lograrse en el

futuro.

- Romántico: Películas en las que el argumento principal o trama gira en torno a las relaciones románticas o amorosas entre los distintos personajes
- Musical: Películas que contienen interrupciones en su desarrollo, para dar un breve receso por medio de un fragmento musical cantado o acompañados de coreografías.
- Suspense: Este género mantiene la tensión y atención del espectador, pendiente de que pueda ocurrir con el personaje de la historia.
- Fantasía: Suelen incluir magia, mundos de fantasía, personajes o criaturas absolutamente irreales que de ningún modo pertenecen a la realidad.
- Pornográfico: Las películas porno, también conocidas como triple X o XXX, muestran todo tipo de relaciones sexuales.

También hay géneros que se clasifican según su ambientación, algunos por ejemplo son:

- Histórico: Caracterizado por la ambientación en una época histórica; tanto si los hechos y personajes representados son reales como si son

imaginarios.

- Policial: El principal protagonista son agentes de la Ley. Cuentan con argumento simple (Inicio, desarrollo y cierre), casi siempre comienza con un crimen que resolver.
- Bélico: Este género se basa en producir obras enfocados en guerras y combates armados.
- Deportivo: Género enfocado a crear obras, películas y documentales basadas en todo tipo de deportes o deportistas.
- Artes marciales: Principalmente se presentan escenas de luchas, protagonizadas por luchas asiáticas o actores asiáticos.
- Zombis: Películas enfocadas a la supervivencia de humanos contra los muertos vivientes. Se le considera subgénero del terror.
- Gore: Cine de terror y de explotación centrado en lo visceral y la violencia gráfica extrema, se caracterizan por sus escenas sangrientas.

Asimismo, también presentan géneros según su formato, algunos ejemplos son:

- Animación: Cine de animación o dibujo animado. Es una técnica audiovisual donde se producen, mediante dibujos, las imágenes una por una.

- Live action: Series televisivas o películas que fueron creadas a partir de la adaptación de medios escritos o series de animación.
- Cine mudo: Carecen de sonidos, su principal fortaleza es la decoración y elementos que acompañan a las escenas.
- Cine sonoro: El cine sonoro es aquel en el que la película incorpora sonido sincronizado con la imagen, pero sin voz.
- Cine 3D: Se enfocan en recrear y mostrar la simulación de la visión humana tridimensional real.
- Cine independiente: Tienen generalmente un bajo presupuesto y, por lo tanto, se filman con escasos recursos técnicos y comerciales.

Por último, lo clasifica según la audiencia, algunos ejemplos son:

- Infantil: Películas para niños entre 3 a 10 años.
- Juvenil: Películas para jóvenes entre 11 a 18 años.
- Familiar: Películas para ver en familia.
- Adulta: Películas para personas de 18 a más.
- De culto: Película que ha alcanzado una suerte de culto popular, ya sea por lo novedosa o transgresora que pudo haber sido en su época.

1.3.2.2. El narrador

El narrador viene a ser un elemento importante al momento de contar una historia, ya que es igual de importante que la historia o los personajes. Este no cuenta como un personaje ya que ha sido creado por el autor para contar la historia.

a) Narrador en 1° persona

Es el narrador protagonista quien es intérprete de su misma historia. También existe el narrador personaje secundario, quien cumple la función de testigo que ha participado en los hechos de la historia.

b) Narrador en 2° persona

Desdoblamiento del yo. El narrador crea el efecto de estar contándose la historia a sí mismo o a un yo desdoblado. Forma parte de la historia como protagonista o testigo. Aunque aparezca la segunda persona gramatical, tú, no se refiere al lector.

c) Narrador en 3° persona

Se muestra al narrador omnisciente, quien actúa o cuenta como un Dios para la historia, es el que todo lo sabe, tiene un conocimiento total de los hechos, sabe las emociones y sentimientos de los personajes, etc.

Asimismo, se cuenta con el narrador observador el cual cumple la función de narrar lo que se ve en la escena,

como lo haría una cámara, no participa ni opina, solo describe.

1.3.2.3. El argumento y discurso

a) El argumento cinematográfico

Según Sánchez, (2011) define al argumento como “La plasmación narrativa de la idea a la luz del tema”, asimismo da a entender que el argumento es el resultado literario de del guion.

Es el encargado de dar la idea, la propuesta y el conjunto de normas para que el contenido se convierta en un texto que el director fácilmente interprete.

b) La idea, el tema, la tesis y la trama

Según la RAE (2020) define a la idea como el más obvio acto del entendimiento, además también refieren que es la imagen o representación de algo percibido que está en nuestras mentes, conjuntamente que es el conocimiento puro y racional a las condiciones del conocimiento humano.

El tema viene a ser el asunto principal de un discurso, donde en su contenido se desarrollará un argumento que dará como resultado a una obra literaria. La tesis viene a ser el resultado de investigaciones de carácter científico argumentando cada uno de los temas abarcados. También se le define como una conclusión

entre razonamientos.

La Trama viene a ser la serie de acontecimientos que se desarrolla en una historia, desprendenidos de los argumentos, discursos, textos y demás.

c) El discurso audiovisual

El discurso audiovisual viene a ser otro elemento semiótico como la iluminación, la música, los personajes, el narrador, que este ayude a la creación de una producción (Revista Comunicación, 2020). El discurso narrativo viene a ser la ordenación de elementos como el ritmo, colores, tramas, actuación, ángulos y agregados de postproducción los cuales tienen la finalidad de contarnos la historia sin palabras, sino solo con los elementos que lo componen.

1.3.2.4. El orden

Mantener el orden es muy importante al momento de contar una historia, esto ayuda al usuario a entender el mensaje fácilmente, sin dejarlo con vacíos argumentales. En el cine se aplican 2 tipos de orden muy usados entre los directores, los cuales vienen a ser:

a) El orden Cronológico.

Este tipo de orden trabaja en la sucesión temporal, es decir, cuenta la historia de manera lineal, sin saltos temporales, cuentan la historia mediante la

sucesión lógica de segundo, minutos, horas, días, semanas, mese, años o siglos. Puede comenzar desde el inicio hacia el final o viceversa.

b) El orden anacrónico.

Este tipo de orden consiste en romper la estructura del orden cronológico, no sigue líneas narrativas lineales u ordenadas. Su estructura narrativa puede llegar a enfocarse en el presente, pasado o futuro, dando saltos temporales sin ningún orden en específico. Cuando la historia recurre al pasado se le denomina Analepsis narrativa o Flashbacks, pero cuando la historia recurre al futuro se le considera como Prolepsis narrativa.

1.3.2.5. La palabra

Cumple la función de describir los hechos que ocurre, explicar situaciones que las imagen o sonidos no cuenta, además que esta explica las simultaneidades que pueden ocurrir en el orden de la narración, etc.

a) El monologo

Se entiendo por monologo al discurso o palabra de un personaje que va dirigido a sí mismo, uno o varios receptores.

(Anónimo, 2012) En el cine se puede hallar distintos tipos monólogos, como, por ejemplo:

- El monologo simple: Discurso creados por una sola persona, en donde habla consigo mismo.
- Monologo simple dramático: El personaje está solo en escena.
- Monologo simple equivalente: el personaje parece estar solo en escena, pero habla a otro que está en off.
- Monologo simple incidental: el monologante está acompañado, pero no le replican.
- Monólogos alternados: Se alterna monologo de dos o más personajes, sin a llegar a compenetrarse en el dialogo.
- Monólogos complejos: La yuxtaposición de diversos monólogos de personajes.
- Auto diálogos: El personaje habla con un alter ego.
- Fictos diálogos: Ficción dialógica que permite caracterizar a diversos personajes mediante las inflexiones de una misma voz.
- Citados: Consiste en citar el monologo de otro sujeto de la ficción.
- Auto citado: El personaje se cita a sí mismo.

b) Los diálogos

Se entiendo por dialogo a la interacción entre 2 o

más personas quienes expresan sus ideas, sentimientos y emociones de un tema en específico mediante el acto de conversar entre sí, generalmente esta acción se expresa de manera oral, pero también se puede hacer de manera escrita donde interviene un emisor y un receptor mediante un canal de comunicación.

1.3.2.6. La música y el sonido

Malatesta (2020) menciona la importancia del sonido en las producciones, ya que estos son los que van a nutrir a la obra en cuestión, estos mismos acompañaran a la obra mediante la creación de formas sonoras inexistentes en el mundo real, brindando una mayor inmersión. Del mismo modo esto juntándolo con lo audiovisual se forma el fenómeno síncretis.

a) Concepción de la música

- Sintética: La música centra la atención en la situación considerada como una unidad.
- Analítica: La música entra en coordinación con los efectos y motivos musicales.
- Contextual: Permite dar un sentido al ambiente o atmosfera de la trama.
- Paráfrasis: Suele trabajar conjuntamente con la contextual, está llegando a crear dramatización permanente.

- Dramática: Tiene la función de generar una conexión de emociones con la escena presente.
- Mágica: Trata de llevar al usuario a un mundo nuevo y desconocido, más allá de la comprensión de la lengua y el relato.
- Poética: El dominio del objeto musical puro.
- Pragmática: Tiene como objetivo despertar ideas e imágenes en el oyente, representando musicalmente una escena, imagen o estado de ánimo.

b) Funciones de la música

- El leitmotiv: Trata de una pieza o sonido musical que se repite constantemente para un personaje o ambiente durante una escena especial.
- Prosopopeya sonora: Busca describir el estado de ánimo de los personajes
- Función focalizadora: La música se anticipa o da una pista del evento o acontecimiento narrativo se va a desarrollar.
- Función de subrayado de la acción: La música cumple el rol de ser un signo de puntuación, contribuye a modular su expresión y cadencia.
- Función ambientadora: La música tiene como finalidad de presentar un nuevo ambiente

haciendo que el usuario compenetre con el lugar.

1.3.2.7. Construcción del personaje

Según Field, (1984) comenta la importancia de tener un buen personaje, ya que este será el centro donde se basa el guion, sin personaje no hay acción, sin la acción no se desarrolla un conflicto, sin el conflicto no puede haber historia, y sin historia no hay guion.

Por otro lado, esta Planells (2010), donde describe al personaje como un mediador entre el narrador y jugador, lo cual lleva a que el jugador necesite del personaje para que experimente una inmersión lúdica placentera.

Según Lizarán (2014), para que un personaje tenga relevancia y pueda llegar a cautivar al usuario se debe tener algunas pautas como:

a) Aspecto físico

Este término trata de describir el papel del personaje de una perspectiva externa en la producción, mediante la representación de su apariencia, personalidad, actitud, comportamiento y psicología el cual va ligado al papel principal que cumple en la historia y por el cual los demás personajes lo reconocerán. Generalmente esto se hace de manera no verbal.

- El nombre

Sera la designación o denominación verbal por

el cual será conocido durante toda la obra.

- Morfología corporal

El personaje debe tener una silueta fácil de reconocer y de memorizar para el usuario además de ser agradable a la vista del espectador, al mismo tiempo que debe ir acorde al branding antes planteado.

- Morfología facial

Tanto la cara como el cuerpo vienen a ser caracteres importantes para el personaje, por lo cual la cara debe ser acorde a lo que el personaje quiere transmitir, por ejemplo: caras redondas transmiten suavidad, dulzura, alegría, en cambio las caras bien marcadas transmiten rigidez, fuerza, respeto, etc.

- Vestuario

La vestimenta es un elemento importante ya que puede llegar a contarnos sobre la vida del personaje o que se dedica. Además, que esta debe ir acorde a la época y lugar donde se desarrolla la obra.

- Movimientos y expresiones

Los gestos del personaje vienen a ser un rasgo característico de su personalidad, por lo cual se

debe dar un énfasis en su diseño

b) Aspecto social

Esta característica se encarga de describir al personaje en un contexto más general, en como este se relaciona con su ambiente y como los demás lo describen, por ejemplo, las diferentes costumbres que tiene el personaje del resto, el lenguaje, educación, religión, ideologías políticas, etc.

c) Aspecto psicológico

Este aspecto va muy ligado a su forma de pensar, de sentir y de actuar, las cuales se caracterizan por conocer su carácter, sus reglas, su temperamento, etc. Que se fueron formando en su pasado, por lo tanto, estos influirán en su presente, y posiblemente modificara en un futuro, llevando a la pregunta de ¿Por qué su forma de ser?

d) Aspecto teatral

Este aspecto trata de dar a entender cuál es la trama, el contexto, la cronología, finalidad y demás conceptos que quiere transmitir la historia, para que el usuario pueda crear y entender un inicio, desarrollo y un desenlace, sin que queden huecos argumentales.

1.3.2.8. La acción

Según Field (1984), en su libro “El manual del guionista”

tiene una manera particular de estructura las acciones o actos que se desarrollan al escribir un guion para producciones cinematográficas. Field los define en 3 actos.

a) Acto I

En este Acto I se propone que la historia comience con la creación de un drama, el cual será el que dará inicio a la historia que se contará posteriormente, por lo cual se debe tener un minucioso cuidado al momento de describir esta parte. Posteriormente el guionista irá desarrollando esa trama hasta llegar al final del Acto I, donde la escena debe terminar con la creación de un plot point.

b) Acto II

La narración del Acto II está ligada estrechamente al Acto I. Para el Acto II se propone que se divida en 2 mitades, en donde la primera mitad comienza donde quedó el Acto I (plot point), posteriormente se plantea una escena dramática de la primera mitad hasta llegar a la mitad, donde se desarrollará una escena de transición la cual ayudará a calmar el drama de la primera mitad. En la segunda mitad seguirá el drama de la primera mitad además de las mismas líneas conceptuales. Nuevamente terminando el Acto II con un plot point.

c) Acto III

En el Acto III es el lugar donde se desarrollarán todos los dramas, consecuentes del segundo plot point, en este Acto será dar conclusión a todas las tramas abiertas durante los demás Actos, se dará solución, se explicará o aclarará huecos argumentales que quedaron sueltos o no se dedujeron durante la filmografía, posteriormente pasando a un cierre.

1.4. Formulación del problema

¿De qué manera el diseño artístico se relaciona con la narrativa audiovisual en el videojuego Sekiro Shadows die Twice del 2019?

1.5. Justificación e importancia del estudio

Esta investigación no pretende analizar los efectos positivos o negativos de los videojuegos en la sociedad, sino que interesa examinar las historias, el arte y la narrativa que se reproduce a través de estos medios, que se han convertido en elementos representativos del posmodernismo, a nivel nacional, regional e internacional, también se ha trabajado en menor medida un tema interdisciplinario como viene a ser la literatura, la narrativa, el diseño artístico y los videojuegos en general. El presente estudio, permitirá desde el marco del diseño gráfico, aportar conocimientos sobre la relación que hay entre narrativa audiovisual y el diseño artístico en los videojuegos, específicamente en el videojuego Sekiro Shadows Die Twice del año 2019. Además, profundizar en el estudio de la narrativa audiovisual y el diseño artístico, el cual permitirá que otros investigadores lo tomen como un antecedente local importante. A nivel metodológico, se

podrá disponer de instrumentos de medición y análisis, cuyas propiedades serán halladas en el medio local, y con ello contribuir a que futuras investigaciones sean factibles. Por último, los resultados obtenidos permitirán conocer la importancia de los videojuegos en la vida de las personas de hoy en día, no solo se trata de jugar y pensar que solo son para niños, esto va mucho más allá, ya que existe distintos tipos de videojuegos para todas las edades los cuales van dirigidos a todos los tipos de públicos, y todo tipo de plataforma.

En el proceso de esta investigación se encontraron limitaciones que impedían que el tema sea mejor analizado, una de ellas en relación con la escasa información sobre el diseño artístico, por lo que se tuvo que utilizar términos parecidos y sinónimos los cuales al indagar con estos se logró encontrar contenido de relevancia. Puesto que también es una industria en pleno desarrollo, algunos medios informativos no aportaron a esta investigación por no ser ciento por ciento confiables.

Otro de las limitaciones ha sido la Pandemia que se vive en todo el mundo, impidiendo que este trabajo se desarrolle de la mejor manera, el año 2020 ha comenzado complicado con El Covid-19, debido a este virus hacer el trabajo de investigación se ha limitado a mantener a todo el mundo encerrado en sus hogares restringiendo la facilidad de ir a lugares físicos donde se pueda obtener mayor información.

1.6. Hipótesis

El diseño artístico se relaciona íntegramente con la narrativa del videojuego Sekiro Shadows Die Twice.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el diseño artístico y la narrativa audiovisual en el videojuego Sekiro Shadows die Twice del 2019.

1.7.2. Objetivos específicos

- Describir el diseño artístico del videojuego Sekiro Shadows Die Twice
- Analizar la línea argumental de la cinemática del videojuego Sekiro Shadows Die Twice
- Analizar la manera en que el diseño de producción y personajes se correlaciona con la historia narrada en el videojuego Sekiro Shadows Die Twice.

II. Métodos

2.1. Tipo y diseño de investigación

Esquema descriptivo simple:

M - O

Donde:

M: El videojuego Sekiro Shadows die Twice.

O: La asociación del diseño artístico con la narrativa audiovisual.

El método de investigación de este documento aplicado a “¿De qué manera el diseño artístico se relaciona con la narrativa en el videojuego Sekiro Shadows die Twice del 2019?” es de tipo no experimental, porque según Dzul (2010), es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos.

Además, se utiliza el Transversal porque según Rodríguez y Mendivelso (2018) lo definen como el método el cual permite la generación de hipótesis que deben ser probadas con diseños más rigurosos, al mismo tiempo de ser observacional de base individual que suele tener un doble propósito: descriptivo y analítico.

Esta investigación es de tipo descriptivo, el cual se enfoca en explicar y difundir la relación entre el diseño artístico y la narrativa audiovisual en el videojuego Sekiro Shadows Die Twice del 2019.

Asimismo, es de tipo cualitativo, ya que según Maanen (1983), este tipo de estudio que utiliza métodos y técnicas de carácter interpretativo el cual se

basa en describir, analizar, descubrir y sintetizar la información. Tiene como objetivo resolver o explicar los fenómenos que suceden en un entorno específico sin manipular el área o lugar de estudio donde se realiza la investigación.

2.2. Población y muestra

La presente investigación tiene se enfoca en el ámbito de los videojuegos, por lo cual se ha considerado a una población que abarque los géneros de Rpg, Videojuego de rol, acción y aventura, en tal sentido se optó por un estudio de caso en donde se ha recopilado información para investigar un tema específico, asimismo se enfoca en el videojuego Sekiro Shadows Die Twice el cual es el mejor videojuego del 2019 según Goty (Games of the Year).

2.3. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumento de recolección de datos
Diseño artístico	Imagen	Imagen fija	Guía de observación
		Imagen en movimiento	
	El sonido audiovisual	La voz	
		La música	
		Los ruidos	
		El sonido en off	
		Sonidos sincrónicos y asincrónicos	
		El sonido espacial	
		El silencio	
		Sonido Diegético y no diegético	
	Planos	Gran plano general	
		Plano general	
		Plano entero	
		Plano conjunto	
		Plano americano	
		Plano medio largo	
		Plano medio corto	
		Primer plano	
		Primerísimo primer plano	
Plano detalle			

	Composición	El espacio	
		El tono	
		El color	
		La escala	
		La textura	
		El ritmo	
		La regla de los tercios	
		La simetría	
		Punto de interés	
	Escenas y Secuencias	Escena	
		Secuencia	
	Estilo de diseño: escenografía	Interiores	
		Exteriores	
		Arquitectura	
		Utilería	
Paleta de colores			
Narrativa audiovisual	Los géneros	Funciones del genero	Guía de observación
		Tipos de genero	
	El narrador	Narrador 1º persona	
		Narrador 2º persona	
		Narrador 3º persona	
	El argumento y discurso	El argumento cinematográfico	
		La idea, el tema, la tesis, la trama	

		El discurso audiovisual	
El orden		El orden cronológico	
		El orden anacrónico	
La palabra		El monologo	
		Los diálogos	
La música y el sonido		Concepción de la música	
		Funciones de la música	
Construcción del personaje		Aspecto físico	
		Aspecto social	
		Aspecto psicológico	
		Aspecto teatral	
La acción		Acto I	
		Acto II	
		Acto III	

2.4. Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad

En este trabajo de investigación se utilizará la técnica de la Observación científica. Donde según Fernández (2009), explica que todo conocimiento científico ha venido derivado de las experiencias vividas o adquiridas mediante la observación. Del mismo modo cita a Chalmers (2001), el cual afirma que solo la observación no es del todo confiable, ya que estos mismos deben ser comprobados mediante el planteamiento de teorías para luego ser verificadas mediante técnicas de experimentación. Por lo cual

esta técnica tiene como objetivo indagar en el tema de investigación, hallarles un sentido a las cosas y además ir más allá de lo evidente, dando a entender que la observación es una perspectiva construida por uno mismo en base a hechos.

Uno de los instrumentos de investigación que se utilizara en este trabajo es la guía de observación, donde según Tamayo (2004, p.172) tiene como propósito facilitar el objetivo de estudio al investigador, ya que es un medio el cual facilita la recolección de datos uniformemente, además que permite dar una revisión clara y objetiva de los hechos, basadas principalmente en las variables o elementos del problema de investigación.

Según Campos y Lule (2012), para poder tener una guía de observación funcional y precisa se debe tener bien en cuenta algunas de las siguientes características:

- Datos y características de los sujetos de estudios.
- Objetivos principales de la observación.
- Duración y lapsos que va a tomar la observación. de la observación.

Además, también adhieren que la guía de observación se estructura en 2 fases.

En la primera fase se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Tener el objeto de investigación ya definido.
- Los objetivos deben están claramente establecidos.
- Estructurar las características del objeto de estudio.
- Escoger las principales características a trabajar.
- Elaborar el formato de la guía de observación.

En cambio, en la segunda fase se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Valorar las condiciones para llevar la observación.
- Organizar la temporalidad de la observación.
- Sistematizar los lapsos específicos para los registros.
- Diseñar símbolos representativos de las acciones.
- Contar con los medios para concretar lo observado: Formatos de registro.
- Considerar la actitud, vestuario y postura de su personalidad al observar.

