

# Hoy no es Mañana

Una aventura interactiva a través del tiempo con  
elementos informativos.

---

Cristian Palacios Inacio  
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2020-21



*Centre adscrit a la*





*Centres universitaris adscrits a la*



**Grado en Medios Audiovisuales**

**HOY NO ES MAÑANA**

**Memoria**

**Cristian Palacios Inacio**





## **Dedicatoria**

A mi familia.



## **Agradecimientos**

A mi madre, a mi pareja y a mi tutor y mentor.



# Índice

Índice.....	VII
Índice de figuras.....	IX
Índice de tablas.....	XI
Glosario de términos.....	XIII
1. Introducción.....	15
1.1 Idea y ficha técnica.....	16
2. Objetivos .....	19
3. Análisis de referentes.....	21
3.1. Referentes por interacción.....	21
3.2. Referentes por narración.....	26
4. Marco teórico.....	31
4.1. Estructura narrativa .....	31
4.2. Tipos de narrativas Interactivas.....	36
4.3. El jugador como parte de la historia.....	43
5. Metodología y desarrollo.....	47
5.1. Fase 1.....	48
5.2. Fase 2.....	48
5.3. Fase 3.....	49
5.4. Fase 4.....	49
5.5. Today is not Tomorrow.....	51
5.6. Recibimiento, feedback y testing.....	52
6. Plan de trabajo y cronograma.....	55



7. Aspectos legales.....57

8. Presupuesto.....59

9. Conclusión.....61

10. Bibliografía.....63

11. Filmografía.....67

12. Ludografía.....69

## Índice de figuras

Fig. 1. Diagrama de flujo de <i>Detroit Become Human: The Interrogation</i> .....	24
Fig. 2. Modelo del viaje del héroe.....	25
Fig. 3. Representación de narrativa lineal.....	37
Fig. 4. Representación de narrativa ramificada.....	38
Fig. 5. Representación de narrativa de espina de pescado.....	39
Fig. 6. Representación de narrativa dinámica.....	40
Fig. 7. Representación de narrativa concéntrica.....	41
Fig. 8. Representación de narrativa en hilo.....	41
Fig. 9. Representación de narrativa paralela .....	42
Fig. 10. Esquema narrativo del primer episodio de <i>Today is not Tomorrow</i> en <i>Twine</i> . .....	51



## Índice de tablas

Tabla 1. Comparación de la terminología y las líneas maestras.....	35
Tabla 2. Formulario de recepción de TinT.....	53
Tabla 3. Diagrama de Gantt del TFG.....	46



## Glosario de términos

<i>GDD</i> <i>(Game Design Document)</i>	(Documento de Diseño de Videojuegos) Es un documento de diseño conceptual de carácter descriptivo para los videojuegos.
<i>Mecánicas</i>	Conjunto de reglas que rigen el desarrollo de una actividad.
<i>Dinámicas</i>	Comportamiento que emerge de los <i>inputs</i> y <i>outputs</i> entre jugador y mecánicas de juego.
<i>Estéticas</i>	Emociones y reacciones evocadas al jugador a través de un juego.
<i>P.E.G.I.</i> <i>(Pan European Game Information)</i>	Sistema europeo de clasificación por edades para software y videojuegos. Informa y aconseja a los padres sobre el contenido interactivo.
<i>Hiperficción explorativa</i>	Es un tipo de narrativa hipertextual. El texto narrativo está construido en forma de hipertexto, permitiendo al lector escoger los nexos de ramificaciones en determinados momentos.
<i>Quick Time Events (QTE)</i>	Escena cinemática dónde el personaje actúa por su cuenta, llevando a cabo incluso acciones que no serían posibles mediante órdenes habituales. Sin embargo, en ciertos momentos, se introduce un elemento de interactividad, que dictará como se irá desarrollando dicha escena.



# 1. Introducción

“No es Dios, cabo, sólo un hombre. Se pasa el día entero sentado en una habitación, escribiéndolo todo, y cualquier cosa que escribe se convierte en realidad.” (Auster, 2008, p.18). Así representa Paul Auster en *Un hombre en la oscuridad* a alguien capaz de crear nuevas realidades a través de la escritura. Sin embargo, el debate de qué es realidad y qué no, no forma parte de este TFG, sí que se analizan patrones, herramientas y otras formas que existen para transmitir una emoción, un mensaje o una reacción.

Al igual que la humanidad ha evolucionado a lo largo de la historia, también lo han hecho sus costumbres y cómo consecuencia la forma en que transmiten el conocimiento o narran una historia. Aunque hoy en día se siguen contando historias ya sea alrededor de una hoguera o de una mesa, existen muchos otros canales por los que narrarlas. Entre ellos, y uno de los más recientes en cuanto a su “invención”, son los videojuegos; tal ha sido su impacto en la sociedad que muchos de ellos son todo un referente en la cultura popular de la actualidad.