El siguiente instrumento de investigación que se aplicará a esta investigación será el de Análisis Semiótico, el cual tiene como finalidad dar a entender los conceptos básicos y generales que cuentan la problemática signica. Según Santanilla (2009), la semiótica antiguamente solo se utilizaba para estudios lingüísticos, pero actualmente se puede aplicar a todo contenido o producto que cuente con un signo por lo cual las producciones cinematográficas o videojuegos no son la excepción. Del mismo modo en esta investigación se tratará de explicar los detalles y conceptos que transmite cada objeto o signo que esté presente en el videojuego “Sekiro Shadows Die Twice”, para así poder alcanzar algunos de los objetivos de la investigación.

2.5. Procedimiento de procesos de datos

Debido a que el presente estudio es de tipo cualitativo se utilizara una triangulación de datos, donde según Denzin (1990) citado por Aguilar y Barroso, lo definen como el uso de técnicas que investigación que tienen un

mismo objetivo en común, al mismo tiempo también refieren a ello como una técnica que les permite confrontar ideas y resultados de un tema en específico para poder llegar a resultados concluyentes y así potenciar las conclusiones. Del mismo modo, Donolo (2009) citado por Aguilar y Barroso, añaden que esta técnica requiere conocimientos previos, tiempo disponible, contar con los recursos necesarios y además de una intuición que permita llegar a los resultados deseados. Aguilar y Barroso (2015), destacan tres características en la triangulación de datos:

Temporal, donde los datos obtenidos son de distintas horas, días o fechas.

Espacial, los cuales son datos recogidos en diferentes lugares o espacios de estudio para darle más variedad.

Personal, la cual se enfoca en tomar diferentes muestras de las personas que intervienen, objetos o sujetos de estudio donde se desarrolla.

2.6. Criterios éticos

Este estudio de investigación tiene como uno de sus criterios a la beneficencia, donde según Amaya, Berrío y Herrera (2018) afirman que tiene como principal propósito el de mejorar las condiciones de vida y de relación de los sujetos, incrementando el bienestar de las personas, grupos de interés, o comunidades donde que comprende el lugar de estudio. Por lo tanto, este criterio no tiene las intenciones de generar algún tipo de desmán o daño a una determinada comunidad.

Asimismo, también abarca el criterio de la totalidad/Integridad, en donde Osorio (2000) refiere a la totalidad como la captación de pequeños

elementos que interactúan entre sí para dar como resultado a un todo, y del mismo modo que el todo interactúe con las partes, obteniendo como resultado a una síntesis que ordena, organiza y regula la información para llegar a una conclusión. Del mismo modo esta la integridad el cual tiene como finalidad incluir o agrupar pequeñas partes en un todo al igual que la totalidad. Tomando en cuenta a la persona, esta cuenta con una integridad fisiológica, psicológica, social, ecológica, etc. Por lo que si se habla de Totalidad/Integridad se habla de conservar la salud de la persona.

2.7. Criterios científicos

La presente investigación está ligada a criterios científicos como viene a ser la credibilidad, el cual según Rada (2007), afirma que un estudio puede tener credibilidad si el investigador observa y obtiene información de los mismos agentes de estudio, además que los mismos agentes confirmen la información rescatada. Por lo tanto, este criterio obliga al investigador a realizar una serie pasos con los objetos de estudio para llevar a cabo la investigación, los cuales son:

- Asegurar las notas o información que pueda obtener.
- Transcribir las notas de entrevistas para tener un respaldo textual.
- Consideración de los efectos de la presencia del investigador sobre la naturaleza de los datos.
- Discusión de los comportamientos y experiencias en relación con la experiencia de los informantes.
- Uso de la triangulación en la recolección de datos para determinar la congruencia entre los resultados.

- Discusión de las interpretaciones con otros investigadores.
- Si los hallazgos se aprecian como significantes y aplicables en el propio contexto del lector.

Seguidamente también se cuenta con el criterio de la confirmabilidad, el cual refiere a la neutralidad e imparcialidad de la interpretación o análisis de la información, que se obtiene mientras otros investigadores pueden seguir «la pista» al investigador original y llegar a hallazgos similares. Para ellos es necesario que el investigador registre y anote los datos que ha ido recalcando durante toda la investigación, para que así otro investigador pueda llegar a resultados parecidos o similares.

Se debe tener en cuenta algunos datos al momento de confirmar lo que propone este criterio:

- Descripción de las características de los informantes y su proceso de selección.
- Uso de mecanismos de grabación.
- Análisis de la transcripción fiel de las entrevistas a los informantes.
- Describir los contextos físicos, interpersonales y sociales en el informe.

III. Aspectos administrativos

3.1. Recursos humanos y presupuesto

- Recursos humanos

Detalle	Cantidad	Valor S/.	Total, S/.
Jueces expertos (validadores de instrumentos)	3	500.0	1,500.0
Asesor externo (estadística)	1	1,000.0	1,000.0
Subtotal			2,500.0

- Materiales

Detalle	Cantidad	Valor S/.	Total, S/.
Papel bond A4 (millar)	1	14.0	14.0
Lapiceros	2	5.0	10.0
Lápices	2	1.0	2.0
Borrador	2	1.0	2.0
Corrector	2	5.0	10.0
Marcadores	5	3.0	15.0
Grapas	2	3.0	6.0
Resaltadores	3	2.5	5.0
Dos cuadernos	2	7.0	14.0
Tinta para impresora	4	30.0	120.0
Fotocopias	20	0.10	2.0

Empastados	1	10.0	10.0
USB (16 gb)	2	30.0	60.0
Subtotal			269.00

- Servicios

Detalle (Dos personas)	Cantidad (meses)	Valor S/.	Total, S/.
Agua	9	10.0	90.0
Luz	9	30.0	270.0
Internet	9	30.0	270.0
Teléfono celular	9	20.0	180.0
Movilidad	9	80.0	720.0
Subtotal			1,530.0

- Otros

Detalle (dos personas)	Cantidad (meses)	Valor S/.	Total, S/.
Imprevistos	9	100.0	900.0
Subtotal			900.0

Total, general: S/. 5199.0

3.2. Financiamiento

Los gastos efectuados durante el transcurso de esta investigación lo asumen el estudiante investigador, con el apoyo externo de familiares y sus propios recursos.



3.3. Cronograma de ejecución

ACTIVIDADES		2021									
		ABR	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOST	SEP	OCT	NOV	DIC	
IX PROYECTO DE INVESTIGACIÓN											
01	Presentación de la estructura del proyecto de Investigación a los estudiantes										
02	Elección del tema										
03	Elaboración del Capítulo I										
04	Registro de títulos de proyectos de investigación para su aprobación										
05	Elaboración del Capítulo II- operacionalización de variable										
06	Presentación y exposición del primer Informe										
07	Elaboración del capítulo III- instrumentos y Validación										
08	Levantar observaciones										
09	Presentación y exposición final del proyecto de investigación										
X PROYECTO DE INVESTIGACIÓN											

10	Validación de instrumentos										
11	Aplico los instrumentos										
12	Elaboración del primer informe del capítulo I: introducción de la tesis										
13	Procesamiento de los resultados.										
14	Elaboración del capítulo II: Método de informe de informe de tesis										
15	Discusión de resultados										
16	Elaboración del capítulo III: resultados y discusión de resultados										
17	Levantar observaciones										
18	Sustentación del informé de tesis										

IV. Resultados

4.1. Resultados




Cinemática N° 1 "Introducción"			
	Sinopsis:	Previa introducción donde se da a conocer las características y género que se presentara el videojuego.	
N°	imágenes	dimensiones	Contexto
1		Imagen: Se puede apreciar que en la primera cinemática toda la acción son imágenes en movimiento, con paneos secuenciales de cámara que pasan de escena en escena.	La cinemática da inicio con un personaje agitado y corriendo después haber luchado en las batallas, encontrándose con paisaje desolador donde los guerreros siguen luchando entre ellos y se siguen matando. Pasando a la siguiente escena se puede apreciar a los máximos
		El sonido audiovisual: Se inicia con una voz en off del narrador, el cual explica la historia que se está desarrollando, seguidamente de los ruidos de los pisadas y agua, para dar paso a ruidos de muerte, sangre y espadas chocando, además con voces de dolor, agitación y gritos, todo acompañado de una pieza musical que genera intriga	



y suspenso. Seguidamente se pasa a otra escena donde se puede escuchar más batallas, concluyendo con la voz de personajes que dan más contexto alternando con la voz del narrador. Por lo general todos los sonidos presentes están sincronizados para cada acción, además se puede apreciar la reacción de los personajes al escuchar el sonido diegético producido en escena. También aparecen sonidos extra diegéticos que solo pueden ser percibidos por los usuarios del videojuego, la banda sonora presente, se trata de instrumentos folclóricos japoneses. Asimismo, la banda sonora comprende la voz del narrador, efectos de sonido y diálogos.

Planos: la cinemática da inicio con planos detalle en un río y el pie de un personaje, para pasar a un plano medio

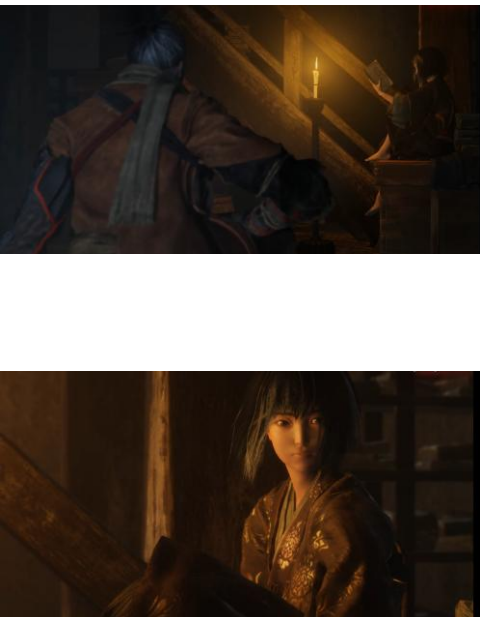
líderes de cada bando luchar para ver quién es el ganador, dando ganador a Ishin Ashina y terminando la guerra. En la siguiente escena se puede ver como un guerrero aliado de Ishin llamado el Búho se encuentra con un niño, víctima de la guerra al cual adopta bajo el nombre del Lobo, pasando luego a una habitación donde el Búho le comenta cuales son las órdenes que el Lobo debe de seguir, finalmente la última escena se

	<p>corto seguidamente a un plano general desde un Angulo cenital, llegando a un gran plano general de las batallas presentes, seguidos de planos conjuntos y enteros, la escena termina con un plano conjunto de dos personajes protagonistas y un primer plano del personaje principal. La siguiente escena vuelve a iniciar con un primer plano del personaje principal dando pase a planos conjuntos y enteros. La última escena inicia con un plano general seguido de planos detalles y americanos del personaje principal.</p>	<p>presenta a una mujer caminando por un valle con una sombrilla y una carta en mano, la cual tira a una fosa abandonada donde se encuentra el lobo reclinado sobre el suelo.</p>
	<p>Composición: El espacio donde se desarrolla la cinemática es un bosque otoñal, donde se aprecia tonos saturados y colores cálidos como rojos y naranjas, contrastados con colores oscuros. En la siguiente escena se aprecia</p>	
		

		<p>mayormente colores apagados contrastados con azules en un descampado. Seguidamente la siguiente escena se aprecia colores azules y fríos poco saturados en una habitación oscura, en la última escena se puede ver colores más naturales como verdes y azules un poco más vivos, presentando paisaje de pinos y hojas de cerezo rosas, terminando en una fosa. Las texturas presentes en general son muy marcadas y detalladas dando agresividad a las escenas, asimismo la escala que se utiliza es una escala real siguiendo un ritmo entrecortado entre escena y escena.</p>	
		<p>Escena y secuencia: la cinemática se compone de 5 escenas, la escena uno siendo grabado en un bosque otoñal, la segunda en un descampado igual que la tercera</p>	

		<p>escena, ambos en un atardecer. La cuarta escena se graba en una habitación de noche y la quinta escena en un valle de nieve y cerezos cayendo. Toda la primera cinemática viene a ser la secuencia de las 5 escenas las cuales tiene un grupo de planos que interactúan entre sí para dar dinamismo a la acción.</p>	
Discusión			
<p>En la primera cinemática se da una introducción al videojuego para dar un contexto y una visión al usuario con lo que se va a encontrar, al mismo tiempo se puede apreciar como el videojuego presenta una gran cantidad de planos, los cuales componen las escenas dejando al usuario con la intriga de descubrir el videojuego y por saber la historia que se va a desarrollar, al mismo tiempo se muestra escenas sangrientas y crudas acompañado de colores que apoyan la acción que se presenta en las cinemáticas. La calidad y cantidad de detalles que se presentan en esta cinemática pueden impactar mucho al usuario debido a como está construido.</p>			

Cinemática N° 2 “Visita a Kuro”

	Sinopsis:	El Lobo va al encuentro de Kuro, según decía la nota.		
N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto	
2		<p>Imagen: Toda la cinemática por lo general son imagen en movimiento, sin ninguna imagen estática.</p> <p>El sonido audiovisual: La escena empieza con las pisadas del lobo llegando a Kuro, para dar paso a la banda sonora que acompaña con una melodía suave de violines e instrumentos folclóricos japoneses. Todo acompañado de las voces y diálogos. También se puede apreciar los ruidos de la ropa rosando, pisadas y viento. Los sonidos diegéticos y no diegéticos están presentes durante toda la cinemática, además no hay sonido en off ni narrador.</p>	<p>El Lobo llega a Kuro por una pared rota, donde Kuro se queda sorprendido con su llegada, seguidamente Kuro se le acerca para decirle unas palabras, el Lobo avergonzado lo rechaza, luego Kuro se aleja para posteriormente entregarle una espada llamada</p>	



Planos: Da inicio con un plano conjunto del protagonista, pasando a un plano general donde se muestra a Kuro. En la siguiente secuencia se hace un plano medio largo a Kuro, para pasar a un plano general con el protagonista, pasando por planos detalles de una espada, una ventana, terminando en un plano general de ambos personajes.

Composición: El espacio donde se desarrolla es una habitación de madera, con mesas, sillas, jarrones, veleros, libros, tapetes de bambú, y cofres. El tono y color se transmite de manera completaría entres colores fríos y cálidos, como son los naranjas y azules, compartiendo mitad cada uno, por lo general son colores apagados poco contrastados. Se da a un ritmo lento pero continuo, realizado a una escala real. Seguidamente en la composición se aprecia al lobo de espaldas frente a su

Kusabimaru la cual será su arma letal durante todo el videojuego.





amo, siendo el punto de interés de la escena, en la siguiente escena al Lobo se le ve de rodillas ante Kuro, dando la sensación de inferioridad, terminando la cinemática con ambos en el centro de la imagen. Las escenas se encuentran por lo general en asimetría, pero guardando un orden entre sí.

Escena y secuencia: La cinemática se compone de una sola secuencia, los cuales conforman una sola escena, dándose en el mismo tiempo, variando los planos generales, conjuntos y detalle.

Discusión

La manera en que el Lobo se presenta a su amo transmite un respeto y admiración hacia él, los colores que se presentan en la cinemática predominan los apagados y fríos, pero el cálido da una sensación de esperanza y calor, el cual compensa al azul. Se da en un tiempo lento el cual permite compenetrar más con la historia, del mismo modo el sonido es un elemento indispensable para la historia que se desarrolla en ese lapso de tiempo.

Cinemática N° 3 “Escape con Kuro y Encuentro con Genichiro”

	Sinopsis:	El lobo intenta escapar con Kuro, pero se encuentran con un enemigo.		
N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto	
3		<p>Imagen: La cinemática fluye ininterrumpidamente, sin imágenes estáticas, hasta el final de cada cinemática donde se ve al protagonista y antagonista preparándose para la batalla.</p>	<p>En la primera escena se ve a Kuro llegando al lugar de encuentro con el Lobo, donde ambos abren una puerta para escapar por un túnel. En la siguiente escena, al final del túnel se encuentran un campo de hierbas plateadas en el cual se encuentra el antagonista esperándolos, se</p>	
		<p>El sonido audiovisual: En la primera escena se aprecia el sonido piedras, y pisadas de Kuro, para pasar a los diálogos con el Lobo, con ruidos de fondo como calderos y viento, además de una puerta abriéndose, no se aprecia banda sonora ni música, tampoco silencios, voz en off ni narrador. En la siguiente escena se escucha el sonido de las plantas que rozan, seguido de diálogos del antagonista, entre dialogo y</p>		



dialogo se presentan silencios para dar más dramatismo e intriga a la escena, seguidamente se acompaña con ruidos de trompetas y cuernos folclóricos japoneses, que dan aviso de batalla. En la siguiente escena escucha una espada cortando algo seguido de un silencio largo debido a que el lobo perdió una extremidad, terminando con sonidos de aquejo y el dialogo del antagonista con la banda de fondo desapareciendo minuciosamente. En la última escena se escucha madera siendo tallada y silenciosos continuos, con vientos de fondo y con el lobo despertando acompañado de sonidos sincronizados con cada movimiento del cuerpo y de objetos complementarios.

Planos: Inicia enfocando al Lobo desde un Angulo Nadir en el fondo Kuro, pasando a planos detalle y americanos de Kuro

inicia una batalla por ver quién se queda con Kuro, siendo el Lobo derrotado y perdiendo su brazo izquierdo, al mismo tiempo Genichiro lleva a Kuro al castillo Ashina terminado la escena. El lobo despierta después de días inconsciente con un escultor de Budas a su lado, el lobo mira su brazo y se da cuenta que es una prótesis.



terminando la primera escena con un plano general. La siguiente escena empieza con un plano americano de ambos personajes, pasando a un gran plano general con el antagonista presente y un campo de flores plateadas, seguidamente a un plano corto del antagonista seguido de un plano medio largo de Kuro y el Lobo, terminado con un plano entero del protagonista y el antagonista. La siguiente escena inicia con un plano general del protagonista y antagonista. La última escena presente inicia con un primer plano de un escultor, pasando a un primer plano del protagonista en el suelo alejándose a un plano medio corto terminando en un plano general del escultor y el Lobo.



Composición: La primera escena se desarrolla en un acantilado frente a una puerta oculta, presentando a Kuro




frente al Lobo, el color naranja del protagonista con los colores fríos del fondo tratan de complementarse entre sí para dar más equilibrio al mismo tiempo que las texturas remarcan el ambiente y el ritmo es fluido, en toda la escena el encuadre hace ver a Kuro superior al Lobo. La siguiente escena empieza en un campo de hierbas plateadas con la luna llena de fondo, los cuales transmiten paz para un momento de tensión que se desarrollara, el ritmo es fluido sin pausas, alternando la cámara entre el protagonista apuntando con su espada a la derecha y antagonista hacia la izquierda. La siguiente escena empieza con el antagonista parado y el protagonista de rodillas y cayendo marcando superioridad. La última escena se desarrolla en una casa abandonada de un escultor, con cientos de budas de madera a su alrededor con colores

		<p>cálidos, pero poco saturados, siendo el escultor el punto de interés de la escena.</p>	
		<p>Escena y secuencia: La cinemática se compone de 4 escenas en diferentes escenarios, donde los planos juegan entre sí para dar el sentido a la secuencia. Las 3 primeras son escenas de noche, en los exteriores de un campo de hierbas plateadas, siendo la última en una casa abandonada y de día.</p>	
<p>Discusión</p>			
<p>El complemento que generan los colores fríos y cálidos, son una parte fundamental en el desarrollo de esta historia brindando una incertidumbre constante al usuario, las técnicas de composición que utilizan dependiente del personaje hacen un contrapeso entre el bueno y el malo, además que los escenarios utilizados, texturas y detalles que se aprecian dan más realismo y contexto a la historia que se está contando.</p>			

Cinemática N° 4 “Sekiro vs La Dama Mariposa”

	Sinopsis:	El lobo hace una regresión en el pasado, va en rescatar a Kuro a la hacienda Hirata, pero se encuentra con la Dama Mariposa.		
N°	Imágenes	Dimensiones		Contexto
4	 	<p>Imagen: La cinemática presente transcurre en su totalidad con imágenes en movimiento.</p>		<p>El lobo llega a un templo subterráneo en la hacienda Hirata, a lo lejos ve a Kuro hipnotizado el Lobo se acerca y rompe la hipnosis, seguidamente aparece el jefe del escenario, la Dama Mariposa, quien será la</p>
		<p>El sonido audiovisual: La cinemática empieza y termina con el sonido de brasas de fuego, seguido con la voz de Kuro y la voz del Lobo, inmediatamente aparece la dama mariposo para intervenir con sus diálogos y escuchar como ambos personajes desenvainan sus armas y se preparan para la batalla. Terminada la batalla se puede escuchar como las brasas consumen las vigas de madera y una espada atravesando un cuerpo, inmediatamente aparece</p>		

	<p>Kuro para intervenir con sus diálogos con una voz en off.</p> <p>Planos: Se da inicio con un plano general de Kuro para pasar a un plano medio corto enfocándolo y luego un plano americano de Kuro y el Lobo, inmediatamente aparece la dama mariposo en un plano general con Kuro y el Lobo, para pasar a un plano medio corto de la dama mariposa, seguidamente de un plano americano desde un ángulo nadir del Lobo pasando por plano detalles de sus armas y terminando con un plano americano de la Dama Mariposa. La siguiente cinemática inicia con un plano americano del Lobo seguido de un plano general del escenario, inmediatamente un plano detalle con una espada en el pecho y cayendo al suelo, para terminar con plano medios cortos y plano detalles de Kuro.</p>	<p>que se enfrente al Lobo por la tenencia de Kuro. Inmediatamente se desarrolla una batalla intensa, donde el Lobo sale victorioso, al instante una espada le atraviesa el pecho dejándolo tirado en el suelo con vigas y fuego sobre su encima, luego aparece Kuro para salvar al Lobo con su sangre celestial.</p>
--	---	---



Composición: El espacio donde se desarrolla es un templo subterráneo hecho con vigas de madera y figuras ornamentales en un centro del escenario mientras son consumidas por las llamas, estos mismo mostrando tonalidades calientes, como rojos y naranjas acompañados de tonalidades oscuras poco saturadas, como marrones y negros. La escala real y las texturas marcadas dan más realismo a la escena. Los personajes aparecen centrados y luego en asimetría para ser compensado por la aparición de otro personaje que se suma a la escena, además también se puede apreciar como el punto de interés se va alternando entre protagonista y antagonista. El ritmo en que se presenta la cinemática es lento y pausado con transiciones suaves, para posteriormente pasar a un combate frenético.


Escena y secuencia: El tiempo donde se desarrolla la cinemática

		<p>es anacrónico debido a que el Lobo hace una regresión al pasado.</p> <p>También se compone de dos escenas, una pre-combate y el siguiente post-combate. Donde ambas escenas se van alternando con plano y ángulos los cuales le dan dinamismo a la cinemática.</p>	
Discusión			
<p>El espacio y tiempo donde se desarrolla esta cinemática viene a ser un templo en llamas en la hacienda Hirata hace algunos años atrás, donde se presenta colores fogosos e intensos los cuales dan la sensación de que algo grande y ardiente va a suceder debido a que la Dama Mariposa es un jefe principal de la historia por lo cual va a tener un gran desarrollo de personaje. La cinemática es pausada y lenta con los únicos sonidos diegéticos de brasas y vigas quemándose, es una contraposición a la lucha tan intensa que presentan ambos personajes por la tenencia de Kuro, también se observa que la contraposición de planos entre protagonista y antagonista, enfocando a sus respectivas armas son una premisa de lo importante que será esta parte para el desarrollo de la historia. Por último, se puede ver como tratan de generar más intriga con un plano detalle de una espada atravesando el cuerpo del Lobo, dejando la duda de quién es ese personaje misterioso.</p>			

Cinemática N° 5 “Sekiro vs Genichiro”

Sinopsis:

El Lobo llega a la cima del castillo Ashina para rescatar a Kuro de Genichiro, desarrollando se una intensa batalla entre ambos personajes.

N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto
5		<p>Imagen: La cinemática en su totalidad son imágenes en movimiento, sin contar con imágenes estáticas.</p> <p>El sonido audiovisual: La escena empieza con sonidos de vientos, dando pase a las voces de los personajes con un silencio de fondo y pisadas del antagonista dirigiéndose a Kuro, pidiéndole que un favor con un sonido ambiental suave e intrigante, seguidamente el Lobo llega de una manera intempestiva con un fuerte sonido de pisadas, dando paso al intercambio de diálogos entre protagonista y</p>	<p>Genichiro está hablando con Lady Emma, para luego hablar con Kuro, al cual exige que le su sangre de la inmortalidad. El Lobo llega a la cima del castillo Ashina para rescatar a Kuro de las manos de Genichiro, mientras este mira fijamente al Lobo por intervenir con sus</p>



antagonista, mientras sacan sus espadas y el sonido ambiental se va haciendo más intenso. La segunda escena empieza con el viento de fondo y la voz frágil del antagonista, para pasar al ruido que genera su armadura mientras se la quita, los vientos y la música de fondo se hacen más intensos mientras va llegando a los sonidos de rayos y relámpagos. La tercera escena inicia con las pisadas del Lobo dirigiéndose a Lady Emma con un silencio de fondo, inmediatamente nace una melodía de intriga mientras el antagonista se levanta dando sus diálogos con el sonido de una trompeta que se hace más intenso, terminando con sonidos de relámpagos.

Planos: La primera escena da inicio con un plano entero del antagonista desde un ángulo cenital, para pasar a un

plano, ambos desenvainan sus espadas y se prepara para la batalla. Cuando Genichiro pierde la primera batalla, este se saca su armadura y muestra como su cuerpo ha cambiado debido a las aguas rejuvenecedoras además como controla los rayos. Al perder la segunda batalla, Genichiro cae al suelo mientras el Lobo le da la espalda y habla con Lady Emma, y esta se queda sorprendida cuando Genichiro se vuelve a levantar tras ser



contraplano entre él y Lady Emma, seguidamente a un plano detalle de los pies mientras camina a Kuro, posteriormente un paneo que genera un plano americano, inmediatamente se ve un contraplano entre Genichiro y Kuro de seguida se muestra un plano medio corto de Kuro. Al instante aparece el Lobo en un plano entero desde un ángulo nadir para pasar a un primerísimo primer plano de su rostro, seguidamente se muestra un contraplano entre él y Genichiro, para terminar con planos medios cortos de ambos personajes. La segunda escena inicia con un contraplano del Lobo y Genichiro, para pasar a un primerísimo primer plano de Genichiro, al instante se muestra plano detalles de su armadura cayendo al suelo y de su espada terminando con un plano americano del

derrotado, mientras este Huye.



antagonista. La tercera escena inicia con un plano medio corto del Lobo dando la espalda a Genichiro seguidamente de un plano americano de Lady Emma, pasando a un contraplano del Lobo y Lady Emma, al instante un plano general conjunto de Genichiro levantándose del suelo, inmediatamente se ve un plano detalle de su ojo, terminando con un plano medio corto de Genichiro huyendo.

Composición: Las tres escenas se desarrollan en la cima del castillo Ashina, donde se puede observar la infraestructura de madera con un suelo forrado con tapetes de bambú y decorados con figuras clásicas de la cultura japonesa, mientras en el fondo se ve montañas de hielo. Asimismo, los personajes alternan diálogos mediante contraplanos



		<p>ocupando todo el encuadre. Los colores que se presentan son fríos y cálidos como rojos y azules, generando intriga y emoción en el usuario, son tonos poco saturados. La escala y la textura que presentan siempre son muy marcadas y profundas para contrastar con el fondo y el personaje, la cinemática transcurre de manera fluida. Además, en las escenas siempre el punto de interés se enfoca a los personajes principales, por lo general son escenas asimétricas que se compensan entre plano y plano.</p>	
		<p>Escena y secuencia: La cinemática cuenta con 3 escenas que se desarrollan en el mismo ambiente del castillo Ashina, en un atardecer frío con montañas nevadas. Asimismo, las secuencias que forman la escena se complementan entre plano y paneos para darle más</p>	

	dinamismo.	
Discusión		
<p>La primera escena empieza con plano de Genichiro desde un ángulo cenital, dándole ese complejo de superioridad hacia los demás, asimismo se muestra con se utiliza los contraplanos para generar más diálogos entre personajes al mismo tiempo que el usuario entienda mejor la historia. El punto de interés siempre se centra en los protagonistas principales para que estos se desarrollen mejor como personajes además que sean recordados y se queden en la mente del jugador. Los silencios que presentan en esta cinemática ayudan a generar más intriga y tensión en el usuario, además que estos son apoyados por los sonidos de fondo como el viento y los ruidos adicionales. El contraste de color entre fríos y cálidos contrastados entre sí por ser complementarios, representan la rivalidad entre el antagonista y protagonista, asimismo las texturas, la escala y el ritmo cumplen la función de generar más realismo.</p>		

Cinemática N° 6 “Sanctasanctórum y los Salones de la Ilusión”

Sinopsis:

El lobo llega al Sanctasanctórum y viaja a los Salones de la Ilusión, para enfrentarse a otro jefe.

N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto
6	 	<p>Imagen: La cinemática transcurre en su totalidad con imágenes en movimiento.</p> <p>El sonido audiovisual: La primera escena empieza con sonido de vientos en el fondo, para posteriormente escuchar el sonido de una campana tibetana, seguido de un silencio. La segunda cinemática empieza con sonido de vientos y la voz del Lobo, seguidamente se escucha pisadas, seguido del chillido de un mono, terminando con una la voz del Lobo en duda.</p>	<p>El Lobo llega al sanctasanctórum en busca de la espada mortal, pero al tocar la campana tibetana que se encontraba en la mesa del centro, este es transportado a los salones de ilusión. Donde se encuentra con cuatro figuras con tres monos, posteriormente aparece un</p>



Planos: La primera escena empieza con un plano detalle de la mano del Lobo y una campana tibetana, terminando en un plano general de un templo y el Lobo. La segunda escena empieza con un gran plano general de un nuevo templo, seguido de un plano medio largo del Lobo para pasar a un plano general, inmediatamente después aparece planos detalles de 4 figuras donde aparecen monos, seguidamente un plano entero de un mono terminando en un contraplano del Lobo y el mono.

Composición: La primera escena se desarrolla en el templo sanctasanctórum, un lugar hecho con vigas de madera, lleno de budas de oro, veleros y adornos de oro y planta, todo esto con colores cálidos como los naranjas y amarillos. El ritmo como se desarrolla es lento y tranquilo,

mono siendo este uno de cuatro monos que el Lobo deberá derrotar, cada mono teniendo una característica diferente.



además las texturas son bien marcadas, asimismo la simetría prima en la composición debido al orden de los elementos. La segunda escena se desarrolla en los Salones de la Ilusión, un templo tradicional japonés, frío, con una planta de cerezo rojos en el centro. Los colores fríos y poco saturados como azules y blancos priman en este ambiente, asimismo, las texturas de madera, el ritmo y la escala se complementan para dar más realismo a la escena. En toda la cinemática prima la simetría, por último, el punto de interés siempre se centra en el Lobo, dejando al jefe en un segundo plano.

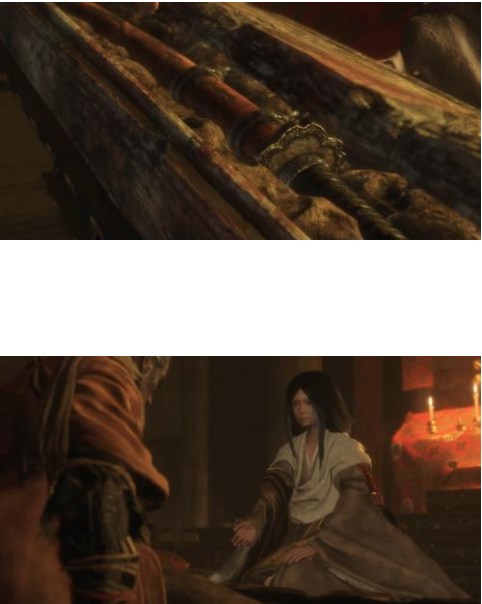
Escena y secuencia: La cinemática se compone de dos escenas, siendo para primera el Sanctasanctórum, y la segunda Los Salones de la Ilusión, ambos con una serie de

		<p>planos que se complementan para dar como resultados a las secuencias.</p>	
Discusión			
<p>El sonido de vientos, el eco de la campana y posteriores silencios que se presencia en la primera escena, da una sensación de misticismo por saber dónde será el siguiente lugar por conocer, en cambio la segunda escena empieza con vientos transmitiendo esa sensación de un ambiente frio y desolado. Asimismo, los espacio donde se desarrollas tienen cada uno sus diferencias y complementos, debido a que uno es caliente y cálido, como viene a ser el sanctasanctórum, y el otro viene a ser un lugar frio como los Salones de la Ilusión, por lo general el punto de interés se centra en el Lobo y los espacios donde transcurre todo, además la simetría como están compuestos los ambientes se deduce lo importante que viene a ser estos ambientes en el videojuego.</p>			

Cinemática N° 7 “Sekiro y la Espada Mortal”

Sinopsis:

Sekiro derrota a los monos del biombo, regresa al sanctasanctórum y se encuentra con la Niña Celestial, a la cual le pide la espada Mortal.

N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto
7		<p>Imagen: La cinemática por lo general transcurre de manera fluida, sin pausas, siendo en su totalidad imágenes en movimiento.</p> <p>El sonido audiovisual: La primera escena da inicio con un sonido de viento que se desvanece, seguidamente una voz en off de una niña con un leve eco, acompañado siempre de un tenue sonido de viento de fondo, para pasar a una campanada aguda y un silencio, terminando con el sonido de hojas rozando y una cascada. La segunda escena</p>	<p>El Lobo termina derrotando a los monos del biombo, seguidamente escucha una voz de una niña, la cual le dice que vuelva al Sanctasanctórum por la espada mortal, el Lobo vuelve y se encuentra con la Niña Celestial, la cual menciona que la espada mortal no puede ser</p>



empieza con el sonido de una caja de madera siendo abierta, acompañado de la voz de la Niña Celestial, inmediatamente se escucha humos de la espada siendo desenvainada, seguidamente se escucha cayendo al Lobo y la espada Mortal al suelo, todo eso acompañado del sonido de un violín agudo y leve, para pasar a la voz de la Niña Celestial, posteriormente el sonido de un brillo que se va haciendo más grande y la voz de la Niña sorprendida, para terminar con la voz del lobo y el ruido grave de la espada siendo desenvainada, todo esto acompañado del sonido de un violín más grave e intenso.

Planos: La primera escena da inicio con un plano medio corto del Lobo pasando a un plano detalle de las figuras de los monos, inmediatamente se pasa a un medio largo del

desenvaina ya que moriría al instante, el Lobo no escucha sus palabras y saca la Espada Mortal, inmediatamente muriendo, pero debido a que tiene la sangre del Acervo del Dragon resucita y vuelve a empuñar la espada mortal.





mismo, terminando con un plano general en otro ambiente. La segunda escena da inicio con un plano detalle de una caja de madera y la Espada Mortal, seguido de un plano entero de la Niña pasando a contraplano entre ella y el Lobo, inmediatamente se pasa a un primer plano del Lobo y la espada, para pasar a un plano detalle de la espada en el suelo seguido de un plano general entre la Niña y el Lobo, posteriormente se muestra un plano medio largo de la Niña Celestial pasando a un contraplano con el Lobo, terminando con un plano americano del Lobo cogiendo la Espada.

Composición: La primera escena se desarrolla en los Salones de la Ilusión, donde ahora se muestra a la figura de cuatro monos, cada uno representado con un color

		<p>diferente, mientras que una voz en off explica lo hechos, seguidamente se muestra al Lobo cerrar los ojos y siendo transportado a otro ambiente, donde se aprecia el sanctasanctórum desde el exterior siendo acompañado por una cascada y unos cerezos rojos. La segunda escena se desarrolla en el sanctasanctórum, mostrando una caja hecha de un tronco donde se encuentra la espada mortal, los colores que acompañan esta escena son opacos pero saturados, tales como rojos y rosas, asimismo el punto de interés se centra en la espada, la niña y el Lobo. Por último, la segunda escena transcurre en un ritmo fluido y con texturas marcadas.</p>	
		<p>Escena y secuencia: La cinemática cuenta con dos escenas, siendo la primera en los Salones de la Ilusión y el segundo</p>	

		<p>en el Sanctasanctórum, ambos acompañados de sus respectivos plano y ángulos.</p>	
Discusión			
<p>El primer plano que toma la espada mortal, le da a este mismo una gran importancia en la historia, asimismo el sonido con y colores lo acompañan remarcan este objeto. El sonido presente como violines agudos transmiten tranquilidad y deceso del personaje, pero al mismo tiempo el sonido grave de estos mismo genera una expectativa y angustia por una nueva historia que se va a desarrollar posteriormente a esta. El punto de interés y el enfoque que se les da a la espada Mortal, el Lobo y la Niña Celestial son muy marcados debido a que estos mismos tienen una gran importancia en el final del videojuego.</p>			

Cinemática N° 8 “Final: SHURA”

	Sinopsis:	El Lobo regresa donde Kuro, pero de repente ve a su padre el Búho vivo y se esconde para apreciar el panorama.		
N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto	
8		<p>Imagen: Se aprecia que la acción de toda la cinemática son imágenes en movimiento, haciendo omisión de las imágenes fijas.</p>	<p>El Lobo fue en busca de la piedra cobijo, para regresar al castillo Ashina, pero se encuentra a Kuro y a su padre (Búho) dialogando, por lo que decide esconderse y escuchar. Kuro menciona que el Búho había muerto hace años, pero de repente se le aparece y trama algo, el Búho pretende</p>	
		<p>El sonido audiovisual: La primera escena empieza con los diálogos del Búho, para pasar a coger su espada, inmediatamente se escucha pisadas, seguidamente el sonido de shurikens que chocan contra la espada de Lady Emma, el Búho, el Lobo y Lady Emma intercambian diálogos, mientras la banda sonora se hace más intenso y</p>		





todo esto acompañado del sutil sonido del viento en el fondo. La segunda escena empieza con un silencio, seguido de la voz de Ishin Ashina mientras la banda sonora se va haciendo más intenso, al mismo tiempo que Ishin desenvaina su espada y empieza a aparecer el sonido de brazas de fuego. La tercera escena empieza con el sonido de fuego consumiendo el castillo, seguido de la voz de Búho mientras camina, todo esto con la banda sonora de fondo en suspenso, posteriormente pasando a un silencio absoluto mientras una espada atraviesa el cuerpo del Búho, seguidamente los sonidos reaparecen, se escucha a Kuro saliendo del fuego mientras el Lobo coge su espada, para intervenir la voz de Kuro y el sonido de una espada, terminando con la voz del narrador explicando el final.

proteger a Kuro, pero este lo rechaza y le da la espalda. Seguidamente aparece el Lobo y dialoga con su padre, ambos se sorprenden por que pensaron que habían muerto hace años en la hacienda Hirata, inmediatamente el Búho le pide al Lobo que traiga a Kuro, le entregue su sangre y obedezca el código Shinobi, el Lobo acepta y sigue el código Shinobi que había heredado de su padre, e inmediatamente apareciendo



Planos: La primera escena empieza con un plano conjunto del Lobo y el Búho, seguidamente se muestra un plano americano de Lady Emma para pasar a un plano medio corto del Búho, seguido de un contraplano y un plano detalle, inmediatamente un plano americano de Lady Emma, seguido de un plano medio corto del Lobo, pasando a un plano general de Emma y el Lobo, terminando con un plano medio largo de Emma. La siguiente escena empieza con un plano detalle del Lobo seguido de un contraplano con Ishin, para pasar a un plano conjunto de Ishin y Emma muerta, inmediatamente se muestra un plano medio corto del Lobo y un plano medio largo de Ishin. La tercera escena empieza con un plano conjunto del Lobo e Ishin en el suelo, seguido se muestra un plano americano del Búho,



Lady Emma para proteger as Kuro. El Lobo logra derrotar a Emma, seguidamente aparece Ishin Ashina para velar por sus intereses y los de Kuro, siendo este mismo derrotado nuevamente por el Lobo, posteriormente el Búho halaga al Lobo por sus hazañas al mismo tiempo que este muestra sus interés personales y políticos, y sin darse cuenta es atravesado por la espada del Lobo, muriendo al instante, y así




	<p>seguido de un plano general y un plano medio largo, seguidamente se muestra planos detalles y un plano general Kuro, para terminar con un plano entero del lobo.</p>	<p>convirtiendo al Lobo en un</p>
	<p>Composición: Las tres escenas presentes se desarrollan en la cima del castillo Ashina, donde los colores cálidos como rojos, naranjas y amarillos predominan en la cinemática, asimismo las texturas de madera y templos antiguos complementan el ambiente, las tonalidades de color poco saturadas pero intensas también son elementos que buscan resaltar en la cinemática junto al ritmo. Asimismo, también se hace denotar que en la primera escena el punto de interés se fija en el Búho, el Lobo y Lady Emma, cada uno teniendo su respectiva faena en la escena. La segunda escena empieza con el Lobo de espaldas hacia las personas</p>	<p>Shura, siendo este mismo el que causaría desgracias y llevaría al reino de Ashina a su caída.</p>
		

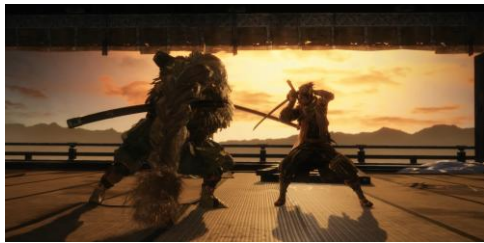
		<p>que lo ayudaron, para posteriormente aparecer Ishin Ashina a velar por sus intereses y derrotar al Lobo, antes que este se convierta en un ser de la destrucción, todo esto mientras brisas de fuego emergen poco a poco y el sonido se hace más intenso, esta escena tiene sus puntos de interés a el Lobo e Ishin Ashina. La tercera escena empieza con Ishin Ashina derrotado en el suelo, mientras el Lobo escucha los halagos de su padre, todo mientras el Castillo Ashina se incendia, seguidamente el Búho habla de su interés y es atacado por la espalda y muriendo, convirtiendo al Lobo en Shura; terminando con la voz narrador contando la historia final de tal escenario.</p>	
		<p>Escena y secuencia: La cinemática cuenta con 3 escenas, desarrollándose en la cima del Castillo Ashina en un</p>	

		<p>atardecer cálido y saturado, mientras el castillo se incendia. La secuencia de planos y ángulos se dinamiza debido a las simetrías y asimetrías de los escuadres.</p>	
Discusión			
<p>El ritmo como transcurre las escenas se da de manera dramáticas e intensas, dando al usuario una premisa de lo que serán las batallas, los diálogos del Búho vienen a ser importantes, debido a que el tramo todo para derrotar al reino de Ashina, los colores cálidos en la cinemática como rojos intensos de las llamas, generan más tensión el usuario del mismo modo que los sonidos, que suben y bajan de tonalidades mediante se desarrolla las historias.</p>			

Cinemática N° 9 “El Lobo y el Búho”

	Sinopsis:	El Lobo regresa donde Kuro, pero de repente ve a su padre el Búho vivo y se enconde para apreciar el panorama.		
N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto	
9		<p>Imagen: Por lo general todas las escenas presentes en esta cinemática son imágenes en movimiento, prescindiendo de las imágenes fijas.</p>	<p>El Lobo fue en busca de la piedra cobijo, para regresar al castillo Ashina, pero se encuentra a Kuro y a su padre (Búho) dialogando, por lo que decide esconderse y escuchar. Kuro menciona que el Búho había muerto hace años, pero de repente se le aparece y trama algo, el Búho pretende</p>	
		<p>El sonido audiovisual: La primera escena empieza con sonidos fuertes de vientos, para inmediatamente escuchar la voz de Kuro dialogando con el Búho, asimismo se escucha como los ruidos sincronizados de la ropa y pisadas, mientras el dialogo entre ambos personajes sigue, todo esto acompañado de un sonido de fondo como violines</p>		

	<p>agudos y graves que se van haciendo más intensos mientras avanza la escena. La segunda escena empieza con la voz desamparada del Búho luego de dialogar con el Lobo, generando un dialogo entre ambos personajes, seguidamente escuchando los suspiros del Búho, todo esto acompañado del sonido de violines agudos y tranquilos, inmediatamente los sonidos se hacen más intensos pasando por un leve silencio y un choque de espadas, terminando con el dialogo del Búho.</p>	<p>proteger al Kuro, pero este lo rechaza y le da la espalda. Seguidamente aparece el Lobo y dialoga con su padre, ambos se sorprenden por que pensaron que habían muerto hace años en la hacienda Hirata, inmediatamente el Búho le pide al Lobo que traiga a Kuro, le entregue su sangre y obedezca el código Shinobi, el Lobo se niega y rompe el código, diciendo que cada uno dicta su código. Seguidamente dándole la</p>
	<p>Planos: La primera escena empieza con un plano entero del Lobo, pasando a un plano general y luego un primerísimo primer plano de Kuro, para pasar a un contraplano entre él y el Búho, inmediatamente se muestra un primerísimo primer plano del Búho seguido de</p>	
		



un plano general y planos detalle del mismo, asimismo se muestra un plano medio largo de Kuro terminando con un contraplano entre ambos. La segunda escena se centra entre el Lobo y el Búho, empezando con un plano medio corto del Búho, seguido de un contraplano con el Lobo, inmediatamente se muestra un primer plano del Búho, para pasar a un plano general entre ambos personajes, terminando con plano enteros de cada uno, pasando por planos cortos y enteros.