Y aquí entra este proyecto, *Hoy no es mañana*, consiste en hacer el diseño narrativo de un videojuego que cierta intención informativa apelando a la curiosidad y búsqueda de conocimiento histórico del jugador de una forma interactiva.

¿Qué tiene de especial esta última palabra? “Interactiva”.

Crawford (2013) defend it on *Chris Crawford on Interactive Storytelling* saying INTERACTIVITY IS WITHOUT DOUBT the most grossly misunderstood and callously misused term associated with computers. Everybody has been using the term for so long that people are quite sure of their appreciation of interactivity. The problem is that everybody seems to have a different conception of interactivity, and most descriptions are fuzzy and accompanied with lots of arm-waving. (p.25)

Crawford (2013) la defiende en *Chris Crawford on Interactive Storytelling* diciendo que LA INTERACTIVIDAD ES SIN DUDAS, el término más groseramente incomprendido y cruelmente mal utilizado asociado con los ordenadores. Todo el mundo ha estado usando el término durante tanto tiempo que la gente está bastante segura de su apreciación de la interactividad. El problema es que todo el mundo parece tener una concepción diferente de la interactividad, y la mayoría de las descripciones son confusas y van acompañadas de muchos movimientos de brazos. (p.25).



Así que él la define como “un proceso cíclico entre dos o más agentes activos en el que cada agente escucha, piensa y habla alternativamente” (Crawford, 2013, p. 29).

Crawford (2013) también afirma que se suele confundir este concepto con “inmersión”. Un término que asocia cómo un atributo de entornos gráficos 3D que sumergen al usuario en un espacio visualmente completo y consistente. Y de hecho el concepto de interactividad está completamente desvinculado al tipo de interfaz. (p. 26).

Gracias a la interactividad se puede dar pie al siguiente término, la “ramificación”. La RAE y Oxford la definen como conjunto de consecuencias necesarias a partir de un hecho.

Teniendo en cuenta estos tres conceptos nace Today is not Tomorrow, una aventura narrativa interactiva en la que el jugador toma decisiones que repercutirán en Tomás, su historia y la relación que comparte con su compañera Vina. Además, se incluye una función informativa en la que Tomás aporta curiosidades históricas a medida que viaja por las distintas épocas de la humanidad y “apunta” sus conocimientos en su libreta.

## 1.1. Idea y ficha técnica

Ficha técnica:

Nombre original: Today is Not Tomorrow (Hoy no es mañana)

Género: Aventura narrativa.

Plataforma: PC

Duración aproximada: 20 min. (Por episodio).

Pegi: 16 (Violencia, lenguaje soez, alcohol).

## Sinopsis:

Tomás, 31 años profesor de historia verá su vida (incluso su muerte) truncarse por unos fenómenos paranormales (o divinos), que lo llevarán a diversas épocas históricas clave para el presente de la humanidad.

## Idea/Resumen:

La ambición de la humanidad ha llevado a colectivos a descubrir la forma de viajar en el tiempo moldeando el presente y el futuro a gusto de los viajeros. Después de su muerte, Thomas entra en una orden divina encargada de proteger el tiempo de aquellos que intentan alterarlo. Pero en esta nueva encrucijada no solo conocerá por sus propios ojos el fruto de sus estudios, sino que hallará el motivo de su muerte (o asesinato).

## Mecánicas:

Las mecánicas no son muy complejas facilitando su jugabilidad a prácticamente todo tipo de jugador. Estas son muy parecidas a las que se encuentran en este género de aventuras narrativas como *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls*, *Detroit Become Human*, *Life is Strange*, *Tell Me Why* y *The Walking Dead* (videojuego) entre muchas otras, donde el jugador se limita a controlar el personaje desplazándose por los distintos escenarios hasta que sucede algún evento. Estos ya pueden ser diálogos interactivos con otros NPC en los que el jugador escoge la pregunta y el otro la responde, o quick time events que consisten en tomar decisiones dentro de un tiempo límite que repercutirán el futuro corto y/o largo plazo de la trama.

## Dinámicas:

*Today is Not Tomorrow* es un juego con una gran importancia narrativa en el que la trama es la verdadera protagonista, será la motivación y aquello que impulsará al jugador a tener curiosidad. Aun así, esta interacción no va ligada únicamente a la trama y su narrativa. En determinadas ocasiones, el jugador puede optar por apartarse unos instantes de esta para conocer más el mundo que lo rodea, donde en este caso aprende directamente de las lecciones que le aporta Tomás. De esta forma se añade contenido valorado para otros tipos de jugadores como los exploradores o los cumplidores (“achievers”).