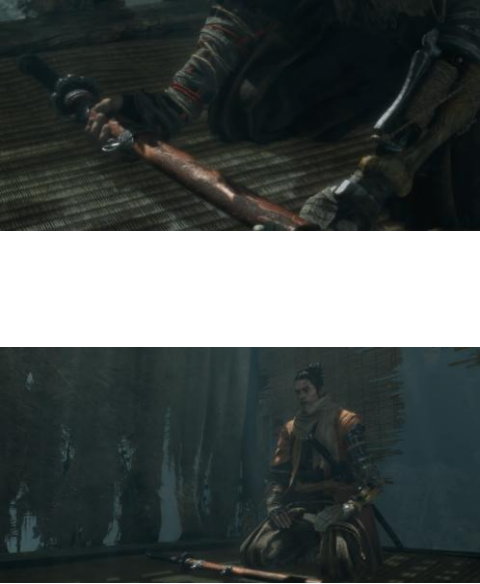
Composición: El lugar donde se desarrolla la cinemática viene a ser la cima del castillo Ashina, donde se ve al personaje principal esconderse de su padre y Kuro, mientras estos tienen una conversación. Los colores se muestran intensos, pero poco saturados, en especial los

espalda a su padre, su padre finge estar decepcionado, coge su espada y decide atacar al Lobo por la espalda, chocando ambos sus espadas y preparándose para la batalla.

		<p>colores cálidos como los rojos y naranjas. La cinemática va a un ritmo normal, sin presagiar ningún evento posterior.</p> <p>La segunda escena con el Búho de rodillas decepcionado de su hijo por haber roto el código Shinobi, al mismo tiempo que el Lobo le da la espalda, seguidamente el Búho toma su espada y decide atacarle, todo esto con un atardecer en las montañas, terminando la escena con un plano del Búho listo para luchar. El punto de interés se da en su mayoría al Búho, seguido de Kuro y el Lobo, asimismo las escenas presentes en la cinemática son muy simétricas, compensando cada ángulo y encuadre.</p>	
		<p>Escena y secuencia: Esta cinemática cuenta con dos escenas en donde la primera desarrolla la historia y la segunda el conflicto y la trama. La secuencia de planos y</p>	

		ángulos presentes son muy escasas.	
Discusión			
<p>El ritmo que se da en las escenas, son lentos y pausados generando tranquilidad en el usuario para posteriormente en las batallas generar intriga y tensión en los jugadores, por lo general en esta cinemática se desarrollan los diálogos es por ello que los contraplanos están presentes, del mismo modo la voz de los personajes y el sonido de fondo son muy importantes transmitiendo intriga y tensión en los oyentes, sin menospreciar el sonido de vientos y el sonido de violines que suben y bajan sus tonalidades. Las escenas se desarrollan en la cima del castillo Ashina con un atardecer muy intenso de fondo, generando una gran expectativa en el usuario, asimismo dando un indicio de algo grande e importante.</p>			

Cinemática N° 10 “Rumbo al Palacio del Manantial”

	Sinopsis:	El Lobo tiene el encargo de ir al palacio del manantial a por las lágrimas del Dragón Divino		
N°	Imágenes	Dimensiones		Contexto
10		<p>Imagen: La cinemática en su totalidad son imágenes en movimiento, sin contar con imágenes estáticas.</p>	<p>El sonido audiovisual: La escena empieza con un silencio y el ruido de la espada reposando, inmediatamente se oye un estruendo y sonido grave de una sogá gigante para terminar golpeando una choza, seguidamente se escucha el ruido de escombros y una cascada, todo esto acompañado con un sonido de fondo de violines que se hacen cada vez más intensos, posteriormente se escucha el sonido de pisadas gigantes y con un gran eco de fondo,</p>	<p>El Lobo necesitaba viajar al Palacio del Manantial para obtener las lagrima del Dragon Divino, por lo cual llega a las profundidades de Ashina en una cueva subterránea para hacer un ritual y ser transportado por un muño de sogá hasta el Palacio del Manantial.</p>



terminando con la soga estrellándose con la montaña y al final los violines se desvanecen con una leve brisa de viento.



Planos: La escena da inicio con un plano de detalle de espada reposando en el suelo, seguidamente se muestra un plano entero del Lobo, para pasar a un plano general de una soga gigante y una choza debajo, seguidamente se muestra planos detalle de la soga terminando un plano general del mismo, posteriormente se muestra un gran plano general, plano medios y cortos terminando un plano general del Lobo sobre la Soga.



Composición: La escena se desarrolla en dos ambientes, el primero viene a ser una cueva subterránea donde hay una gran cantidad de veleros de piedra y una choza de paja en



el medio, todo esto acompañado de colores fríos como verdes y azules, poco saturados, pero con texturas bien marcadas de las piedra, raíces y suelo, donde el punto de interés principal viene a ser el Lobo y el ambiente donde se encuentra. En cambio, el segundo ambiente se desarrolla en un paisaje montañoso acompañado de árboles, del mismo modo con colores fríos y poco saturados, con texturas más suaves en los fondos y marcadas en la sogá, seguidamente el punto de interés viene a ser la sogá y los ambientes por donde pasa.

Escena y secuencia: La cinemática cuenta una sola escena con un plano secuencia, asimismo se desarrolla en dos ambientes, donde la secuencia de planos y ángulos se encargan de mostrar.


Discusión




La cinemática inicia con un ritual del Lobo para poder ser transportado a otro ambiente, por cual el Lobo reposa su espada en el suelo, empieza a rezar y se pone de rodillas en símbolo de respeto, seguidamente se muestra un muñeco de sogas gigante el cual viene ser el medio de transporte hacia el Palacio del Manantial. En el segundo ambiente se muestra un gran plano general de unas montañas, el tamaño que tiene el muñeco de sogas, asimismo se muestra planos detalles del mismo, del mismo modo el sonido fuerte de pisadas y el sonido de violín que se va haciendo más intenso realzan la imponencia de la sogas y del mismo modo como introducen al usuario a un ambiente totalmente diferente.

Cinemática N° 11 “El Dragón Divino”

Sinopsis:

El Lobo pasa por el Palacio del Manantial y llega a por las lágrimas del Dragón divino.

N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto
11		<p>Imagen: Se puede apreciar que la acción de la cinemática son imágenes en movimiento, con transiciones y paneos secuenciales de cámara que pasan de escena en escena.</p> <p>El sonido audiovisual: La primera escena da inicio con un sonido profundo de vientos y brisas para terminar desvaneciéndose. La segunda escena inicia con el sonido suave de un violín que se hace más intenso, seguidamente se escucha la voz del lobo, para pasar al sonido de unos seres ascendiendo a la superficie y todo esto con el sonido de vientos y brisas que al final se desvanecen junto al</p>	<p>La cinemática da inicio con un personaje agitado y corriendo después haber luchado en las batallas, encontrándose con paisaje desolador donde los guerreros siguen luchando entre ellos y se siguen matando.</p> <p>Pasando a la siguiente escena se puede apreciar a los máximos líderes de cada bando luchar</p>

	<p>sonido del violín. La tercera escena empieza con el quejido de un dragón muriendo, seguidamente el viento llevando sus cenizas, inmediatamente el sonido de vientos se hace más fuerte, se escuchar caer rayos, se despeja el cielo, aparece una banda sonora y empieza a sonar fuerte junto con el viento y los rayos.</p>	<p>para ver quién es el ganador, dando ganador a Ishin Ashina y terminando la guerra. En la siguiente escena se puede ver como un guerrero aliado de Ishin llamado el Búho se encuentra</p>
	<p>Planos: La primera escena da inicio con un contraplano entre el Lobo y una señorita, inmediatamente a un plano medio largo del Lobo terminando en un contraplano. La segunda escena da inicio con un plano detalle de las manos del Lobo, pasando a un plano medio corto y un Plano general, terminando en un plano conjunto de un dragón anciano. La tercera escena empieza con un contraplano entre el Lobo y el dragón anciano, seguido de un plano</p>	<p>con un niño, víctima de la guerra al cual adopta bajo el nombre del Lobo, pasando luego a una habitación donde el Búho le comenta cuales son las órdenes que el Lobo debe de seguir, finalmente la última escena se presenta a una mujer caminando</p>
		



general de los dragones ancianos, inmediatamente se muestra un plano medio largo del Lobo y terminando en un plano general del Dragon divino.

Composición: La primera escena empieza en un monte del Palacio del Manantial, donde hay una cueva y una señorita reposada, asimismo en el mismo lugar el Lobo reza y se transporta a otro ambiente, todo esto acompañado de colores naturales como verdes y azules, del mismo modo las texturas son marcadas y teniendo como el centro de atención en el Lobo. La segunda escena empieza con el lobo rezando en el reino divino, en un lugar vacío con un tronco gigantesco en el centro mientras caen hojas de cerezo terminando con la aparición de un dragón anciano, asimismo los colores blancos y grises predominan en la

por un valle con una sombrilla y una carta en mano, la cual tira a una fosa abandonada donde se encuentra el lobo reclinado sobre el suelo.



		<p>escena, en donde el punto de interés es el Lobo y los Dragones ancianos. La tercera escena es consecuente de la segunda desarrollándose en el mismo lugar, pero con un punto de interés diferente, siendo este el Dragon Divino, el cual viene a ser un jefe principal teniendo una gran importancia en el Final de la historia. Por lo general las escenas son asimétricas dando mayor dinamismo a las escenas.</p>	
		<p>Escena y secuencia: La cinemática cuenta con tres escenas, donde la primera se desarrolla en un ambiente del Palacio del Manantial y las dos siguientes se desarrollan en el Reino Divino, asimismo las secuencias de plano y ángulos dinamizan las escenas.</p>	
<p>Discusión</p>			

La cinemática se conforma de tres escenas, donde la primera escena se desarrolla al final del Palacio del Manantial, donde el Lobo pliega sus manos y empieza a rezar como símbolo de respeto y así ingresar al Reino Divino, del mismo modo, no cualquiera puede ingresar a dicho reino, ya que primeramente se muestra a una señorita reposando en la cueva esperando ingresar al reino divino. En cambio, la segunda escena y tercera escena se desarrollan en el Reino Divino, el cual viene a ser un lugar vacío lleno de nubes con un tronco en el medio, dando la sensación de misticismo y benevolencia hacia el jefe principal del ambiente, el cual viene a ser el Dragon Divino. Asimismo, los sonidos complementan el ambiente cada vez se van haciendo más intensos y más leves mediante avanza la cinemática, generando distintas sensaciones en el usuario, del mismo modo se ausentan de la voz. Los colores, texturas, tonalidades naturales como verdes, azules, blancos y grises apoyan y refuerzan el ambiente.

Cinemática N°12 “El combate final”

Sinopsis:

El Lobo llega al rescate de Kuro en manos de Genichiro, por tal motivo empieza la batalla final entre el Lobo y Genichiro.

N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto
12		<p>Imagen: En general la presente cinemática cuenta con imágenes en movimiento, por lo cual se hace inexistente el uso de imágenes fijas.</p>	<p>El Lobo sale del Reino divino y va en busca de Kuro a quien Genichiro se lo había llevado, el</p>
		<p>El sonido audiovisual: La primera escena empieza con un quejido de Kuro, para posteriormente pasar a la voz del Lobo yendo a su rescate, inmediatamente se escucha la voz de Genichiro seguidamente de Kuro interactuando con el Lobo y este mismo con Genichiro, todo esto acompañado de ruidos como viene a ser las pisadas, las flores, vientos y</p>	<p>Lobo encuentra herido a Kuro, quien fue apuñalado por otra espada mortal que puede matar inmortales, de tal modo el Lobo se pone a luchar contra Genichiro y así poder salvar a</p>



además del momento cuando Genichiro y el Lobo desenvainan sus espadas, ambas espadas haciendo un sonido característico, asimismo durante toda la cinemática se escucha un violín que gradualmente sube y baja de tonalidades. La segunda escena empieza con el quejido de Genichiro en absoluto silencio mientras este habla, para pasar al sonido de un corte de espada, e inmediatamente todos los sonidos suben de tonalidades para escuchar como aparece un nuevo personaje y al instante empieza a dialogar, mientras el cuerpo de Genichiro cae al suelo, y este mismo sacude su espada listo para la batalla final.

Planos: La primera escena empieza con un plano medio corto de Kuro, pasando a un plano conjunto junto al Lobo, seguidamente a un plano medio largo de Genichiro luego

Kuro. En la segunda escena el Lobo logra derrotar a Genichiro, y este mismo se corta su propio cuerpo, para que de su cuerpo salga Ishin Ashina totalmente rejuvenecido, siendo este el jefe final del videojuego a quien el Lobo debe derrotar y salvar a Kuro.



planos detalles de Kuro y un contraplano con Genichiro, posteriormente se muestra un primerísimo primer plano de Kuro seguido planos americanos y medios junto al Lobo, para terminar con un plano medio largo de Genichiro y el Lobo y finalizando con un plano de general de ambos. La segunda escena empieza con un plano conjunto de Genichiro pasando a un contraplano con el Lobo, seguidamente un plano detalle y un primerísimo primer plano de Genichiro e inmediatamente alternando planos conjuntos con el Lobo, inmediatamente aparece planos detalles de un nuevo personaje llamado Ishin Ashina, terminando con este mismo en un plano entero.

Composición: Las dos escenas presentes se desarrollan en un campo de hierbas plateadas, el mismo lugar donde



lucharon por primera vez el Lobo y Genichiro, las tonalidades de color frías y opacas resaltan esta parte del escenario, siendo la primera escena donde el punto de interés viene a ser Kuro, el Lobo y Genichiro. La segunda escena da inicio enfocando a Genichiro herido, posteriormente enfocando al Lobo, y seguidamente a Ishin Ashina, quien es el jefe final de la historia de tal manera la composición en su personaje realza su importancia en la historia.

Escena y secuencia: La cinemática presenta dos escenas en donde las cuales se desarrollan en un mismo lugar, de tal modo las secuencias planos y ángulos, simétricos y asimétricos se complementan entre sí.


Discusión




La batalla final termino donde todo inicio, en un campo de hierbas plateadas, donde los tres personajes principales interactúan y luchan por sobrevivir, los colores fríos del ambiente, las texturas marcadas y la escala a la que va la cinemática, son el complemento final para que este videojuego acabe, siendo este mismo un videojuego frio, sangriento y oscuro, con temáticas medievales y bélicas, donde todos luchan por sobrevivir, asimismo los escuadres, el punto de interés y la manera de composición son elementos minuciosos pero importantes que refuerzan la historia, del mismo modo si están equilibrados a la derecha o izquierda, de tal manera el sonido también juega un papel importante ya que se encarga de transmitir esas sensaciones por el sentido del oído.



Cinemática N° 13 “Final: Abandono de la Inmortalidad”

Sinopsis:

El Lobo logra derrotar a Genichiro y a Ishin Ashina, seguidamente va al cuerpo moribundo de Kuro y le da las Lágrimas del Dragon Divino.

N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto
13		<p>Imagen: Por lo general en la cinemática transcurre las imágenes en movimiento, haciendo omisión a las imágenes fijas.</p> <p>El sonido audiovisual: La primera escena empieza con la voz del Lobo preocupado por Kuro, mientras suena las hierbas plateadas y el rozamiento de sus vestimentas, seguidamente el Lobo saca las lágrimas del Dragon divino con un sonido resplandeciente lleno de esperanza, mientras empieza a sonar un violín suavemente y el Lobo desenvaina su espada, seguidamente habla Kuro agónico y la banda sonora se hace</p>	<p>El Lobo logra derrotar a Genichiro e Ishin Ashina, inmediatamente acercándose a Kuro a entregarle las lágrimas del Dragon Celestial y así perder su inmortalidad, seguidamente Kuro le pide al Lobo que utilice la</p>

	<p>más intensa para que la espada termine de atravesar el cuerpo de Kuro, terminando con un silencio. La segunda escena empieza con el sonido de madera siendo tallada, seguidamente se escucha la voz de Lady Emma, terminando la escena con sus diálogos, todo esto acompañado de una suave melodía de violín.</p>	<p>espada mortal para que acabe con su vida y acabe con el legado de la inmortalidad.</p>
	<p>Planos: La primera escena empieza con un plano conjunto del Lobo y Kuro, seguido de un contraplano de Kuro y el Lobo, e inmediatamente se muestra un plano medio corto de Kuro, para pasar a un plano medio largo del Lobo y un plano detalle de su espada, terminando en un plano general del Lobo en las hierbas plateadas. La segunda escena empieza con un plano general del Lobo pasando a un plano americano y medio corto del mismo, inmediatamente se muestra un plano medio corto de Lady</p>	<p>Inmediatamente la segunda escena empieza con el Lobo tallando budas de madera en el templo desolado, y a su lado se encuentra Emma recordarle que debe guardar o conservar la prótesis de su brazo por si alguien regresa en busca de poder.</p>
		



 	<p>Emma y terminando en un plano detalle de la prótesis del Lobo.</p>	
	<p>Composición: La primera escena se desarrolla en el campo de Hierbas plateadas, acomodado con tonos oscuros y opacos, para posteriormente empezar a aclararse gradualmente de colores fríos a colores cálidos, mientras el punto de interés viene a ser Kuro y el Lobo, todo esto complementado con el sonido calmado del fondo, las texturas suaves y un ritmo tranquilo, acompañado de encuadres asimétrico y simétricos. La segunda escena empieza con el Lobo tallando budas de madera en el templo desolado del inicio, mientras una vela alumbra su presencia y se muestra a Lady Emma sosteniendo su prótesis de brazo.</p>	
	<p>Escena y secuencia: La cinemática cuenta con dos escenas, siendo la primera donde se muestra la muerte de Kuro, pasando</p>	

		de noche a día, y la segunda escena se desarrolla en el templo desolado del inicio.	
Discusión			
<p>La primera escena muestra como el Lobo se acerca Kuro para intentar salvarlo, pero sabe que es en vano, la voz moribunda de Kuro y la voz triste del Lobo hacen deducir que obviamente alguien morirá. Los colores y el ambiente informan que el videojuego ya acabo, debido a que los colores fríos, opacos y oscuros empiezan a cambiar a tonalidades más claros y consoladores, del mismo modo que cambia la noche al día, del mismo modo el sonido tranquilizador trata de transmitir paz en el usuario. En cambio, la segunda escena da inicio con el Lobo tallando budas de madera, como el anciano del templo desolado, y al mismo tiempo a Emma recordándole que debería guardar su prótesis de brazo por si algún día lo llega a necesitar, haciendo decir al usuario que este videojuego es un bucle de ida y vuelta, o dándole esperanza de una continuación. Asimismo, el sonido es una parte importante en el desarrollo de la cinemática ya que va transmitiendo dramatismo, suspenso y esperanza mediante bajan y suben las tonalidades, del mismo modo que los silencios también son una parte importante, junto con las texturas, junto al ritmo y los puntos de interés de los mismos personajes.</p>			

Cinemática N° 14 “Final: Purificación”

Sinopsis:

El Lobo logra derrotar a Genichiro y a Ishin Ashina, seguidamente va al cuerpo moribundo de Kuro y le da las Lágrimas del Dragon Divino y el Siempreflor.

N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto
14		<p>Imagen: Por lo general en la cinemática transcurre las imágenes en movimiento, haciendo omisión a las imágenes fijas.</p>	<p>El Lobo logra derrotar a Genichiro e Ishin Ashina, inmediatamente acercándose a Kuro a entregarle las lágrimas del Dragon Celestial y el Siempreflor, para así perder su inmortalidad y el Lobo de su vida por él, siendo el Lobo mismo quien se quita</p>
		<p>El sonido audiovisual: La primera escena empieza con la voz del Lobo preocupado por Kuro, mientras suena las hierbas plateadas y el rozamiento de sus vestimentas, seguidamente el Lobo saca las Lágrimas del Dragon divino con un sonido resplandeciente lleno de esperanza, mientras empieza a sonar un violín suavemente y el Lobo desenvaina su espada,</p>	

	<p>seguidamente Lobo habla mientras la banda sonora se hace más intensa, hay un silencio y se escucha el corte de una espada, para seguir con la banda sonora. La segunda escena empieza con brisas de viento, hojas rozando, pisadas y la banda sonora de fondo, para seguidamente intervenir la voz de Lady Emma seguida por la de Kuro terminando con un silencio.</p>	<p>la vida de inmortal con la Espada Mortal. La segunda escena se desarrolla en la tumba del Lobo con su espada y un incienso, mientras que Emma y Kuro rezan por él, seguidamente</p>
	<p>Planos: La primera escena empieza con un plano conjunto del Lobo y Kuro, seguido de un contraplano de Kuro y el Lobo, e inmediatamente se muestra un plano medio corto de Kuro, para pasar a un plano medio largo del Lobo y un plano detalle de su espada, seguido de un plano medio corto del Lobo, para pasar a un primerísimo primer plano de Kuro, inmediatamente se muestra plano detalles de sangre y hojas de cerezo,</p>	<p>Kuro se marcha, yendo a vivir su vida gracias al sacrificio del Lobo.</p>
		



terminando en un plano general del Lobo en las hierbas plateadas. La segunda escena empieza con un plano general de las hierbas plateadas, seguido de plano detalles de una tumba, seguidamente un plano conjunto de Emma y Kuro, para pasar a un primer plano de Kuro, luego un plano conjunto, seguido de un plano americano y primer plano del mismo, terminando en un plano general.