### Estéticas:

En cuanto a las estéticas, el juego pretende que el jugador empatice con el protagonista de dos formas, la primera es con las decisiones que toma Tomás por su propio pie y la segunda es a través de las que toma el jugador. De esta forma el personaje de Tomás poseerá ciertas habilidades y rasgos inmutables, aunque su personalidad y por consecuencia su relación con su entorno dependerá del jugador. De este modo, las decisiones del jugador definirán tanto la personalidad del personaje como dilemas éticos y/o morales que, en ocasiones, presionarán al espectador en busca de un mal menor o la acción más correcta y también puedan transmitir cierto arrepentimiento.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo principal**

Crear y diseñar una aventura narrativa interactiva digital con un estilo lúdico adulto con cierta intención informativa.

### **2.2. Objetivo secundario**

Observar el “feedback” y la aceptación que tendrá este formato a través de encuestas digitales.

### **2.3. Alcance**

La propuesta consiste en el desarrollo completo del episodio piloto de una aventura narrativa, que no es más que una narración de una ficción a través de una interfaz interactiva con todas sus ramificaciones y ciertos elementos ligados al diseño de niveles.

Así mismo, no incluye el diseño artístico, ni la adaptación a otros géneros y formatos. En cuanto al apartado de guion y documentación, este último será limitado y tratado de forma superficial, reuniendo todos los recursos al desarrollo de la trama y la interacción con la misma.



### 3. Análisis de referentes

A continuación, los referentes han sido divididos en dos grandes categorías muy importantes a tener en cuenta para la realización de este proyecto. A su vez, estas categorías han sido divididas por subcategorías clasificando así el formato, canal o plataforma de dichos referentes.

#### 3.1. Referentes por interacción

En esta categoría se exponen todos aquellos formatos con opciones a escoger a la hora de narrar una historia, es decir que el lector, espectador o jugador escoge qué camino seguir en determinados sucesos de la misma.

##### 3.1.1. Hiperficción explorativa o librojuegos

*Elige tu propia aventura* (título original: *Choose Your Own Adventure*), es una serie de libros juveniles que originalmente se lanzaron bajo el sello de Bantam en los años 80 y 90. Posteriormente fueron relanzados bajo el sello de Chooseco y escritos por su fundador R.A. Montgomery que sitúan al lector como el protagonista del libro, permitiéndole tomar las decisiones que influirán en el futuro de la trama. Todas las decisiones han sido prescritas y prediseñadas por el propio autor, sin embargo, permite al lector tener libertad de decisión yendo a una página u otra. El género de estos libros, cómo bien se aprecia en el título, es de aventuras y fantasía, géneros clave para el efecto de inmersión a la hora de crear nuevos mundos ficticios e introducir al lector en ellos. Ya que supone un mayor reto para el autor y un mayor impacto para el lector inmiscuirse en mundos imaginarios debidos a su infinidad de posibilidades.

Este formato es el más común de las hiperficciones explorativas, un formato aplicado en libros como: *Tween Adventure* o *Fighting Fantasy*.

*Dragones y mazmorras* (título original: *Dungeons & Dragons*), estos títulos pueden ser los más polémicos en esta categoría, ya que son una mezcla de librojuegos con juegos de mesa.

Estos librojuegos han sido diseñados por Wizards of the Coast y, al igual que el resto de juegos de la compañía, como *Magic*, *Duel Masters* o *Avalon Hill*, están diseñados para ser jugados en compañía.

En el caso de este título, hace falta un mínimo de dos personas, un “Dungeon Master” (algo así como un narrador), y entre uno y cinco jugadores que se ponen en la piel de los héroes. El “Dungeon Master” hace de intermediario entre los mundos fantásticos presentados en los libros y el resto de jugadores, exponiéndoles en todo momento la situación actual de la partida y las opciones disponibles para los héroes. Para jugar a este juego hacen falta otros accesorios como dados de rol, un tablero y las figuras pertinentes.

*D&D* (acrónimo por el cual se conoce *Dungeons & Dragons*) es toda una referencia popular de las últimas décadas porque empezó siendo una serie de dibujos animados coproducida por Marvel Comics y TSR, Inc. en los años ochenta. Posteriormente, se ha convertido en un producto transmediático en el que se ha podido ver en librojuegos, videojuegos o incluso series de televisión conocidas como *Stranger Things*.

Aunque no ha sido el primero del género (juego de mesa de aventura y rol), si ha sido uno de los que más impacto ha causado los últimos años. Sin embargo, no hay que dejar de lado otros grandes referentes como: *Call of the Cathulhu*.