Composición: La primera escena se desarrolla en el campo de Hierbas plateadas, acomodado con tonos oscuros y opacos, para posteriormente empezar a aclararse gradualmente de colores fríos a colores cálidos, mientras el punto de interés viene a ser Kuro y el Lobo, todo esto complementado con el sonido calmado del fondo, las texturas suaves y un ritmo tranquilo, acompañado de encuadres asimétrico y simétricos,



		<p>terminando con sangre y hojas de cerezo. La segunda escena empieza donde termino la primera, pero en un amanecer soleado, con colores cálidos y pasteles, tonos amigables y poco agresivos, mientras se muestra la tumba del Lobo, al mismo tiempo que Kuro y Emma rezan por él, asimismo las texturas más suaves y el ritmo tranquilo complementan la escena, siendo el punto de interés la tumba del Lobo y Kuro.</p>	
		<p>Escena y secuencia: La cinemática cuenta con dos escenas, siendo la primera donde se muestra la muerte de Lobo frente a Kuro pasando de noche a día. Y la segunda se muestra la tumba del Lobo siendo velado por Kuro y Emma.</p>	
<p>Discusión</p>			
<p>La primera escena muestra como el Lobo se acerca Kuro para intentar salvarlo, pero sabe que es en vano, la voz moribunda de Kuro y la voz triste del Lobo hacen deducir que obviamente alguien morirá. Los colores y el ambiente informan que el videojuego ya acabo, debido a</p>			




que los colores fríos, opacos y oscuros empiezan a cambiar a tonalidades más claros y consoladores, del mismo modo que cambia la noche al día, del mismo modo el sonido tranquilizador trata de transmitir paz en el usuario, seguidamente el Lobo toma la decisión de dar su vida por la Kuro, cortando este mismo su cuello, mientras se muestra la sangre combinada con hojas de cerezo para que la misma escena ya no transmita frialdad sino esperan y paz. En cambio, la segunda escena empieza con un amanecer cálido, con colores suaves que trasmiten paz, dando como finalizada la obra, del mismo modo que se muestra la tumba del Lobo junto a su espada y un incienso, siendo estos un símbolo de respeto hacia él, terminando la escena con Kuro marchándose a vivir la vida que el Lobo se la otorgo. Asimismo, el sonido es una parte importante en el desarrollo de la cinemática ya que va transmitiendo dramatismo, suspenso y esperanza mediante bajan y suben las tonalidades, del mismo modo que los silencios también son una parte importante, junto con las texturas, junto al ritmo y los puntos de interés de los mismos personajes.

Cinemática N° 15 “Final: Retorno”

Sinopsis:

El Lobo logra derrotar a Genichiro y a Ishin Ashina, seguidamente va al cuerpo moribundo de Kuro y le da las Lágrimas del Dragon Divino y las Lágrimas heladas.

N°	Imágenes	Dimensiones	Contexto
15	 	<p>Imagen: Por lo general en la cinemática transcurre las imágenes en movimiento, haciendo omisión a las imágenes fijas.</p> <p>El sonido audiovisual: La primera escena empieza con la voz del Lobo preocupado por Kuro, mientras suena las hierbas plateadas y el rozamiento de sus vestimentas, seguidamente el Lobo saca las Lágrimas del Dragon divino con un sonido resplandeciente lleno de esperanza, mientras empieza a sonar un violín suavemente, terminando con la voz del Lobo</p>	<p>El Lobo logra derrotar a Genichiro e Ishin Ashina, inmediatamente acercándose a Kuro a entregarle las lágrimas del Dragon Celestial y las Lágrimas Heladas, seguidamente el Lobo carga a Kuro entre sus brazos y lo lleva a la Niña Celestial. La Niña</p>

	<p>hablándole a Kuro. La segunda empieza con la voz de la Niña Celestial mientras un brillo se desvanece frente sus ojos, todo esto acompañado del violín. La tercera escena empieza con un silencio seguido de instrumentos tradicionales japoneses, inmediatamente se escucha la voz de la Niña celestial, terminando con el violín.</p>	<p>celestial tiene Kuro frente a ella por lo que inmediatamente absorbe a Kuro dentro de ella y así ser el depósito para Kuro. Seguidamente la Niña Celestial</p>
	<p>Planos: La primera escena empieza con un plano conjunto del Lobo y Kuro, seguido de un contraplano de Kuro y el Lobo, e inmediatamente se muestra un plano medio corto de Kuro, para pasar a un plano medio largo del Lobo para terminar en un plano general del mismo. La segunda escena empieza con dos planos conjuntos de la Niña Celestial y Kuro, terminando en un plano general de los mismos. La tercera escena empieza con un plano general de un templo y la Niña</p>	<p>con Kuro en su cuerpo emprenden un viaje en busca del Dragon Divino y cortar todos los lazos de inmortalidad, siendo acompañada por su fiel Lobo.</p>
		



Celestial, seguido de dos planos medios largos, pasando a un contraplano con el Lobo, seguido de un plano medio largo de la Niña, terminando en un plano general del Lobo y la Niña Celestial.

Composición: La primera escena se desarrolla en el campo de Hierbas plateadas, acomodado con tonos oscuros y opacos, para posteriormente empezar a aclararse gradualmente de colores fríos a colores cálidos, mientras el punto de interés viene a ser Kuro y el Lobo, todo esto complementado con el sonido calmado del fondo, las texturas suaves y un ritmo tranquilo, acompañado de encuadres asimétrico y simétricos, terminando con el Lobo cargando a Kuro frente a un atardecer. La segunda escena se desarrolla en un templo con colores oscuros y una vela que da la luz al ambiente, mientras





la Niña Celestial lleva a Kuro en su cuerpo. La tercera escena se desarrolla en un templo adornado con piezas ornamentales clásicas, además de tapetes de bambú e infraestructura de madera seguido de veleros y mantos, asimismo la escena pasa de colores opacos y oscuros a colores claros y brillantes, terminando la escena cuando la Niña celestial sale por la puerta junto a Kuro, mientras una luz blanca acaba la escena.

Escena y secuencia: La cinemática cuenta con tres escenas, siendo la primera donde se muestra al Lobo dándole las Lágrimas de la Niña y el Dragon a Kuro, y al mismo tiempo llevándolo entre sus brazos. La segunda se desarrolla en un templo, donde se ve a la Niña celestial absorbiendo a Kuro. La tercera escena se desarrolla en el mismo templo, pero con la

		Niña celestial rezando, y detrás al Lobo listo para acompañarla en un largo viaje.	
Discusión			
<p>Los colores y el ambiente informan que el videojuego ya acabo, debido a que los colores fríos, opacos y oscuros empiezan a cambiar a tonalidades más claros y consoladores, del mismo modo que cambia la noche al día, del mismo modo el sonido tranquilizador trata de transmitir paz en el usuario. Asimismo, el Lobo con Kuro en brazos mira al horizonte frente a un atardecer lleno de esperanza y paz, seguidamente en la otra escena se ve una habitación oscura iluminada por una vela, para posteriormente ser iluminada por el cuerpo de Kuro desapareciendo e iluminado la habitación. En la última escena se puede apreciar un templo muy detallado y adornado, dándole un escenario digno para el final, asimismo se ve a la Niña Celestial emprender un viaje junto con el Lobo, ambos saliendo por una puerta que se ilumina de blanco, terminado la escena. Asimismo, el sonido es una parte importante en el desarrollo de la cinemática ya que va transmitiendo dramatismo, suspenso y esperanza mediante bajan y suben las tonalidades, del mismo modo que los silencios también son una parte importante, junto con las texturas, junto al ritmo y los puntos de interés de los mismos personajes.</p>			

Escenario N° 1 “Alrededores de Ashina”

	Sinopsis:	Primer grupo de escenarios donde el Lobo debe avanzar desde el Templo desolado hasta las puertas del castillo Ashina o las Llamas del Odio.		
	Inicio:	Fosa abandonada	Fin:	Puertas del castillo Ashina
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
1		Interiores: Compuesta de castillos, templos, muros de tierra, piedra y madera, techos de bambú, calles de tierra y piedra.		El Lobo aparece en un pozo abandonado, de donde debe salir y avanzar para rescatar a Kuro, por lo cual él debe superar cada escenario, desde el Templo desolado, pasando por puentes, caminos y puertas hasta llegar a la puerta del castillo Ashina, donde al
		Exteriores: Rodeado por una cadena montañosa de acantilados y piedras cubiertas por la nieve, los árboles y plantas de bambú.		



Arquitectura: Se muestran castillos, templos, santuarios, también se muestra escaleras de piedra, torres de ataque y defensa, grandes portones de madera, fortalezas de piedra, puentes de madera y piedra, etc.



Utilería: Se muestran lo que viene a ser veleros, oratorios, carretas de madera, catapultas, antorchas, banderas de lucha, lanzas, escudos de madera, cofres, mesas, sillas, etc.




Paleta de colores: Colores poco saturados, opacos, con colores blancos y oscuros, como verdes y azules, seguido colores

final del Videojuego cambia de nombre a Llamas del Odio, debido a la aparición repentina de un nuevo jefe.

		cálidos poco saturados como naranjas y rojos.	
Discusión			
<p>El inicio del videojuego trata de introducir al usuario a un videojuego crudo y sangriento, mostrando escenarios poco amigables, con colores fríos, oscuros y opacos, siendo complementarios y tratando de contrastar por sí mismos. De esta manera, los ambientes interiores como la utilería del escenario, están enfocados en retratar la arquitectura y elementos que conformaban la era contemporánea de la cultura japonesa que se vivía en el período Senguko, mostrándolas deterioradas, poco cuidadas y con rastros de guerra, del mismo modo los escenarios exteriores informan el lugar y contexto donde se desarrollaban estas historias, siendo en lugares alejados y escondidos entre cadenas montañosas, haciendo estas historias más agresivas.</p>			



Escenario N° 2 “Castillo Ashina”

Escenario N° 2 “Castillo Ashina”				
Sinopsis:	El Lobo llega a la puerta del Castillo Ashina, encontrándose frente al castillo, en donde él debe llegar hasta el pasadizo secreto.			
	Inicio:	Puente del Castillo Ashina	Fin:	La cima del castillo Ashina
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
2	 	<p>Interiores: El castillo Ashina cuenta con muchas habitaciones, donde se encuentran sub jefes, las habitaciones se encuentran desordenadas, donde se aprecia, pasadizos, pasajes y habitaciones secretas, áticos, balcones, portones, la habitación de Kuro, etc.</p> <p>Exteriores: Se encuentran los tejados llenos de nieve, esculturas de madera en los techos,</p>		<p>Sekiro llega a la puerta del Castillo Ashina, después de derrotar al toro llameante, seguidamente él debe recorrer por los tejados y calles del castillo Ashina hasta llegar al interior del mismo. En el interior él debe pasar cada una de las habitaciones donde se encuentran</p>

	<p>muros de tierra, piedra y madera, techos de bambú, calles de tierra y piedra, lagos, mazmorras, bosques de árboles y bambú, etc.</p>	<p>subjefes, que resguardan cada ambiente, hasta llegar a la cima del Castillo donde está el puesto de</p>
	<p>Arquitectura: Se muestra habitaciones, santuarios, balcones, torres, el embalse de Ashina, un dojo, un puesto de vigilancia, pasadizos, fortalezas, etc.</p>	<p>vigilancia, donde encuentra Kuro, para posteriormente ser rescatado.</p>
	<p>Utilería: Se muestran lo que viene a ser veleros, oratorios, carretas de madera, catapultas, antorchas, banderas de lucha, lanzas, escudos de madera, cofres, mesas, sillas, ornamentos religiosos, vasijas de barro, armaduras de lucha, etc.</p>	
	<p>Paleta de colores: Se muestra colores fríos en</p>	

		<p>los exteriores como azules, blancos y verdes, en cambio, en los interiores se muestra colores cálidos como rojos, naranjas y amarillos, todos ellos poco saturados y opacos.</p>	
Discusión			
<p>La distribución secuencial de espacios, hace que el videojuego sea más fluido y tenga un orden para que la historia tenga una mejor retención en el usuario, asimismo la variedad de ambientes y dificultad que representa cada uno de estos, se ve reflejado en las arquitecturas, colores, y distribución de espacios, de tal modo los colores que se emplean para los exteriores por lo general son fríos, y para representar interiores se emplean colores cálidos, todo esto complementándose entre sí. La utilería y accesorios que se emplean para completar los escenarios vienen a ser muy importantes, ya que por más minuciosos o imperceptibles que sean, estos dan un apoyo visual y referencial al proyecto en cuestión.</p>			

Escenario N° 3 “Mazmorra abandonada”

	Sinopsis:	En busca de seguir avanzando, el Lobo pasa por una mazmorra abandonada.		
	Inicio:	Entrada a la mazmorra abandonada	Fin:	Agujero sin fondo
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
3		Interiores: Una mazmorra conformada por cuevas, túneles, ríos subterráneos y caminos que indican por donde avanzar.		El Lobo llega a la entrada de la mazmorra abandonada, un lugar donde se encuentra con cuerpos muertos, grillos, e infraestructura deteriorada, esta mazmorra debe ser atravesada y superada para poder llegar al Templo Sempo y el Monte
		Exteriores: Conformado por los alrededores de Ashina y los alrededores del monte Kongo.		
		Arquitectura: Cueva subterránea, conformada por caminos de madera, cárceles, ríos y un elevador de madera.		



Utilería: Cuerpos muertos, barcos, grillos, antorchas, veleros, budas de madera, vasijas, cárceles, fogatas, etc.



Paleta de colores: Los colores fríos como verdes y azules se alternan con los calores cálidos como rojos y naranjas mediante el personaje avanza en la mazmorra, todos los colores son muy opacos y pocos perceptibles, sumidos casi en la oscuridad.



Kongo.

Discusión

El escenario este compuesto por seres inhumanos, como lo son cuerpos muertos que reviven, seguido de grillos gigantes y carpas que te atacan. Asimismo, el ambiente y la infraestructura poco iluminada hace sentir al usuario que cualquier cosa puede pasar mientras intenta pasar el escenario, del mismo modo que los colores fríos y cálidos se alternan entre sí, para dar un mayor dinamismo a la escena, de tal modo la utilería es importante en este escenario tan pequeño, ya que da un mayor contexto al usuario con lo que se va encontrar.

Escenario N° 4 “Templo Sempo, monte Kongo”

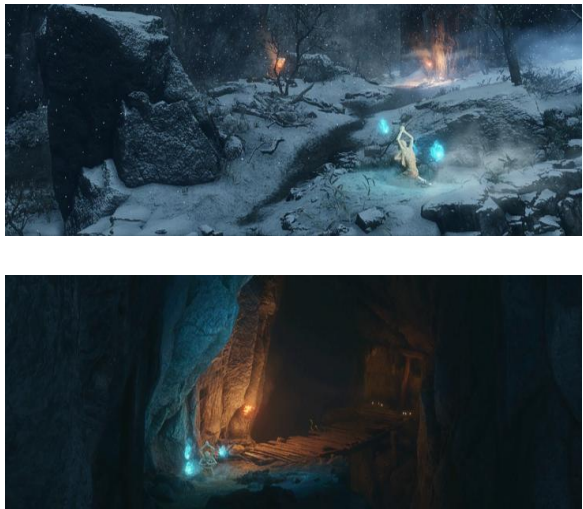
	Sinopsis:	El Lobo atraviesa la Mazmorra abandonada, y llega al Monte Kongo en busca de la Espada Mortal.		
	Inicio:	Templo Sempo, monte Kongo	Fin:	Cueva del valle sumergido
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
4		Interiores: Lo conforman el Templo Sempo, el Sanctasanctórum, el Salón principal, santuarios y cuevas.		El Lobo logra llegar al Monte Kongo, en busca de la espada por lo cual él debe atravesar una serie de escenarios, pasando por templos, santuarios, caminos y paisajes para poder llegar al salón principal, seguido a la habitación de los monos, y regresando al Sanctasanctórum, donde se encuentra con la niña Celestial la cual le da la
		Exteriores: Conformado por el Monto Kongo, el Shugendo, terrenos del templo, montañas, puentes, caminos de madera y piedra, acantilados, caminos de madera, lagos, etc.		
		Arquitectura: Se compone de los mismos		

	 	<p>santuarios, los templos, oratorios, puentes colgantes, pasadizos, y caminos de madera.</p> <p>Utilería: La conforman adornos ornamentales y religiosas, veleros, antorchas, vasijas, restos de madera, fogatas, plantas y árboles, etc.</p> <p>Paleta de colores: Este escenario se compone por una gran gama cromática, gracias a los árboles y paisajes que brinda, se denota hojas de los colores. Los santuarios y templos en su interior cuentan con colores cálidos, en cambio escenarios exteriores con colores fríos.</p>	Espada Mortal.
--	--	--	----------------

Discusión

La gran cantidad de templos, santuarios, castillos y demás arquitectura que componen este escenario le dan mucha importancia al momento de contar la historia, del mismo modo el interior de los templos bien implementados e iluminados, rescatan la importancia que estos mismos significan para el videojuego, asimismo, los exteriores como lo son los paisajes, calles, pasadizos y techos; complementan el escenario brindando un mayor contexto e información sobre donde se desarrolla, además tratan que los escenarios mediante la gran gama cromática queden grabados en la memoria de los usuarios.

Escenario N° 5 “Valle sumergido”

	Sinopsis:	El Lobo llega al Valle sumergido en busca de objetos que lo ayudaran en la historia.		
	Inicio:	Valle bajo el santuario	Fin:	Abrevadero del Simio Guardian
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
5		Interiores: Lo conforman cuevas, y mazmorras, tales como el Fuerte del cañón.		El Lobo va en busca de objetos que lo ayudarán para lograr quitar la inmortalidad a Kuro, por lo cual debe conseguir algunos objetos que serán necesarios, de tal modo llega a el Valle sumergido, donde conseguirá los caquis de la serpiente, y además con el Loto del palacio.
		Exteriores: Se conforma de valles nevados, acantilados, caminos de tierra, puentes, valles venenos, y charcos.		
		Arquitectura: Acantilados nevados, pequeños santuarios, cabañas, tienda de objetos, figuras religiosas gigantes, etc.		





Utilería: Se compone de árboles, arbustos, nieve, fogatas, flores, musgos, estatuas de piedra, etc.



Paleta de colores: Se compone en su totalidad de colores fríos como azules, blanco y verdes, en cuevas casi negros y espacios abiertos se denota claridad, todos estos colores son opacos y poco saturados.

Discusión

La geología accidentada de los escenarios, además de los colores que acompañan a estos mismo, generan un escario accidentado y difícil de superar, debido al poco espacio e información que brindan, incluso llegando a confundir al jugador. Asimismo, la utilería y arquitectura que se utiliza en este escenario es muy escasa ya que por lo general está conformada por espacio exteriores, dando al jugador una experiencia diferente a los demás escenarios.

Escenario N° 6 “Profundidades de Ashina”



/	Sinopsis:	El Lobo llega a las profundidades de Ashina en busca de la piedra cobijo.		
	Inicio:	Profundidades de Ashina	Fin:	Puerta de la cueva nupcial
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
6		Interiores: Este escenario cuenta como interiores a las cuevas, cavernas, madrigueras, casas y templos abandonados.		El Lobo va en busca de objetos que lo ayudarán para completar uno de sus objetivos el cual es quitar la inmortalidad a Kuro, por lo cual debe conseguir algunos objetos que serán necesarios, así que recurre a las profundidades de Ashina en busca de la piedra Cobijo, la cual resguardada por la Monja Corrupta, este objeto servirá para crear un aroma que le
		Exteriores: Como espacios exteriores se cuenta bosques abandonados, charcos de veneno, caminos, puentes, lagos, ríos, montañas, etc.		
		Arquitectura: Se denota a los templos		



	 	<p>abandonados, casas, puentes, molinos de agua, arcos de piedra, esculturas de piedra, etc.</p> <p>Utilería: Se compone de árboles, arbustos, fogatas, musgos, estatuas de piedra, tumbas, veleros, antorchas, vasijas, banderas abandonas, esqueletos, etc.</p> <p>Paleta de colores: Se compone en su totalidad de colores fríos como azules, blanco y verdes, en espacios abiertos se tiene algunos colores cálidos de los veleros y antorchas, todos estos colores son opacos y poco saturados.</p>	<p>permita al Lobo viajar al Palacio del Manantial.</p>
--	--	--	---

Discusión

Los escenarios y ambientes oscuros, descuidados y poco iluminados hacen de este lugar un espacio donde seres sobrehumanos yacen, por lo cual los colores fríos y con unos toques de cálidos, son el complemento para que el jugador sienta una experiencia distinta a las demás, asimismo la utilería utilizada como tumbas, banderas, puentes dañados y esqueletos generan en el jugador una idea sobre lo peligroso de este territorio, además le brindan un mejor contexto de la historia que se quiere contar.