### 3.1.2. Videojuegos

Empezando por *Life is Strange* (2015), el referente más destacable y con más semejanzas con este proyecto, tanto a nivel narrativo como jugabilidad. Un videojuego premiado y elogiado por la crítica que ha sido desarrollado por DONTNOD, un estudio AA perteneciente al reputado editor Square Enix.

El género y el formato de este tipo de videojuegos se encuentra en el límite entre videojuego y serie de televisión, sin embargo, sus requisitos computacionales y la fuerte interacción usuario – personaje y mundo ficticio, lo sitúan dentro del género de videojuegos. Aun así, la división y distribución por capítulos independientes y su profundidad narrativa hacen que sea muy fácil cuestionar hacia dónde se inclina la balanza. *Life is Strange* es una reconocida obra dentro del

género por su profunda narrativa y la vinculación de la misma con la jugabilidad, creando una gran coexistencia que beneficia significativamente la inmersión del jugador.

Esto lo logra con un profundo entorno con el que se puede interactuar, ya sea fijándose en los carteles de los pasillos de un instituto, tirando un papel a la papelera, consultando el cuaderno o mirando el registro de mensajes y llamadas, hablando con el resto de NPC... La sensación puede ser la de una “infinitad” de opciones, ya que, por supuesto, una interacción puede desbloquear otra interacción y así sucesivamente, o viceversa. Igualmente, el hecho de no interactuar crea o deshabilita otra interacción. Al final de cada episodio se exponen todas las interacciones y decisiones posibles, así como las que se han ido realizando a lo largo de este (por lo tanto, no son “infinitas”).

Concretamente, en este ejemplo, el juego pone al usuario en la piel de una adolescente que desarrolla la capacidad de retroceder en el tiempo y poder cambiar el pasado, presente y futuro (recurso que se procura readaptar en este proyecto) dando la posibilidad de deshacer y rehacer algún evento o toma de decisiones.

Incluso es posible repetir algún episodio con la misma finalidad, ya que como se ha expuesto anteriormente, al final de cada episodio, es posible ver o descubrir todas las opciones disponibles.

*Detroit Become Human* (2018), también es un gran referente actual en cuanto a aventuras interactivas. En este caso, se trata de un videojuego AAA desarrollado y distribuido por Quantic Dream, un reputado estudio, conocido también por grandes obras del género como lo son *Heavy Rain* (2010) y *Beyond Two Souls* (2013). Las obras de este estudio comparten la misma peculiaridad de *Life is Strange* en cuanto a simbiosis entre narrativa y jugabilidad siendo únicas delante de otras dentro del mismo género.

En este caso, el jugador interactúa a través de varios personajes con distintas historias, aunque están conectadas por un hecho, y no es más que todos ellos son androides con aspecto humano. El juego propone y cuestiona varias filosofías relacionadas con aquello que define a humanos y/o máquinas como tal, poniendo en duda en algunas ocasiones la delgada línea que puede haber entre unos y otros. Como no, esta línea la acabará determinando y situando el propio jugador a través del profundo sistema de ramificaciones que posee esta obra y que además también se podrán apreciar al final de cada episodio (ver figura 1).



Aunque en este caso sí que se disponen de todos los episodios, ofreciendo (esta vez sí) un videojuego completo des del día de su lanzamiento y así decantando totalmente la balanza en este formato.

Este título, cuenta con episodios un tanto independientes, habiendo poca correlación entre ellos para así desvincular las ramificaciones, de modo que sea cual sea la decisión tomada por el jugador, acabará en un cuello de botella terminando así en una misma situación o una muy parecida. De esta manera, todas las decisiones tendrán poca relevancia en el resultado final de la aventura exceptuando las últimas decisiones, las cuales serán las más decisivas.

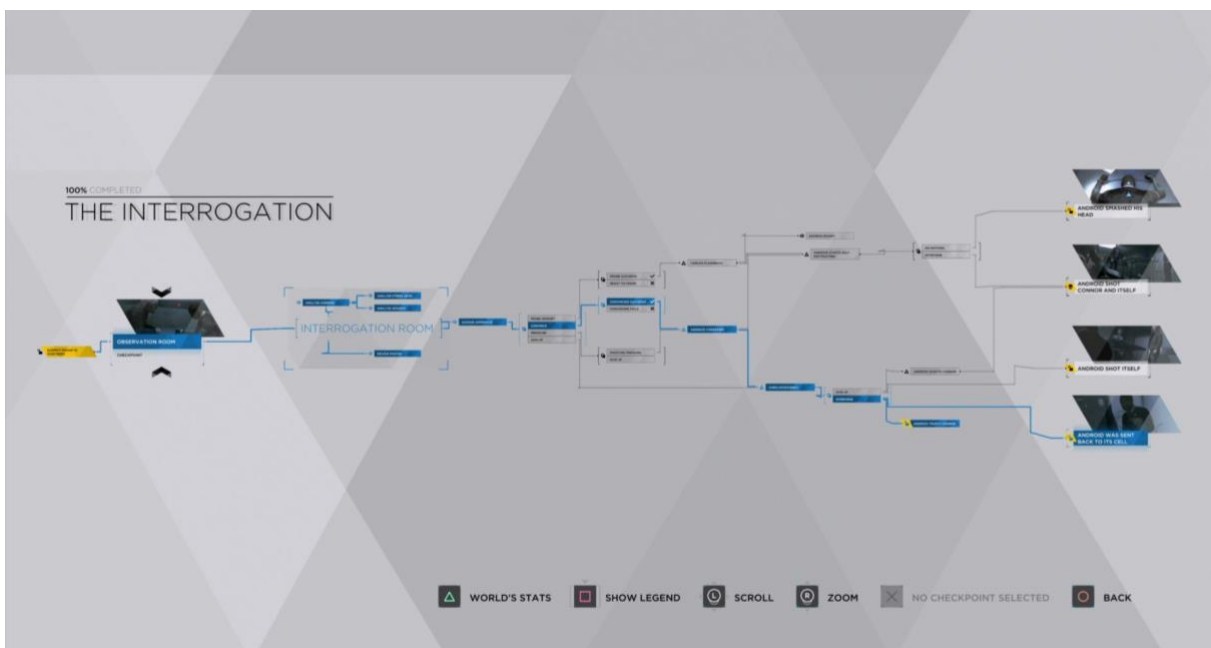


Figura 1. Diagrama de flujo de Detroit Become Human: The Interrogation. Autor: Jack McBastard. Extraído de POWERPYX. Game guides. Detroit: Become Human. Detroit Become Human: The Interrogation Walkthrough 100%. <https://www.powerpyx.com/detroit-become-human-the-interrogation-walkthrough-100/>

El siguiente referente es una conocida saga de videojuegos, *Assassin's Creed*. Altamente destacada por la unión creada entre pasado y presente desde un punto de vista totalmente ficticio y su gran desempeño recreando épocas y lugares históricos. Característica propia de la misma empresa, Ubisoft, que se ha ganado con un extenso catálogo de títulos entre ellos: *Watch Dogs*, *The Crew*, *Tom Clancy's Ghost Recon* o *FarCry*.

El factor más relevante de esta saga para este proyecto, aparte de su recreación espacio-temporal, es el empeño que hay dedicado a informar al jugador de aquellos lugares, tradiciones o culturas en las cuales se está sumergido. Aun siendo un factor opcional y sin gran relevancia a la hora de entender, jugar o finalizar el propio juego, es un gran valor añadido para aquellos que intentan profundizar más al margen de la finalidad lúdica. Incluso ha sido un factor que se ha ido reforzando en los últimos lanzamientos, donde posteriormente a este, han ido lanzando DLC gratuitos bajo el nombre de “*Discovery mode*”. En este, el jugador o usuario toma un rol mucho más educativo y puede informarse a través de episodios en un formato más parecido al reportaje o documental interactivo. Este formato puede ser, a la vez, agrupado por categorías del tipo: social, cultural, arte, edificación, política... Y, que a su vez, estas están formadas por varios episodios. Teniendo de esta forma, la única finalidad de educar, informar y, en segundo plano, entretener. En esta expansión, existe una ausencia de historia y trama en la que el jugador tiene la libertad de escoger un personaje como vehículo para trasladarse de una lección a la siguiente. Estas lecciones dan comienzo cuando el personaje jugado es situado en una posición concreta y a partir de ese momento se muestran imágenes del mismo espacio acompañadas de una voz en off encargada de impartir dichas lecciones. Una vez terminada, se desbloquea y señala la siguiente y así hasta terminar dicho episodio.

Y, el juego de ciencia ficción indie *Kai UnEarthed* desarrollado y diseñado por un equipo de apenas tres personas dirigido por Matthew Hamilton. Actualmente, se ha dispuesto un formato narrativo interactivo diseñado con Twine que sirve de prototipo y es totalmente “jugable”. Este prototipo, por si solo, permite conocer la historia de Kai un chico que será el protagonista de la historia y permitirá al jugador conocer su mundo y decidir el futuro de este. El juego incluye un documento imprimible en formato físico cómo complemento que sirve de diario para anotar y dibujar convirtiéndose de esta forma en un producto transmedia. El formato y la ambición de *TinT (Today is Not Tomorrow)* se asemejan a *Kai UnEarthed*, ya que ambos proyectos parten de una versión narrativa interactiva desarrollada con Twine con intención de ser escalado a un formato 3D y/o audiovisual en la posteridad.