Escenario N° 7 “Palacio del Manantial”




	Sinopsis:	El Lobo llega al Palacio del Manantial, después de haber utilizado un aroma para que un muñeco de Soga lo transporte.		
	Inicio:	Entrada del Palacio del manantial	Fin:	Santuario del Reino Divino
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
7		Interiores: Conformada por habitaciones de los templos, de los santuarios, de las casas, pasadizos, áticos, y áticos.		El Lobo se imbuye con un aroma creado por Kuro con los objetos que le trajeron, el Lobo regresa a la Cueva Nupcial, se pone a rezar y llega un muñeco de sogas gigante, para transportar a este mismo al Palacio del Manantial, donde tendrá que derrotar a una nueva Monja Corrupta, seguido
		Exteriores: Se conforma de caminos, puentes, techos, montañas, acantilados, ríos, lagos, árboles gigantes, jardines, patios, escaleras, y el Reino Divino.		
		Arquitectura: Conformada en general por		

	<p>los templos y habitaciones que cuenta el Reino Divino con infraestructura clásica japonesa, además de puentes, techos de bambú, muros, patios, escaleras de piedra, pilares de madera, todas estas infraestructuras en total descuido.</p>	<p>otros subjefes, hasta llegar al Santuario del Reino Divino donde se encuentra con el Dragon Divino, al cual el Lobo debe derrotar para adquirir las Lágrimas del Dragon divino.</p>
	<p>Utilería: Se compone de árboles, arbustos, plantas de cerezo, estructuras rotas, veleros, tallados de madera, etc.</p>	
	<p>Paleta de colores: Este escenario cuenta con una gran gama cromática, destacando principalmente los colores cálidos como rojos y rosas, en los árboles, pero también se cuenta con colores naturales como</p>	

		<p>verdes y azules. Todos estos colores se muestran bien iluminados y brillantes.</p>	
Discusión			
<p>Lo más rescatable de este escenario es su gama cromática, ya que se diferencia mucho de las demás, primeramente, por sus colores vivos y cálidos que presentan en los árboles, siendo estos de colores rojos de otoño al mismo tiempo que otros son colores roja, otros verdes y amarillos, generando en el jugador una expectativa tranquila y pausada. La arquitectura de templos y puentes deteriorados también brinda información al jugador, sobre los peligros y abandonado que es el lugar, y que se puede encontrar con cualquiera cosa que lo pueda hacer perder, seguidamente están los exteriores conformado paisajes llenos vida y color, y por otro lado esta los interiores, habitaciones abandonas y deterioradas, además de puentes, cosas y templos en el mismo estado.</p>			

Escenario N° 8 “Hacienda Hirata”

Escenario N° 8 “Hacienda Hirata”				
/	Sinopsis:	El Lobo hace una retrospectión hacia la hacienda Hirata, para saber qué fue lo que le paso hace un tiempo.		
	Inicio:	Fuente del Dragon	Fin:	Templo Oculto
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
8		Interiores: Esta compuesta por salones, salas de audiencia, habitaciones, casas de paja y barro, templos, pasadizos, etc.		El Lobo hace una retrospectión, para ir a la Hacienda Hirata, el lugar donde quedó inconsciente y luego termino en la fosa abandonada. Mientras va abriéndose camino entre los enemigos, lega a enfrentarse amucha mini jefes hasta llegar al Templo oculto, donde la Dama Mariposa tiene a Kuro, y el Lobo intenta rescatarlo, así derrotando a la
		Exteriores: Se compone de caminos de tierra, puentes, lagos, fortalezas, techos, bosques de bambú, patios, etc.		
		Arquitectura: Se muestra casa de paja y tierra, fortaleza del mismo material, puentes de madera, también hay		

	<p>pasadizos con balcones, salones de audiencia, habitaciones, separadores, templos, torres, escaleras, también se puede ver algunas casas y templos en fuego, etc.</p>	<p>Dama Mariposa e inmediatamente el Lobo siendo atacado por la espalda, y termina siendo rescatado por Kuro.</p>
	<p>Utilería: En su gran mayoría está conformado por carretas de madera, canastas de madera y antorchas, también se puede ver veleros, pequeños santuarios, flores, arboles, armas y troncos regados por el suelo, del mismo modo se ven esculturas de piedra, cuerpos tirados en el suelo, cofres, vasijas, etc.</p>	
	<p>Paleta de colores: Este escenario pasa de</p>	

		<p>un ambiente frío con colores como azules y verdes, a ambientes cálidos y en llamas como los rojos y naranjas, igualmente esta gama cromática esta opaca y contrastada.</p>	
Discusión			
<p>Los que más destaca en este escenario es la utilería empleada, ya que se llega a mostrar muchas carretas que contienen cargamento de armas y canastas de víveres, debido a que el territorio estaba siendo invadido. Los escenarios exteriores e interiores complementan este escenario con su infraestructura destrozada por la invasión del territorio, brindando más información al usuario con lo que se va a cruzar.</p>			

N°
1



Nombre:	El Lobo "Sekiro"
Sexo:	Masculino
Rango en la historia:	Protagonista
Ubicación:	Todo el videojuego
Morfología corporal:	Contextura normal, altura normal, peso normal y carece de un brazo.
Morfología facial:	Cara rectangular, piel maltratada, cicatriz en el lado izquierdo, rostro y cabello blanco en el lado derecho, barba media poblada, cabello medio largo amarrado con una cola, ojos negros, nariz normal, cejas normales, boca normal y



	oídos normales.
Vestuario:	Traje de Shinobi marrón oscuro, saco viejo rojo oscuro, bufanda blanca, brazo protésico, cuerdas en brazo y piernas, espada mortal, espada Kusabimaru.
Comportamiento y actitud:	Persona fría y calculadora, no habla mucho, no empatiza mucho, solo recibe órdenes.
Ideología:	Se basa en el código Shinobi de su padre, el cual debe seguir órdenes y reglas sin importar el resultado, posteriormente sigue su propio código Shinobi rompiendo las reglas.
Movimientos y expresiones:	Se mueve de manera sigilosa y rápida, movimientos de un ninja, persona fría que no muestra expresiones.

		Finalidad:	Protagonista del videojuego, quien busca salvar a su señor Kuro, y vengarse de Genichiro quien le corto su brazo.
		Habilidades:	Uso diestro de la espada, lucha cuerpo a cuerpo, portador de armas Shinobi, poder revivir, sigiloso, rápido y letal.
Discusión			
<p>El protagonista cuenta un poco de historia mediante la ropa vieja que usa, del mismo modo los elementos que porta con él, dando a entender que llevo una vida dura y difícil para llegar donde esta, de tal manera que sus expresiones e ideologías lo ha ido adquiriendo mediante las experiencias que ha vivido, al igual que las marcas que lleva en su cuerpo.</p>			

N°
2




Nombre:	Genichiro Ashina
Sexo:	Masculino
Rango en la historia:	Antagonista
Ubicación:	En la cima del Castillo Ashina y en el campo de Hierbas Plateadas.
Morfología corporal:	Contextura normal, altura media alta, peso normal y tiene quemaduras de rayos en su cuerpo.
Morfología facial:	Cara larga, piel quemada, cicatriz en la frente, piel clara, barba corta, cabello largo, ojos negros y luego rojos, nariz normal, cejas normales, boca normal y oídos normales.
Vestuario:	Aparece en un inicio vestido con un Kabuto, luego se lo quita y queda el torso desnudo, manta negra con detalles dorados, un arco, segunda espada mortal, espada normal.



Comportamiento y actitud:	Persona fría y calculadora, narcisista, agresivo, habla mucho, no empatiza con los demás, solo da órdenes.
Ideología:	Tener un ejército de inmortales, seguidamente fortalecer su territorio y conquistar más, al mismo tiempo que obtienes más poder.
Movimientos y expresiones:	Se mueve de manera sigilosa y rápida, movimientos de un ninja, persona fría que muestra expresiones de odio, rencor y menosprecio a los demás.
Finalidad:	Antagonista del videojuego, nuevo líder del territorio de Ashina, quiere matar a Kuro para obtener el poder la inmortalidad y así crear un ejército de inmortales, para conquistar más territorios.
Habilidades:	Uso diestro de la espada estilo de Tomoe, hábil con el arco, puede controlar los rayos, lucha cuerpo a cuerpo, portador

			de la segunda espada mortal, Shinobi, sigiloso, rápido y letal.
Discusión			
El protagonista cuenta un poco de historia mediante la ropa vieja que usa, del mismo modo los elementos que porta con él, dando a entender que llevo una vida dura y difícil para llegar donde esta, de tal manera que sus expresiones e ideologías lo ha ido adquiriendo mediante las experiencias que ha vivido, al igual que las marcas que lleva en su cuerpo.			

N° 3		Nombre:	Kuro “Lord Kuro”
		Sexo:	Masculino
		Rango en la historia:	Personaje secundario, al cuidado del Lobo.
		Ubicación:	Torre lunar en los alrededores de Ashina, templo oculto en la hacienda Hirata, campo de Hierbas plateadas y en la Habitación de Kuro en el castillo Ashina.
		Morfología corporal:	Contextura normal, altura de un adolescente, piel lisa y peso normal.
		Morfología facial:	Cara circular, piel bien cuidada, no tienen ningún rasguño, rostro limpio, cabello medio largo suelto, ojos marrones, nariz normal, cejas normales, boca normal y oídos normales.
		Vestuario:	Viste una túnica blanca, encima trae una túnica marrón tradicional de Japón, amarrado con una faja roja en la



cintura, un lazo rojo en pecho y además que camina descalzo, al final del videojuego se muestra con un sombrero de paja, dorsal blanco, bufanda blanca y pantalones de Shinobi.

Comportamiento y actitud:

Persona amable y noble, tranquila, le gusta dialogar, empatiza con los demás y trata de pensar en lo mejor para todos.

Ideología:

Para el todos son iguales y humanos, además quiere salvar a todos los que pueda, sin importar que su vida este en riesgo hasta incluso perderla.

Movimientos y expresiones:

Se mueve de manera noble y correcta, movimientos lentos y poco torpes de un niño, persona amable, sonriente, que muestra expresiones de preocupación, alegría y dolor.

		Finalidad:	Personaje que debe ser protegido y rescatado por el Lobo, además que es portador de la sangre del Dragon Divino, el cual le da inmortalidad, por la cual tantos lo quieren conseguir.
		Habilidades:	Portador de la inmortalidad.
Discusión			
<p>Kuro viene a ser un niño de la nobleza, mostrándolo en su manera de vestir con ropa elegante y pulcra, del mismo modo esto se refleja en su piel limpia y cuidada. Seguidamente también están sus expresiones, pensamientos y movimientos lo que complementan la importancia con la que cuenta en la historia y por la cual debe ser protegido.</p>			

N°
4



Nombre:	Isshin Ashina
Sexo:	Masculino
Rango en la historia:	Antagonista
Ubicación:	En su habitación en el Castillo Ashina, en la cima del Castillo Ashina, y en el campo de Hierbas plateadas.
Morfología corporal:	Contextura muy delgada, altura alta, peso ligero, varias cicatrices y además es una persona anciana.
Morfología facial:	Cara larga, piel arrugada, múltiples cicatrices una principal en el ojo, piel clara, barba media larga, cabello medio calvo y pelo largo, ojos negros, nariz normal, cejas normales, boca normal y oídos normales.



Vestuario:	En la primera parte del videojuego aparece con una túnica blanca con el pecho abierto y una espada. En la segunda parte tiene un pantalón celeste oscuro junto con un manto del mismo color, portando una espada y un kabuto en su cabeza.
Comportamiento y actitud:	Persona fría y calculadora, trata de hacer lo correcto, pero primero vela por su interés, habla mucho, empatiza con los demás, persona calmada, seria y amable.
Ideología:	Velar por sus propios intereses y los de su territorio, intentando hacer lo correcto, pero equivocándose.
Movimientos y expresiones:	Se mueve de manera rápida y audaz, movimientos de un Shinobi rápido y letal, persona fría y amable en el momento justo.

		Finalidad:	<p>Antagonista del videojuego, antiguo líder del territorio de Ashina, quiere ayudar a Kuro a salvarse de Genichiro, pero al mismo tiempo también quiere obtener el poder la inmortalidad y nunca morir, terminando enfrentándose al Lobo dos veces.</p>
		Habilidades:	<p>Uso diestro de la espada estilo de Ashina, también domina la lanza y el revolver, puede controlar el fuego, lucha cuerpo a cuerpo, Shinobi, sigiloso, rápido y letal.</p>
Discusión			
<p>La contextura y características que tiene su cuerpo, hacen ver a Isshin Ashina como un enemigo formidable y fuerte, con la experiencia de muchas batallas encima, del mismo modo su vestimenta simple y ligera lo complementan, sus ataques y habilidades letales que matan muy rápido hacen de Isshin el enemigo final pero no principal del videojuego, por el cual se debe tener mucha paciencia y tranquilidad para derrotarlo.</p>			

N°
5




Nombre:	El Búho
Sexo:	Masculino
Rango en la historia:	Antagonista
Ubicación:	En la cima del Castillo Ashina, en la Hacienda Hirata y en el templo oculto de la Hacienda Hirata.
Morfología corporal:	Contextura gruesa, altura alta, pesa bastante, camina encorvado y además es una persona anciana.
Morfología facial:	Cara rectangular, piel arrugada, una cicatriz principal en el rostro, piel maltratada, barba blanca larga, cabello blanco bien largo trenzado, ojos negros, nariz normal, cejas normales, boca normal y oídos normales.
Vestuario:	Porta un traje Shinobi como el Lobo, en sus hombros y espalda lleva plumas, porta una espada bien larga y camina



	descalzo.
Comportamiento y actitud:	Persona fría y calculadora, vela por sus propios intereses sin importar su hijo, habla mucho, no empatiza con los demás, persona calmada y seria.
Ideología:	Velar por sus propios intereses sin importarle la vida de su hijo el Lobo.
Movimientos y expresiones:	Se mueve de manera sigilosa y rápida, da grandes saltos, movimientos de un ninja, persona fría que no muestra expresiones.
Finalidad:	Cumplió la función de ser el padre adoptivo del Lobo, además fue quien planeo el ataque a la Hacienda Hidrata para tomar a Kuro de las manos de la Dama Mariposa. También está detrás del ataque al Castillo Ashina en las


			<p>manos del Lobo para debilitar al reino Ashina y tomar la vida de Kuro e Isshin, para posteriormente quedarse con el territorio de Ashina.</p>
		<p>Habilidades:</p>	<p>Uso diestro de la espada, es un Shinobi maestro, puede controlar el fuego con un búho, puede desaparecer en el humo, lucha cuerpo a cuerpo, y a distancia, ninja, sigiloso, rápido y letal.</p>
<p>Discusión</p>			
<p>La gran contextura corporal y facial con la que cuenta el Búho, hacen de este un enemigo muy difícil, del mismo modo que sus armas de largo alcance derrotan al jugador muy fácil si no está familiarizado con el juego, complementándose con sus movimiento rápidos y aleatorios. Asimismo, este personaje es un muy importante en la historia, ya que crio al Lobo, además que fue el mismo quien planeo los ataque para poder quedarse con el territorio de Ashina, catalogándolo como una persona fría y calculadora.</p>			

N° 6		Nombre:	Emma “Lady Emma”
		Sexo:	Femenino
		Rango en la historia:	Personaje Secundario
		Ubicación:	En el templo abandonado, en la habitación de Kuro y en la cima del Castillo Ashina.
		Morfología corporal:	Contextura delgada, altura media alta, peso ligero, camina normal y elegante y además es una persona joven.
		Morfología facial:	Cara alargada y fina, piel lisa, ninguna cicatriz, cabello negro largo amarrado con un mechón en la cara, ojos marrones, nariz normal, cejas normales, boca normal y oídos normales.
		Vestuario:	Porta un saco negro, encima de una túnica roja, además tiene un moño en el pelo, sandalias, una faja azul y una



	espada.
Comportamiento y actitud:	Persona amable, le gusta ayudar a los demás, habla lo necesario, empatiza con los demás, persona calmada, seria e inteligente.
Ideología:	Velar por los intereses de Kuro, siguiendo sus órdenes y ayudando al Lobo.
Movimientos y expresiones:	Se mueve de manera ligera y noble, movimientos lentos, persona amable que le gusta ayudar.
Finalidad:	Cumple la función de vigilar y servir a Kuro, de tal modo que incluso da su vida para ayudarlo, asimismo se encarga de dar información al Lobo y de ayudar a mejorar su curación.

		Habilidades:	Inteligente, sabia, ayudar al Lobo con la curación, lucha cuerpo a cuerpo con la espada.
Discusión			
<p>Sus expresiones y gesto de Emma generan confianza y tranquilidad en el jugador, ya que ella siempre ha estado a lado de Kuro y sus familiares, del mismo modo que ella se encarga de aumentar las semillas de calabaza que curan y de curar la Dracogripe. Por tal motivo Emma cumple un papel importante en la Historia.</p>			

N° 7		Nombre:	La Dama Mariposa
		Sexo:	Femenino
		Rango en la historia:	Personaje Secundario
		Ubicación:	En el templo oculto de la Hacienda Hirata.
		Morfología corporal:	Contextura delgada, altura alta, peso ligero, camina de puntas y en cuerdas, elegante y es una persona anciana.
		Morfología facial:	Cara alargada y fina, piel arrugada, ninguna cicatriz, cabello blanco largo amarrado con dos mechones en la cara, ojos marrones, nariz normal, cejas normales, boca normal y oídos normales.
		Vestuario:	Traje de Shinobi marrón oscuro, saco rojo oscuro y manto verde, lazos rojos, kunais y un moño en el cabello.
		Comportamiento y actitud:	Persona fría y calculadora, habla lo necesario, seria, no empatiza mucho, no recibe órdenes.



Ideología:	Velar por los intereses de Kuro, siguiendo su propio código, incluso luchando con el Lobo.
Movimientos y expresiones:	Se mueve de manera rápida y ligera, se mueve por cuerdas, persona fría.
Finalidad:	Proteger a Kuro de las manos del Lobo, que supuestamente fue enviado por el Búho para secuestrar a Kuro.
Habilidades:	Uso diestro de los kunai, es una maestra Shinobi, puede controlar luces, puede invocar almas, lucha cuerpo a cuerpo y a distancia, puede moverse por cuerdas, sigilosa, rápida y letal.

Discusión

La Dama Mariposa transmite respeto, con sus diálogos y expresiones, del mismo modo que sus movimientos rápidos y variados pueden derrotar fácilmente al jugador, sus habilidades únicas y diferentes son las que lo han llevado a ser un jefe complicado de derrotar además de que Kuro está bajo su cuidado.

Sekiro Shadows Die Twice

**Genero**

Videojuego de Rol de acción, Acción, Aventura y Mundo abierto.

Narrador

El videojuego cuenta con un narrador en tercera persona u omnisciente.

Orden

La jugabilidad y desarrollo de historia transcurre de manera anacrónica, por lo general utilizando el recurso de la analepsis y los flashbacks.

Sinopsis

Este videojuego se desarrolla en la era Sengoku a finales del siglo XVI, el cual tiene como protagonista a un shinobi que busca venganza de un Samurái que le arrebató a su señor y le cortó su brazo.

		<p>El shinobi despierta y se da cuenta que tiene una prótesis en su brazo, el cual le servirá para implementar una serie de herramientas ninjas en su búsqueda de rescatar a su señor y tomar venganza.</p>
<p>Nudo Énfasis</p>	<p>Sucesos</p>	
<p>Introducción</p>	<p>A finales del siglo XVI, en un lugar de la era Sengoku de Japón se desata batallas por conquistar territorios, en una de esas batallas esta un líder llamado Isshin Ashina, quien lucho para recuperar su territorio bajo el nombre de Ashina, esto gracias a la ayuda de sus soldados y jefes, pero hubo un aliado en especial que se llamaba el Búho, quien al final de la guerra se encontró con un niño hambriento en el campo de batalla, al cual lo acogió bajo el nombre del Lobo, convirtiéndolo en un habilidoso shinobi además de ser su mano derecha. El Búho encarga al Lobo cuidar de su nuevo señor llamado Kuro, el cual es poseedor de la sangre divina del Acervo del Dragon.</p> <p>Después de un tiempo, se ve al Lobo solo en una fosa oscura y abandonada, en donde una persona desconocida deja caer</p>	

	<p>una carta donde decía que tenía que salvar a Kuro y huir del territorio, el Lobo rescata a Kuro e intentan huir por un túnel secreto, que al salir del mismo se encuentran con Genichiro, el líder actual del clan Ashina, inmediatamente el Lobo y Genichiro se enfrentan por la tenencia de Kuro, siendo el Lobo derrotado, perdiendo su brazo y a Kuro.</p>
Planteamiento	<p>El Lobo despierta después de varios días inconsciente, frente a un escultor budista el cual tenía un pleno conocimiento de lo que estaba sucediendo, inmediatamente el Lobo se da cuenta que tiene una prótesis en su brazo, por lo cual le pide explicaciones al escultor y este accediendo a su petición, al mismo tiempo el escultor le cuenta sus historias y sus arrepentimientos que tuvo en su vida, donde le comenta que algún día lo entenderá. Inmediatamente el Lobo ya informado de todos los acontecimientos emprende su viaje por las tierras de Ashina, para llegar al Castillo y rescatar a Kuro</p>
Desarrollo	<p>El Lobo inicia su travesía desde el templo abandonado del escultor, seguidamente se dirige a los alrededores de Ashina donde tiene que derrotar a los guardias, criaturas, soldados, jefes y Generales, hasta llegar al castillo Ashina donde en su interior se toparía con más guardias y mini jefes hasta llegar a lo más alto del castillo, donde se encontraría Kuro y Genichiro, quien piensa que si el Lobo sigue vivo la sangre del dragón nunca sería suya, inmediatamente iniciando una batalla y terminando con la derrota de Genichiro, quien inmediatamente vuelve a la vida debido a que bebió las aguas rejuvenecedoras del reino divino y seguidamente siendo derrotado otra vez por el Lobo e inmediatamente terminó</p>