Otro claro referente de aventuras narrativas interactivas realizado con Twine, son los proyectos nombrados Muscle Growth (MG) desarrollados bajo el seudónimo TheSuperWaffle y publicados gratuitamente en la página web *philome.la*. Unos juegos de rol en el que el jugador debe crear un personaje atribuyéndole un nombre, una raza y otros aspectos estéticos y a partir

de este momento se desarrolla una historia. En todo momento el jugador puede decidir que hacer incluso con la posibilidad de tomar decisiones ciertamente absurdas sin tener mucha relación con su contexto.

### 3.1.3. Formato televisivo – películas / series

En este apartado se incluyen aquellas películas y series en formato interactivo que han ido apareciendo desde la considerada primera película interactiva de la historia: *Kinoautomat* (1967) (Navarro, 2021).

*Black Mirror: Bandersnatch* (2018) un referente actual del inusual formato de películas interactivas. Un formato que se diferencia principalmente del videojuego por su ausencia de necesidad de una potencia computacional gráfica, y, por lo tanto, el único requisito es tener acceso a su plataforma exclusiva Netflix.

La historia, sitúa a un adolescente interesado en un libro de hiperficción explorativa, que procura readaptarla a un videojuego arcade, pero, para el desarrollo del mismo, tiene que tomar decisiones que, en este caso, pertenecen al espectador.

*Sobrevivir es el reto* (2019) es, al igual que en el programa de televisión del *Último superviviente*, un documental serial acerca de la supervivencia en la naturaleza salvaje, pero en este caso, el protagonista, Bear Grylls, pregunta al espectador, rompiendo la cuarta pared, cuál es la decisión que ha de tomar cuando se enfrenta a un reto.

## 3.2. Referentes por narración y trato del tiempo

En este sub apartado, la narración es el foco de atención, ya sea con su estructura o con los recursos utilizados en la fase de guionaje. De igual manera, se analizará la forma en como se ha tratado el tiempo en las producciones en que se viaja o “juega” con el mismo.

### 3.2.1. Cine

En la industria del cine son muchas las obras relacionadas con el transcurso del tiempo y su alteración, ya que es un tema típico de la ciencia ficción tratado desde hace décadas. Algunas de las primeras películas destacadas que utilizan este recurso serían *Viaje a la prehistoria*

(1955), *Mundo sin fin* (1956) y *El tiempo en sus manos* (1960). Posteriormente, a medida que se daban nuevas teorías científicas relacionadas con este tema, aparecían nuevas películas que aplicaban dichas teorías haciéndolas visibles y acercándolas al entendimiento de los espectadores. Algunas de estas “nuevas” teorías como los bucles temporales, la “paradoja del abuelo” o el “multiverso” se utilizaron en películas destacadas y reconocidas por la cultura popular actual como *Terminator* (1984), *Regreso al Futuro* (1985), *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (2004), *El efecto mariposa* (2004) y *X-Men: Días del futuro pasado* (2014) entre muchas otras.

En este caso, cómo no es posible tratar todas y cada una de estas películas, se analizarán obras de uno de los herederos del género: ciencia ficción y viajes en el tiempo, más destacados de la actualidad.

Cristopher Nolan es un reputado director, productor, guionista y editor de cine, actual y reconocido por su afición a las ciencias del tiempo-espacio. Las películas más relevantes para este proyecto serían *Inception* (2010), *Interstellar* (2014) y *Tenet* (2020), todas del mismo director, dónde, en cada una de ellas, se trata el tiempo, o su percepción, de una forma distinta.

Empezando por *Inception*, se utilizan los sueños cómo medio para ralentizar el tiempo, es decir, cinco minutos de la vida real equivalen o se perciben cómo una hora de tiempo onírico. Estos sueños son considerados sueños lúcidos, inducidos a través de tecnología en los que varias personas se introducen en el sueño de uno de los sujetos para así adquirir información de la mente entre otras finalidades. Además, este desdoblamiento del tiempo se puede magnificar induciendo sueños en los mismos sueños, con la finalidad de alargar aún más el tiempo disponible para realizar los objetivos de los personajes. Por lo que, cinco minutos de la vida real ya no es solo una hora de tiempo onírico sino 12 en el caso de la segunda capa o 144 en caso de la tercera y así sucesivamente.

El segundo ejemplo, *Interstellar*, una película en la que Cooper, un piloto debe buscar otros planetas en los que la humanidad pueda trasladarse y sobrevivir. Este es el caso contrario, se propone una idea similar a la teoría de la relatividad (Einstein), en la que el tiempo pasa más lento o rápido en según qué lugar del espacio; por ejemplo, pasar 10 minutos en un planeta pueden equivaler a 7 años transcurridos en el planeta Tierra. Igualmente, representa los viajes por el espacio-tiempo, utilizando los puentes de Einstein-Rosen comúnmente conocidos cómo “agujeros de gusano”.

Y en último lugar, *Tenet*, una película de espionaje internacional que puede ser la más compleja de entender ya que se cuestiona el transcurso del tiempo lineal dando la posibilidad de retroceder o “avanzar” hacia el pasado de forma continua. Dicho de otra manera, es cómo escuchar una canción mientras se rebobina hacia atrás, haciendo que el transcurso de esa canción avance de forma negativa.

### 3.2.2. Series de televisión

*Dark*, una ficción serial alemana exclusiva de Netflix, también hace uso de los viajes en el tiempo, jugando con lo que se llama comúnmente, “bucles temporales”. Esta misma idea afirma que, tanto el pasado, cómo el presente y el futuro existen gracias a los otros dos. Es decir, el pasado existe gracias al presente y el futuro; el presente gracias al pasado y el futuro y, por último, el futuro gracias al pasado y el presente. De esta forma, siempre seguirá siendo así, dando pie al bucle.

Por si fuera poco, en *Dark*, se añade la teoría del multiverso, en el cual existen y conviven diversos universos paralelos en los que los personajes viajan entre uno y otro a través de tecnología. Al contrario, para viajar en el tiempo en un mismo universo se utiliza unas puertas ocultas.

Sin embargo, este no es más que un método entre muchos otros para tratar la teoría del multiverso. Michael Moorock, reputado escritor de ciencia ficción, aplica este recurso en forma de una lucha eterna entre “el orden” y “el caos”. Donde se necesitan uno del otro para existir, ya que se repelen y atraen. El autor trata el multiverso como un “espacio” en el que muchas realidades conviven en un mismo plano físico, aunque en dimensiones distintas, manteniendo este orden impartido por campeones eternos que pertenecen a ambos bandos. (Crónicas de Alejandria, 14 de abril de 2014).

Finalmente (y menos complejo que los anteriores), *El Ministerio del Tiempo*, una serie de televisión nacional, que trata de un ministerio secreto del estado que se encarga de evitar y/o solucionar errores relacionados con los viajes en el tiempo. Estos errores pueden causar cambios

significativos a lo largo de la historia de España y cómo consecuencia cambiar el presente de la misma.

El futuro se presenta cómo inexistente, no hay nada más allá del presente, por lo tanto, los únicos que pueden viajar al “futuro” son las personas del pasado.

Este es un buen referente, por sus semejanzas con la idea principal del proyecto, ya que ambos protagonistas trabajan en una organización encargada de la preservación del tiempo en contra de aquellos que quieren alterarlo.



## 4. Marco teórico

### 4.1. Estructura Narrativa

Empezando por lo más básico, narrativa o narrativo es aquello perteneciente o relativo a la narración, teniendo en cuenta su género y estilo narrativo (RAE). Es decir, todo aquello que se hace, dice, diseña o crea con intención de narrar o contar unos hechos con cierta estructura, pertenece a un formato y/o género narrativo.

#### 4.1.1. Los elementos de las historias (Robert McKee)

Cuando se trata de crear una historia, se extraen los acontecimientos relevantes de las vidas de los personajes y se componen para crear una secuencia estratégica que evoque emociones y expresen un punto de vista concreto. Así define la estructura Robert McKee en el libro *El guión*.

Los acontecimientos narrativos crean cambios en la vida de un personaje, cambios con significado expresado con valor y a través del conflicto.

Unos valores narrativos que “son las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo y de negativo a positivo, de un momento a otro” (McKee, 2002, p.54).

Pero para mostrar estos acontecimientos hay que clasificarlos por escenas, secuencias y actos.

Una escena se compone por toda aquella acción que transcurre a través de un conflicto en un tiempo y espacio más o menos continuo. La última de un conjunto de escenas, culmina con mayor impacto el final de una secuencia. Y finalmente, los actos están compuestos por secuencias terminando con una escena de clímax que provocará un gran cambio de valor a los personajes y, por lo tanto, conlleva un cambio completo e irreversible de la historia.

Tal como lo cuenta McKee (2002), hay diversas formas de plantear una trama:



Crear una TRAMA significa navegar por las peligrosas aguas de un relato, y al enfrentarnos a una docena de direcciones diferentes, elegir la ruta correcta. La trama será la elección que haga el guionista de los acontecimientos y del diseño temporal en que los enmarque. (p.65).

Y para ello define un triángulo narrativo en el que se clasifican tres tipos de tramas con sus respectivas características y particularidades. La primera, es la arquitecra, es la más clásica mostrando en todo momento una causalidad a través de un conflicto lineal y con finales cerrados. La segunda, es la minitrama, una versión más recortada y minimalista de la primera, presentando conflictos internos de uno o varios protagonistas y que puede acabar con final abierto. Y finalmente, la antitrama, busca ir en sentido contrario a la arquitecra en forma de crítica o sátira de esta, aunque todo sigue teniendo una causalidad, el tiempo no tiene por qué ser lineal y puede haber realidades incoherentes.

Y aunque hay tantas estructuras narrativas como narrativas en el mundo, sí que hay ciertos patrones aplicados en aquellas que comparten ciertos tipos y/o géneros narrativos. Como es el caso de las Etapas del Viaje del Héroe por Joseph Campbell, que otorgan ciertos patrones y estructuras a obras ficticias. Unos patrones fácilmente identificables en obras de ciencia ficción o fantasía independientemente de su formato, aunque también se pueden identificar en otros géneros.

#### 4.1.2. Maquetación de la trama

Campbell no es el primero ni el único que ha tratado de crear una estructura “universal” para ordenar ciertos acontecimientos con un valor simbólico tanto para la historia como para el protagonista y el espectador. Sin embargo, sí que es uno de los referentes más destacados de las últimas décadas.

Por otro lado, Christopher Vogler es un profesional de Hollywood, conocido por su etapa en Disney y su libro *El viaje del escritor* publicado en 2002, en el cual se rediseñan en doce etapas las del Viaje del Héroe de Joseph Campbell en *The Hero with a Thousand Faces (El héroe de las mil caras)*, publicada en 1949.

Estas doce etapas desafían la propuesta de las veinte etapas de Campbell y aunque cada autor lo refleja con su punto de vista y terminología, muchas de ellas comparten características y finalidades. (Véase en la tabla 1 y figura 2).

Este es el caso de las tres primeras etapas de ambos autores. Según ambos modelos, todo héroe parte de un mundo ordinario o cotidiano que ha sido interrumpido por una llamada a la aventura y esta viene seguida por su rechazo. Y aunque la terminología es distinta, el encuentro con el mentor y la ayuda sobrenatural coinciden con la figura de un protector o sabio que otorga “amuletos” al héroe para poder luchar contra las pruebas futuras (Campbell, 1949 y Vogler, 2002).

Acto seguido, la travesía del primer umbral es el cruce de la línea entre lo conocido y lo inexplorado, es “... el momento cuando da inicio la historia y empiezan a sucederse las aventuras” (Vogler, 2002, p.50).

El vientre de la ballena es una etapa suprimida o más bien absorbida por las etapas adyacentes de Vogler, aunque para Campbell supone una metáfora de ser absorbido por la oscuridad en vez de conquistarla dejando al héroe vulnerable a esta.

El segundo acto o iniciación empieza con una o varias pruebas en las que se hallará la inclusión de nuevos amigos o enemigos y una muestra de sus capacidades en el caso de *El viaje del escritor*. Por otro lado, *El héroe de las mil caras*, tiene en cuenta las capacidades o la fuerza del “amuleto” recibido por la ayuda sobrenatural.

La aproximación a la caverna más profunda es momento en el que el héroe y sus acompañantes (en el caso de que los haya) se plantan delante del mayor enemigo o reto y se preparan para el enfrentamiento. Vogler también llama a este punto cómo aproximación o acercamiento.

El encuentro con la diosa es la aparición de un ente (usualmente personificado por una figura femenina) en medio de la oscuridad que motivará al héroe a retomar sus fuerzas y seguir adelante. La etapa de la mujer como tentación, representa todo lo contrario, en la que la mujer es un obstáculo para el héroe procurando entorpecer su paso procurando tomar posesión del mismo.

La reconciliación con el padre es esa aceptación de esa figura “monstruosa” que ha adoctrinado al héroe y que finalmente pierde esa característica malévolas, una figura que Campbell asemeja cercana a Dios.

La apoteosis es el momento álgido del héroe, en esta etapa demuestra todo su potencial después de haber pasado por su nadir derrotando finalmente a su mayor temor. En *El viaje del escritor* este nadir se reconoce como la odisea o calvario y es un momento negro para la audiencia, ya que se desconoce si el héroe finalmente fallecerá o sobrevivirá.

Seguido del mayor esfuerzo viene la mayor recompensa, una recompensa que en ambos casos puede ser representada en forma de tesoro, estatus social, bendición divina y/o la experiencia y el entendimiento de las fuerzas oscuras.

A las puertas del tercer acto llega el regreso, el momento de volver al mundo ordinario como un personaje totalmente distinto al inicio de la aventura. Para Campbell, cave la posibilidad de este rechazo al regreso como consecuencia