	<p>huyendo. Posterior a la batalla Kuro decide cortar los lazos que lo unen con el Acervo del Dragon y su inmortalidad, ya que este es el problema principal de muchos conflictos en el territorio de Ashina, por lo cual le pide al Lobo que lo ayude en su deseo iniciando por buscar información y recolectar objetos que ayuden a realizar este ritual, primeramente, iniciando la búsqueda de la piedra cobijo la cual se encontraba en las profundidades de Ashina y protegida por la jefe llamada la Monja Corrupta. Inmediatamente el Lobo sigue su búsqueda de los objetos, esta vez va en busca de la espada mortal la cual se encuentra en el Monte Kongo, resguarda por monjes que hicieron experimentos con niños y de tales experimentos solo sobrevivió uno, llamada la Niña Celestial, la cual esta escondida en el Sanctasanctórum, un lugar en el limbo donde se encuentra la espada mortal capaz de matar inmortales, el Lobo coge desenvaina la espada y muere, pero enseguida revive debido a la sangre de Kuro, inmediatamente el Lobo se dirige a las profundidades de Ashina en busca de la Flor de loto la cual esta resguardada por el Simio Guardian, siendo este objeto necesario para el incienso.</p>
<p>Conclusión</p>	<p>Después de que el Lobo derroto al Simio guardián y consiguió algunos de los objetos necesarios para la obtención de la inmortalidad, regresa al castillo Ashina el cual se encontraba bajo ataque por los soldados del Búho, enseguida el Lobo llega a la cima del castillo Ashina, donde a escondidas espía al Búho tratando de convencer a Kuro de brindarle su poder, Kuro se niega y enseguida aparece el Lobo, quien habla con su padre el Búho quienes pensaron que ambos habían muerto hace un</p>

	<p>tiempo en la Hacienda Hirata. Inmediatamente el Búho le pide al Lobo que siga el código de hierro de los shinobis y obedezca, el Lobo acepta, comienza la batalla por el reino de Ashina primeramente entre el Lobo y Emma, donde el Lobo la derrota, para seguidamente pasar a Luchar contra Isshin Ashina, quien también es derrotado mientras el castillo se consume en llamas, seguidamente el Búho felicita al Lobo por su hazaña y se quiere proclamar líder del reino Ashina, pero es atravesado por la espada del Lobo por la espalda, convirtiéndose este mismo en un Shura o un demonio de la destrucción.</p>
<p>Desarrollo 2</p>	<p>Después de que el Lobo derroto al Simio guardián y consiguió algunos de los objetos necesarios para la obtención de la inmortalidad, regresa al castillo Ashina el cual se encontraba bajo ataque por los soldados del Búho, enseguida el Lobo llega a la cima del castillo Ashina, donde a escondidas espía al Búho tratando de convencer a Kuro de brindarle su poder, Kuro se niega y enseguida aparece el Lobo, quien habla con su padre el Búho quienes pensaron que ambos habían muerto hace un tiempo en la Hacienda Hirata. Inmediatamente el Búho le pide al Lobo que deje atrás a Kuro y le ayude a lograr sus objetivos, el Lobo rompe el código de hierro de los shinobis desobedeciendo a su padre y protegiendo a Kuro, inmediatamente inicia una batalla para entre padre e hijo, saliendo victorioso el Lobo, posteriormente el Lobo conversa con Emma para ayudar a quitar la inmortalidad a Kuro, lo cual ella le habla de la posibilidad que uno de los dos (Kuro o el Lobo)</p>

	<p>debe morir para que el otro sobreviva, pero también le habla de otro objeto llamado el Siempreflor, el cual se encuentra extinto por lo cual deben buscar más información. Enseguida el Lobo ya con los elementos necesarios para crear el incienso para ingresar al palacio del manantial, se innive con el olor y regresa a una cueva para rezar y un muñeco de sogas lo transporta hacia el palacio del manantial, al instante que llega el Lobo lucha contra la verdadera Monja corrupta, seguidamente va derrotando mini jefes y soldados del palacio del manantial, luego regresa al castillo donde Emma le comenta que debe volver al pasado para obtener el Siempreflor, por lo cual regresa a la hacienda Hirata, enfrentándose nuevamente con su padre el Búho, quien fue el que lo apuñaló por la espalda hace un tiempo, así el Lobo obteniendo el Siempreflor, enseguida el Lobo va donde la Niña celestial la cual consumió las vísceras de la serpiente y obteniendo las lágrimas heladas, inmediatamente el Lobo vuelve al palacio del manantial para llegar a el santuario del reino divino, donde se pone a rezar y es transportado al Dragon celestial, del cual busca sus lágrimas divinas para que Kuro pueda perder la inmortalidad.</p>
<p>Conclusiones 2</p>	<p>Después que el Lobo derrota el Dragon divino y obtiene sus lágrimas, regresa al castillo Ashina donde Isshin Ashina está muerto y Genichiro había raptado a Kuro, el Lobo emprende camino a su rescate, pasando por el demonio del odio, un jefe opcional al cual el Lobo debe poner a descansar, siendo este demonio el anciano que tallaba budas en el templo</p>

abandonado, posteriormente el Lobo llega al campo de hierbas plateadas, donde se encuentra a Kuro con una herida en el abdomen de la segunda espada mortal de Genichiro, así el Lobo y Genichiro luchan por tercera vez nuevamente ganando el Lobo, pero de repente un ser sale del cuerpo de Genichiro siendo este Isshin Ashina rejuvenecido, así iniciando la batalla final por salvar a Kuro, el Lobo derrota a Isshin Ashina y va donde Kuro...

- ...el Lobo le da las lágrimas del Dragon Divino, pero ya era demasiado tarde para Kuro, enseguida el Lobo saca su espada mortal y acaba con el sufrimiento de Kuro. Posteriormente el Lobo termina en el templo abandonado donde estaba el escultor, del mismo modo el Lobo talla budas y se arrepiente de no haber salvado a Kuro, mientras Emma le dice que guarde su brazo por si alguien lo necesita algún día.
- ...el Lobo le da las lágrimas del Dragon Divino y el Siempreflor a Kuro, pero eso no es suficiente para que Kuro viva, por lo cual el Lobo decide sacrificar su vida contándose el cuello con la espada mortal salvando a Kuro, posteriormente Kuro y Emma rezan por el Lobo en su tumba y enseguida Kuro emprende un viaje para vivir su vida.
- ...el Lobo le da las lágrimas del Dragon Divino y las Lágrimas heladas de la Niña celestial, enseguida el Lobo carga el cuerpo de Kuro hacia la Niña celestial para que esta absorba a Kuro y lo lleve en su interior, y así emprender un viaje al oeste junto a su fiel sirviente el Lobo para acabar con todos los conflictos.

4.2. Triangulación

Dimensión	Cin.1	Cin.2	Cin.3	Cin.4	Cin.5	Cin.6	Cin.7	Cin.8	Cin.9	Cin.10	Cin.11	Cin.12	Cin.13	Cin.14	Cin.15
Imagen	<p>Por lo general todas las cinemáticas con las que cuenta el videojuego son imágenes en movimiento, salvo algunas en donde se muestra el ultimo fotograma se pausa, para apreciar imágenes fijas de algunos personajes antes luchar.</p>														
Sonido audiovisual	<p>En la mayoría de cinemáticas siempre hay un sonido característico que acompañan las escenas, como por ejemplo el sonido de viento, el cual está presente en las todas cinemáticas, también está la banda sonora, el cual se hace característico por el sonido de violines los cuales suben y bajan tonalidades dependiendo al momento de la escena, aumentando o bajando el drama presente, del mismo modo la música ambiental como instrumentos tradicionales japoneses que tienen repentinas apariciones, asimismo los ruidos como pisadas, ropa, arboles, cuchillas, golpes, etc., también son algo permanente en las escenas. Asimismo, la voz en off del narrador solo está presente en el inicio y al final del videojuego, dando una introducción y un cierre.</p> <p>Por otro lado, estos sonidos se pueden clasificar como sonidos sincrónicos y asincrónicos, como por ejemplo, las pisadas, golpes y diálogos, son elementos que deben ir a la par con la cinemática dando un orden y más precisión, al mismo tiempo</p>														

	<p>también están los sonidos diegético y no diegéticos, como por ejemplo los diálogos, el viento, las pisadas, los golpes son sonidos que cualquier personajes de la historia puede escuchar, en cambio la música, la banda sonora, la voz en off son sonidos que los personajes no escuchan pero el jugador sí.</p>
Planos	<p>Las cinemáticas presentes en el videojuego se utilizan todos los planos posibles, algunos más que otros, por ejemplo, los contraplanos los utilizan para generar diálogos entre dos o más personajes, del mismo modo de los plano medio cortos quienes muestra en primera plana a los personajes al momento que se presenta o se preparan para luchar, asimismo también los planos generales lo emplean para generar un contexto sobre el ambiente donde se desarrolla la escena, al igual que los plano detalles que se emplean para mostrar los objetos o características.</p> <p>Los ángulos de la cámara que emplean también son muy característicos como, por ejemplo, los cenitales y nadir, que los utilizan para mostrar superioridad o inferioridad dependiendo el rango de los personajes.</p>
Composición	<p>La composición utilizada en las cinemáticas son parecidos entre sí, el espacio donde se desarrolla son en su mayoría templos, santuarios y campos, solo se desarrollan en la noche y el atardecer, generando más dramatismo en el usuario, del mismo modo los colores que se emplean siempre son complementarios además que se contrasten entre sí, los colore cálidos y colores fríos siempre están juntos pero separados, en su mayoría se emplea colores con tonos poco saturados y opacos, del</p>

	<p>mismo modo la escala y el ritmo, los cuales son elementos complementarios que al juntarse informan al usuario sobre la agresividad, violencia, dificultad y trama compleja con la que cuenta el videojuego pareciendo más realista, las texturas muy marcadas y agresivas también aportan de manera positiva a la composición debido a los minuciosos detalles y realismo con los que se presenta.</p> <p>Al momento de encuadrar y manejar la composición en escena, se muestra escenas simétricas las cuales están equilibradas y centradas en la composición, del mismo modo también hay escenas asimétricas las cuales cuentan con un recorrido visual que da otra perspectiva al usuario, asimismo el punto de interés se centra en su mayoría en los personajes presentes en las escenas, mostrándolo en primera plana y mostrando sus características para que los jugadores empaticen y recuerden al personaje.</p>
<p>Escena y secuencia</p>	<p>La secuencia en las cinemáticas suele variar en cada escena, trata de pasar de plano en plano contando la historia, asimismo haciendo transiciones y paneos de los mismos, juntándolos y creando nuevas escenas con un gran dinamismo. En cambio, las escenas son muy repetitivo, debido a que hay cinemáticas que cuentan con una escena, otras con tres y otras con dos, y así sucesivamente del mismo modo están cambian mucho de espacio y lugar, de día y noche, exterior o interior, etc.</p>

Dimensión	Escenario 1	Escenario 2	Escenario 3	Escenario 4	Escenario 5	Escenario 6	Escenario 7	Escenario 8
Interiores	Por lo general los escenarios está conformado por habitaciones de los templos y casas, ya sean escenarios importantes o no, pasadizos, salones de oración, cuevas oscuras y poco iluminadas, mazmorras, áticos por el dónde se pueden desplazar, etc.							
Exteriores	Este tipo de escenarios se caracteriza por estar compuesto de muros de piedra, fortalezas de piedra y tierra, techos de bambú, templos, casas, santuarios, torres de combate, caminos de piedra y tierra, además puentes de madera, montañas, acantilados, asimismo también están los pasajes que muestran en plano generales, bosques de árboles de cerezo y bambú, lagos y ríos por donde se puede desplazar, etc.							
Arquitectura	Su arquitectura está compuesta principalmente por casas, templos y santuarios clásicos de la cultura japonesa del siglo XVI, siendo estos muy característicos y fáciles de reconocer, asimismo también están presente muros de piedra, sus puentes clásicos, sus grandes portones, el detalle de los adornos tallados en madera, pisos de madera, los arcos o puertas torii, tallados de buda en piedra gigantes y miniaturas, dojos, separadores de habitaciones. Los materiales principales usados en estas construcciones son la piedra, el bambú, la madera y la tierra.							
Utilería	Los objetos más destacables y los cuales se pueden ver por todo el videojuego son los, budas tallados en madera al							

	<p>igual de las carretas de madera, fogatas, veleros, antorchas, baúles, vasijas de barro y pequeños santuarios de piedra.</p> <p>Del mismo modo cada escenario cuenta con elementos característicos de los mismos siendo haciéndolo diferente del resto, como por ejemplo esqueletos, cuerpos muertos, arboles de colores, arboles de cerezo, nieve, piedra, etc.</p>
<p>Paleta de colores</p>	<p>Los colores que se emplean en los ambientes siempre son complementarios además que se contrasten entre sí, los colores cálidos y colores fríos siempre están juntos pero separados, en su mayoría se emplea colores con tonos poco saturados y opacos, en cambio hay escenarios bien coloridos como el Monte Kongo el cual cuenta con una gran Gama Cromática casi abarcando todo el círculo cromático, del mismo modo también hay escenarios muy fríos que tiene colores blancos de nieve y azules en paredes, y por ultimo está el Palacio del Manantial el cual tiene colores rosas y rojos pero más iluminados, generando a usuario la sensación estar en un reino santo o divino.</p>

Dimensiones	El Lobo “Sekiro”	Genichiro Ashina	Kuro “Lord Kuro”	Isshin Ashina	El Búho	Emma “Lady Emma”	La Dama Mariposa
Morfología general	Casi todos los personajes son adultos y ancianos, a excepción de Kuro que es un niño, del mismo modo algo que caracteriza a todos es que tienen cicatrices por su cuerpo a excepción de Emma y Kuro, sus rasgos faciales como nariz, boca, cejas orejas y ojos son normales de todos, asimismo su altura es normal y altas, al igual que el peso de los mismos, en cambio sus estilos de cabello varia uno del otro.						
Vestuario	Su ropa es muy clásica del tiempo donde viven, de tal modo que el Lobo, el Búho y la dama mariposas visten con trajes shinobis, pero siempre con un accesorio adicionales encima de ello, en cambio Genichiro porta un traje samurái y un kabuto al igual que Isshin que lo complementa con un traje de color celeste, en cambio Emma, Kuro e Isshin anciano visten con túnicas de color rojo y blanco respectivamente. Por lo cual cada personaje se diferencia por su vestimenta del otro, haciéndolo único para que cada usuario empatiza con cualquiera.						
Comportamiento y actitud	En general todos los personajes lograr intervenir con diálogos, ya sea lo necesario o mucho, pero el Lobo se limita solo a escuchar órdenes y responder a las mismas, del mismo modo sus actitudes, la mayoría son fríos, calculadores y serios, los cuales ponen sus intereses por encima del resto, a excepción de Kuro y Emma, que son personas						

	amables y nobles, dispuestos a ayudar a los demás sin importar que pierdan la vida.
Ideología	Hay personajes que tiene ideologías compartidas, como lo es La dama mariposa, el Lobo y Emma, la cual es de proteger a Kuro sin importar sus vidas, también está el Búho, Genichiro e Isshin, quienes buscan poder y la inmortalidad si es posible matando a Kuro y sin importar la vida de los demás, también están los que quieren salvar a todos los posibles, siendo Emma y Kuro.
Finalidad	El Lobo, Emma y la Dama mariposa tienen la finalidad de salvar y proteger a Kuro, asimismo está El Búho, Genichiro e Isshin quienes buscar el poder y la inmortalidad, nuevamente esta Emma, quien es la que brinda la información y ayuda en el proceso del videojuego, asimismo esta Isshin, el Búho, Emma y Kuro, quienes buscan ayudar al Lobo en busca con el fin de satisfacer sus intereses propios o interés conjuntos.
Habilidad	Todos los personajes son muy diestros con el uso de la espada y otras armas adicionales, cada uno con un estilo diferente, a excepción de Kuro que no utiliza ninguna arma y su única Habilidad es la inmortalidad, del mismo modo, del mismo modo todos a excepción de Kuro son muy rápidos, hábiles y letales al momento de luchar cuerpo a cuerpo y a distancia.

4.3. Discusión

La siguiente investigación tuvo como objetivo, conocer la relación íntegra que existe entre el diseño artístico con la narrativa del videojuego Sekiro Shadows Die Twice. Los resultados mostraron que la narrativa audiovisual está muy relacionada con el diseño artístico en el videojuego, ya que los elementos que los componen se complementan entre sí para tratar de narrar una historia, sin recurrir frecuentemente al recurso de los escritos o palabras, sino que el mismo jugador descubra con los elementos de su entorno la historia que se le quiere contar.

La presente investigación se ha estructurado en base a las variables de estudio, las cuales se constituyen de la siguiente manera: Diseño artístico y Narrativa audiovisual. De esta manera, se contrastará con los hallazgos obtenidos a través de las guías de observación y la triangulación de datos conjuntamente con los antecedentes de estudio previamente revisados.

Imagen

Debido a que el videojuego de por sí es una animación, esto demanda que en las cinemáticas se muestren imágenes en movimiento por lo cual las imágenes fijas son casi inexistentes, salvo para resaltar o exaltar a los protagonistas antes de luchar al final de las escenas. Lo mencionado anteriormente se relaciona con lo dicho por Ariza (2017), donde menciona a la imagen fija como la acción o elemento encargado de tomar fotos de momentos sobresalientes de una escena, película o film, además que también cumple la función de documentar el trabajo o función que se esté realizando. Asimismo, Hernández (1992), propone a la imagen en

movimiento como la acción de transmitir el mensaje de manera sincronizada entre las imágenes fijas con elementos del sistema sonoro, voces, música, ruidos, etc.

Sonido audiovisual

La producción del videojuego ha mostrado muchos patrones musicales a lo largo de todas las cinemáticas, guardando un orden y concordancia con el producto en cuestión, del mismo modo otros elementos sonoros también complementan las escenas. La banda sonora se hace presente durante todo el videojuego junto a las escenas, encargándose de que la obra en cuestión no pierda orden o concordancia con la producción al momento transmitir información o sensaciones en el videojuego. Según Peederman (2010), sostiene que el lenguaje sonoro viene a ser una de las piezas más importantes al momento de la elección de un videojuego. Se sostiene que el sonido y la música estimula las sensaciones y sentidos del usuario, afectando a su inconsciente sin que el usuario lo note. Del mismo modo, otro de los complementos sonoros es la música espacial, la cual está encargada de transportar al usuario al lugar del videojuego, mediante el uso de sonidos y ruidos que hagan sentir que el jugador está en el lugar de los hechos, estos sonidos tienen una característica envolvente que hace simular que provienen de distintas direcciones. En el videojuego se escuchan ruidos, de pisadas, espadas, fuego, vientos e incluso sonidos no diegéticos como instrumentos tradicionales, los cuales ayudan a crear la escena en cuestión, siendo espacios bélicos en la era Sengoku de Japón. De este modo Senra (2019), lo define como sonido ambiente o atmosférico, refiriéndose a

aquellos sonidos presentes de manera continua como, el sonido del tráfico, el sonido de la gente, un bar, una calle, un parque, un bosque, etc. Son sonidos que ayudan a identificar el espacio donde tiene lugar la acción o al que se quiere remitir y que contribuyen al realismo de la escena. Los diálogos y la voz presentes en las escenas son un recurso usado de manera múltiple, ya sea al momento de generar diálogos y transmitir un mensaje o también puede ser un complemento de la música. Según Senra (2019), la voz o el habla es el conjunto de sonidos que conforman el audio de nuestra pieza ocupando un primer plano en la percepción. Centrándose primero la atención sobre la palabra, por lo que se debe cuidar que se entienda y se oiga; de lo contrario, se produce confusión en el espectador.

Planos

Los planos usados en las cinemáticas son todos los posibles, desde un gran plano general hasta un plano detalle, pero cada uno usado de distinta manera para cada ocasión, asimismo también los encuadres y ángulos predominan al igual que los paneos. Las cinemáticas presentes recurren muy frecuentemente a planos predeterminados como los contraplanos, los cuales se utilizan en su mayoría para generar dialogo entre dos o más personajes, del mismo modo los planos medio cortos muestran en primera plana a los personajes al momento que se preparan para luchar o se quiere dan más protagonismo de los mismos generando más tensión en los usuarios, asimismo también los planos generales los emplean para generar un contexto y dar información al jugador sobre el ambiente donde se desarrolla la escena, al igual que los planos detalles que se emplean para

mostrar los objetos o características dejando al jugador con la idea de lo complejo que vienen a ser los personajes. Según el propio Zunzunegui (1989), se denomina plano a toda el área de un campo que se quiere capturar o mostrar en una toma, asimismo, también ayuda a contar la historia de manera dinámica al mismo tiempo que enriquece las acciones y da paso a que el espectador comprenda mucha mejor las circunstancias que se está desarrollando. Por último, adhiere que cada plano se emplea de manera distinta para cada función narrativa: en primera instancia los planos generales presentan al personaje en su entorno y su ambiente, seguidamente planos enteros y americanos muestran al personaje completo y alguna característica de sus movimiento y acciones, terminando con los planos medios, cortos y detalles los cuales brindan información más específica y detalla de personaje en cuestión.

Composición

Los elementos básicos y esenciales que conforman la composición en las cinemáticas son muy precisas, ordenadas y armónicas, a base de un trabajo conjunto de los mismos. Los espacios, tonos, colores y texturas varían dependiendo de los escenarios, pero al mismo tiempo guardan un orden entre sí. Los espacios más comunes donde se desarrolla el videojuego son en su mayoría templos, santuarios y campos tradicionales de la era Sengoku en Japón, asimismo estos escenarios solo se desarrollan en la noche y el atardecer con colores y temáticas oscuros, frívolas e inhóspitas. Del mismo modo el realismo en el videojuego viene a ser complementado por la escala y el ritmo, los cuales al juntarse generan en el usuario una escena los más

parecida a la realidad, violenta, difícil y con trama compleja a la que se debe enfrentar en el videojuego, las texturas muy marcadas también aportan de manera positiva a la composición debido a los minuciosos detalles y realismo con los que se presenta. Según Gentile et al. (2007), definen a la composición como el proceso donde se relaciona elementos gramaticales y crean un todo armónico, asimismo que el espacio viene a ser el lugar donde se ordena los elementos posteriormente a trabajar, la composición viene a ser el resultado de elementos ordenados, que el director o sujeto quiere mostrar en la escena para transmitir el mensaje, haciendo que el usuario enfatice con el ambiente, sintiéndose como si fuera el protagonista de la misma historia.

De la misma manera se complementa con lo que viene a ser el punto de interés, el cual se enfoca principalmente en los protagonistas del videojuego, asimismo la regla de los tercios, la simetría y asimetría que debe existir para generar una mejor manera de transmitir el mensaje sin hacerlo monótono, simple, predecible y aburrida. Donde según Rodríguez (2017), estos elementos vienen a ser la manera en cómo el director quiere llevar el mensaje al usuario, mediante el movimiento y colocación de los objetos para que el usuario pueda tener una correcta lectura visual sin recurrir a las palabras y el mensaje llegue correctamente.

Escena y secuencia

Las cinemáticas cuentan con un patrón de escenas que se repiten, en cambio la secuencia de planos varía mucho dependiendo de la trama que se está llevando a cabo. Las escenas son muy repetitivas, debido a que hay

cinemáticas que cuentan con una escena, otras con tres y otras con dos, y así sucesivamente del mismo modo estas cambian mucho de espacio y lugar, de día y noche, exterior o interior, etc. La escena viene relacionada estrechamente con la composición, ya que en ambos casos estos están representados por elementos o utilería que alimentan el encuadre, con la diferencia que las escenas están enumeradas, escritas y contabilizadas en el guion. Según Morala (2020), las escenas vienen a ser el conjunto de planos unidos en el montaje, representando una acción o situación concreta, se utiliza para referirse a los momentos en los que un intérprete sale o entra en el escenario.

La secuencia en las cinemáticas suele variar en cada escena, trata de pasar de plano en plano contando la historia, asimismo haciendo transiciones y paneos de los mismos, juntándolos y creando nuevas escenas con un gran dinamismo. Del mismo modo Robert McKee (2006), adhiere que una secuencia es una serie de escenas habitualmente de dos a cinco, que culminan con un mayor impacto que el de cualquier escena previa. Asimismo, Morala (2020), lo define como un bloque de contenido, que suele mostrar diferentes acciones que se subordinan a una idea más general.

Estilo de diseño: escenografía

La gran cantidad de recursos utilizados en el videojuego, está inspirada en su totalidad por la cultura japonesa del siglo XVI, la cual cuenta con un estilo de arquitectura y ambientes únicos, de los cuales el videojuego ha sabido resaltar y plasmar muy bien, del mismo modo la utilería y la paleta

de colores han sido un gran aporte para lo que quiere transmitir el videojuego. Según Bermúdez (2011), denomina a la escenografía como la técnica del diseño, creación y decoración de espacios escénicos, así como al conjunto de elementos visuales que permiten una representación realista, ideal, simbólica o ficticia de un lugar. Sus principales infraestructuras arquitectónicas están compuestas principalmente por casas, templos y santuarios clásicos de la cultura japonesa del siglo XVI, siendo estos muy característicos y fáciles de reconocer debido a la popularidad que tienen por todo el mundo. Según Machiste (2021), la arquitectura japonesa tiene una gran influencia en la cultura China, asimismo rescata que la mayoría de sus infraestructuras se representan por templos budistas, castillos, y santuarios Shinto. Donde los castillos eran utilizados como fortalezas de madera y piedra, asimismo los santuarios cuya ubicación eran generalmente en montañas entre rocas y árboles se diferenciaba del resto por su puerta torii, y por último estaban los templos los cuales eran muy parecidos a los castillos, pero en menor tamaño, y parecidos a los santuarios, pero con la diferencia que estos eran más grandes y eran usados para venerar a sus dioses. Cada escenario cuenta con elementos característicos de los mismos haciéndolo diferente del resto. Los colores cálidos y colores fríos siempre están juntos pero separados, en su mayoría se emplea colores con tonos poco saturados y opacos, en cambio hay escenarios bien coloridos como el Monte Kongo el cual cuenta con una gran gama Cromática. Según Nureña (2020), la elección del color suele ser un proceso importante para la creación de ambientes, ya que los colores

influyen al momento de transmitir una sensación, de tal manera los colores cálidos estimulan los sentidos, creando un acercamiento con el entorno, en cambio los colores fríos generan lo contrario y del mismo modo también crean una atmosfera de relajación, asimismo los colores claros suelen generar atmosferas amplias y pulcras, en cambio los oscuros crean áreas altas, temibles, y frívolas.

Construcción de personaje

Los personajes están diseñados de tal manera que sus personalidades, ideologías, acciones y movimientos han sido formados por el momento en que viven, siendo las guerras y batallas, en su mayoría teniendo personalidades frías y calculadoras, con excepción de algunos, del mismo modo se aprecia que el vestuario, características y demás elementos van conforme a la época donde se desarrolla la historia, al igual que los implementos que usan. Su ropa es muy clásica del tiempo donde viven, de tal modo que el Lobo, el Búho y la dama mariposas visten con trajes shinobis, pero siempre con accesorios adicionales encima de ellos, en cambio Genichiro porta un traje samurái y un kabuto al igual que Isshin que lo complementa con un traje. Según Yansi (2021), el vestuario del personaje llega a contar una historia de manera indirecta, por ejemplo, brindando información sobre donde vivió el personaje, saber si los personajes son humanos o no, de que época es el personaje, su personalidad, como se crio, en qué circunstancias vivió, etc. Este tipo de información que se obtiene ayuda a crear una idea mental sobre su pasado y presente el personaje, además que brinda información que puede ser útil al momento de avanzar

en el videojuego. La mayoría de personaje en la historia son fríos, calculadores y serios, los cuales ponen sus intereses por encima del resto, a excepción de Kuro y Emma, que son personas amables y nobles. Según Smith (2019), la personalidad se conforma a través de los procesos temporales o cambios progresivos del funcionamiento total, no solo de madurez, sino que también de los conocimientos adquiridos con el pasar del tiempo y del contexto social donde se desarrolla, siendo relevante el círculo social o familiar. Todos los personajes son muy diestros con el uso de la espada y otras armas adicionales, cada uno con un estilo diferente. Según Field (1984), comenta la importancia de tener un buen personaje, ya que este será el centro donde se basa el guion, sin personaje no hay acción, sin la acción no se desarrolla un conflicto, sin el conflicto no puede haber historia.

Narrativa audiovisual

La manera en cómo está estructurado el videojuego, empezando desde el género del mismo el cual viene a ser de acción y aventura, da una pequeña premisa sobre lo que tratara. Ya si se habla del videojuego, la historia está contada en un orden anacrónico lo cual incita al jugador a deducir la historia por sí mismo y no dejarlo como una historia lineal fácil de entender y jugar, esto viene a complementarse con la función del narrador, ya que este mismo solo interviene al inicio y al final del videojuego para dar una introducción y un cierre, sin cumplir la función de narrar constantemente la historia, esto posteriormente obligando al jugador a descubrir la historia mientras avanza en el videojuego. Según García, (1993)

describe a la narrativa audiovisual como la ordenación metódica y sistemática de elementos que permiten descubrir, narrar y revelar los procesos que utilizan la imagen y sonido para su funcionamiento en las historias. Reis y López, (2002) subrayan que la narrativa no es algo lineal que solo se puede encontrar en textos, libros o escritos, sino que esto va más allá, llegando a abarcar otros contextos comunicacionales y que pueden concretarse en distintos soportes expresivos.

Asimismo, también se cuenta con la acción, donde el videojuego se presenta con una introducción, generando un contexto y una idea de la trama del videojuego al usuario, para posteriormente pasar a la planeación del problema, donde se muestra a los personajes principales, interactuar y generado un conflicto entre el protagonista principal y el antagonista, esto seguidamente pasando al desarrollo de la historia y llegando a la parte de la conclusión, donde el videojuego plantea una serie de cuatro finales, donde dependiendo de las decisiones del jugador y como haya avanzado en el videojuego, él decide como acabarlo, sin embargo negándole la opción de ver los otros tres finales restantes. Esto obliga al jugador a repasar el videojuego unas cuantas veces más para descubrir los otros finales restantes. Field (1984), en su libro "El manual del guionista" tiene una manera particular de estructura las acciones, clasificándolas en tres fases. El acto I, en este acto se propone que la historia comience con la creación de un drama, el cual será el que dará inicio a la historia. El acto II, este acto propone que se divida en 2 mitades, en donde la primera mitad comenzara donde quedó el Acto I (plot point), posteriormente se planteara un conflicto

seguido de un desarrollo. El acto III, en este acto será daré conclusión a todas las tramas abiertas durante los demás Actos, se daré solución, se explicará o aclarará huecos argumentales.

V. Conclusiones

Se puede afirmar que el diseño artístico del videojuego está lleno de elementos visuales y sonoros que al juntarse crean un todo armónico, bien puede ser un escenario lleno de colores y de vida o ya sea un escenario que genera miedo o intriga, del mismo modo también los sonidos son elementos que ayudan a darle más sentido al videojuego, mediante los sonidos diegéticos que van a la par que el videojuego y los sonidos no diegéticos como la banda sonora y la música ambiental que transporta al usuario a un mundo de fantasía.

Los recursos técnicos utilizados por la parte de diseño artístico ya sean escenarios, arquitectura, texturas, sonidos y demás que se utilizan para construir la historia vienen a ser muy importantes al momento de transmitir el mensaje, ya que son elementos presentes que informan y generan un contexto ya sea en la época donde se desarrolla, la temática que tendrá, los ambientes que se van a presentar, etc. Son cosas que pasan desapercibidos en los jugadores, pero cumplen la función de informar minuciosamente y que el mensaje llegue de la manera correcta.

En lo que refiere a la narrativa audiovisual, ya sea el narrador, ideologías, argumentos, discursos y orden, es un información más directa y verbal ya que son elementos que el jugador puede tomar en cuenta muy ampliamente, e incluso la narrativa puede poseer un orden anacrónico donde el espectador tendrá que regresar al pasado y presente. Esa información será imprescindible al momento que desee avanzar en el videojuego, son detalles que más adelante se volverá a recurrir, estos deben ser tomados en cuenta para hallar un sentido y que la historia se llegue a entender.

En lo que refiere al diseño de personajes y escenarios, el videojuego cuenta con

una escenografía que se enfoca en la era sengoku de Japón en el siglo XVI, donde sus estructuras arquitectónicas están compuestas principalmente por templos, santuarios y castillos, los cuales son muy característicos de la cultura tradicional de Japón, así mismo las montañas, bosques de bambú y de cerezos son muy representativos de los mismos.

En lo que refiere a diseño de personajes, estos están diseñados conjuntamente a la época donde se desarrolla la historia, siendo su ropa muy característica de shinobis y samuráis de la época, con indumentaria tradicional, implementos adecuados son los que crean personajes únicos, memorables y recordables, asimismo sus personalidades frías que han sido el resultado de vivir en constantes guerras, por lo cual sus ideologías están determinados por su pasado y presente los cuales ayudarán a sus objetivos en el videojuego.

VI. Bibliografía

Gil, A. y Vida, T. (2007) "Los videojuegos". Editorial UOC. Recuperado:

[https://books.google.es/books?id=hQCdIPty3P0C&printsec=frontcover
&hl=es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=hQCdIPty3P0C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false)

Corbal, J. (2017). "Curso de narrativa en videojuegos". RA-MA Editorial.

Recuperado: <https://elibro.net/es/lc/bibsipan/titulos/106606>

González, D. (2014). "Arte de videojuegos: da forma a tus sueños". RA-MA

Editorial. Recuperado: <https://elibro.net/es/lc/bibsipan/titulos/106441>

Núñez, R. (2018). "De la literatura al videojuego: análisis de tres casos interactivos".

Para obtener el Grado Académico de Doctora en Ciencias Sociales.

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Recuperado:

[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_3b23706095fb267
60593d315717d03d2](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_3b23706095fb26760593d315717d03d2)

García, B. (2009). "Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico

para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares". Tesis

doctoral para Didáctica y Teoría de la Educación. Universidad Autónoma

de Madrid. Recuperado:

[https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garci
a_gigante_benjamin.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf)

Pelegrina del Río, M., & Tejeiro, R. (2008). "La psicología de los videojuegos: un

modelo de investigación". *Málaga, España: Aljibe*. Recuperado:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6502718>

Calderón, C. (2020). "Análisis del diseño atmosférico y de personajes en la narrativa

visual de los videojuegos del subgénero Metroidvania: Hollow Knight,

¡Ori and the Blind Forest y Guacamelee!". Trabajo de Investigación para optar el grado de bachiller en Diseño Profesional Gráfico. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas*. Recuperado:

<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/654566>

Ponce, J. (2018). "Creando universos: proceso para la realización de concept art para videojuegos del tipo plataformer en el Perú". Tesis para optar por el Título de Licenciado en Arte con mención en Diseño Gráfico. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado:

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/PUCP_be84db4b0399b6381c5454527911bb1d/Details

Peerdeman, P. (2010). "Sound and Music in Games by Peter Peerdeman".

Recuperado: <https://www.semanticscholar.org/paper/Sound-and-Music-in-Games-by-Peter-Peerdeman-Peerdeman/bc94d9346385cc767ab78805b19da1060d2ed329>

Bedoya, R. y León, I. (2016). "Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento" (2.ª ed.). Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Recuperado: <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10715>

Gentile, Díaz y Ferrari, (2007). "Escenografía cinematográfica". Editorial INCAA.

Recuperado:

https://espectaculosymedios.files.wordpress.com/2018/09/gentile_diaz_ferrari_escenografia-cinematografica.pdf

Ortiz, M. (2018). "Narrativa audiovisual aplicada a la publicidad". Primera edición. Universidad de Alicante. Recuperado:

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79707/1/Narrativa_Audiovis

Cueva, D. (2014). "Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson". Tesis para obtener el grado de licenciado en ciencias de la comunicación. Universidad Privada Antenor Orrego. Recuperado: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UPAO_ea23b9743f4d27f4733dd2d423f5c45e

Unir, (2021). "Tipos de narrador y sus características". La universidad en internet. Recuperado: <https://www.unir.net/humanidades/revista/tipos-de-narrador/>

Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [2021].

Caballero, E. (2020). "El discurso audiovisual: Análisis sobre la pertinencia del término y propuesta para un modelo de evaluación de discursos". Revista Comunicación. Recuperado: <https://comunicacion.gumilla.org/2020/03/30/el-discurso-audiovisual-analisis-sobre-la-pertinencia-del-termino-y-propuesta-para-un-modelo-de-evaluacion-de-discursos/>

Malatesta, J. (2020). "El rol del diseño de sonido en videojuegos y su aplicación para obras independientes peruanas contemporáneas". Trabajo de investigación Para optar el grado de bachiller en Música. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Recuperado: https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653984/Malatesta_RJ.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Lizarán, G. (2014). "Diseño de personajes para preproducción de videojuego".
Universidad politécnica de Valencia. Recuperado:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/50017/Guillermo%20Lizar%C3%A1n%20Moraga%20-%20TFG-%20Jon%20McIntre.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Field, S. (1984). "El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso" Recuperado: <http://www.laescapeta.mx/wp-content/uploads/2017/09/syd-field-el-manual-del-guionista-.pdf>
- Dzul, M. (2013). "Diseño No-Experimental". Universidad Autónoma del estado de Hidalgo. Recuperado:
<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/14902/PRES38.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, Milena & Mendivelso, Fredy. (2018). Diseño de investigación de Corte Transversal. Revista Médica Sanitas. 21. 141-146. 10. Recuperado:
https://www.researchgate.net/publication/329051321_Diseno_de_investigacion_de_Corte_Transversal
- Fernández, F. (2009). "Discusiones de metodología La observación en la investigación social: la observación participante como construcción analítica". Revista Temas Sociológicos. Recuperado:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6780076.pdf>
- Campos, G. y Lule, N. (2012). "La observación, un método para el estudio de la realidad". Revista Xihmai VII. Universidad La Salle Pachuca. Recuperado:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>

Santanilla, D. (2009). "Análisis semiótico-visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el festival de San Sebastián". Trabajo de grado para optar por el título de Comunicadora social. Pontificia Universidad Javeriana.

Recuperado:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5223/tesis174.pdf?sequence=3>

Amaya, L. Berrío, G. y Herrera, W. (2018) "Principio de Beneficencia". Ética Psicológica. Recuperado:

<http://eticapsicologica.org/index.php/documentos/articulos/item/18-principio-de-beneficencia>

Osorio, J. (2000). "Principios éticos de la investigación en seres humanos y en animales". Universidad del Valle, Cali, Colombia. Recuperado:

<http://www.medicinabuenaaires.com/revistas/vol60-00/2/principioseticos.htm#:~:text=Principio%20de%20totalidad%20Fintegridad&text=En%20griego%20holos%20%3D%20totalidad%2C%20es,en%20otra%20totalidad%20siempre%20mayor.>

Rada, D. (2007). "El Rigor en la Investigación Cualitativa: Técnicas de Análisis, Credibilidad, Transferibilidad y Confirmabilidad". Revista Venezolana de Investigación. Recuperado:

<https://www.capacidad.es/sica09/Comunicaciones/C202%20Credibilidad.doc>

Aguilar, S. y Barroso, J. (2015). "La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa". Universidad de Sevilla. Recuperado:

<https://idus.us.es/handle/11441/45289>

- Stouhi, D. (2020). "La importancia de la arquitectura en el diseño de videojuegos". Arch Daily. Recuperado: <https://www.archdaily.pe/pe/939403/la-importancia-de-la-arquitectura-en-el-diseno-de-videojuegos>
- Mitchell, M. (2017). "El personaje heroico femenino en César Rengifo. (En Joaquina Sánchez, María Rosario Navas, La Sonata del Alba y Harapos de Esta Noche)". Universidad Central de Venezuela. Recuperado: <http://saber.ucv.ve/handle/10872/18723?mode=full>
- Hernández, A. (1992). "Documentación audiovisual: metodología para el análisis documental de la información periodística audiovisual". Universidad complutense de Madrid. Recuperado: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=278480>
- Senra, A. (2019). "Art Toolkit. Banda sonora: música, sonido, ambiente, voz". Universidad Abierta de Cataluña. Recuperado: <http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/banda-sonora-musica-sonido-ambiente-voz/>
- Rodríguez, J. (2017). "13 Reglas de Composición Fotográfica que Debes Conocer". Dzoom. Recuperado: <https://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>
- Morala, A. (2020). "Plano, escena, secuencia y toma". Cortometrajes Online. Recuperado: https://www.cortorama.com/blog/diferencia-entre-plano-escena-secuencia-y-toma/#la_escena
- Morala, A. (2020). "Plano, escena, secuencia y toma". Cortometrajes Online. Recuperado: https://www.cortorama.com/blog/diferencia-entre-plano-escena-secuencia-y-toma/#la_escena

Yansi, A. (2021). "Una breve guía de diseño de moda y vestuario de personajes".

Clip Studio. Recuperado: <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/4383>

VII. Anexos

Nº		Nombre:	
		Sexo:	
		Rango en la historia:	
		Ubicación:	
		Morfología corporal:	
		Morfología facial:	
		Vestuario:	
		Comportamiento y actitud:	
		Ideología:	
		Movimientos y expresiones:	
1		Finalidad:	
		Habilidades:	
	Discusión		

Cinemática N° 1 "Visita a Kuro"

Sinopsis:

N°

Imágenes

Dimensiones



Contexto

1



Discusión

Escenario N° 4 "Templo Sempo, monte Kongo"

	Sinopsis:			
	Inicio:		Fin:	
N°	Imagen	Dimensiones		Contexto
2				
				
Discusión				



Sekiro Shadows Die Twice



Genero

Narrador

Orden

Sinopsis

Nudo Énfasis

Sucesos

Introducción

Planteamiento

Desarrollo

Conclusión

Desarrollo 2

Conclusiones 2

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Diego Alonso Baca Cáceres

Centro laboral: Universidad Señor de Sipán

Título profesional: Magister en Ciencias Sociales

Grado: Maestro | **Mención:** Gestión del Patrimonio Cultural

Institución donde lo obtuvo: Universidad Nacional de Trujillo

Otros estudios: Diplomado en Educación Superior

2. Instrucciones

Estimado especialista, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N.º 1).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico **2:** Básico **3:** Intermedio **4:** Sobresaliente **5:** Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)					X

13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial					
Puntaje total					

Nota: Índice de validación del juicio de experto (I_{ve}) = $[75 / 75] \times 100 = 100$

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación	El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado): El presente instrumento de investigación cumple con todos los estándares establecidos y presenta solidez teórica y metodológica, por tanto, se puede afirmar que es apropiado para obtener los resultados en un proceso de investigación.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Rafael Alberto Sánchez Saldaña identificado con DNI. N°18154135 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el tesista, Víctor Miguel Bravo Altamirano en la investigación denominada: "La relación entre el diseño artístico y la narrativa audiovisual en el videojuego Sekiro Shadows Die Twice del 2019".



Firma del experto

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Rafael Alberto Sánchez Saldaña

Centro laboral: Universidad Señor de Sipán

Título profesional: Magister en Administración de Negocios...

Grado: Maestro

Mención: Administración de Negocios

Institución donde lo obtuvo: Universidad César Vallejo

Otros estudios: Título en Ingeniería Industrial.

2. Instrucciones

Estimado especialista, a continuación, se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N^o 1).

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1:Inferior al básico **2:**Básico **3:**Intermedio **4:**Sobresaliente **5:**Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORIA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma (visión general)					X
2. Coherencia entre dimensión e indicadores (visión general)					X
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión general)					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables(coherencia)					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto (pertinencia y eficacia)					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas (control de sesgo)					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general)					X

13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)						X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)						X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)						X
Puntaje parcial						
Puntaje total						

Nota: Índice de validación del juicio de experto (I_{vje}) = $\frac{75}{75} \times 100 = 100$

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación	El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado): El presente instrumento de investigación cumple con todos los estándares establecidos y presenta solidez teórica y metodológica, por tanto, se puede afirmar que es apropiado para obtener los resultados en un proceso de investigación.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Rafael Alberto Sánchez Saldaña identificado con DNI. N°18154135 certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el tesista, Víctor Miguel Bravo Altamirano en la investigación denominada: "La relación entre el diseño artístico y la narrativa audiovisual en el videojuego Sekiro Shadows Die Twice del 2019".



 Firma del experto

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows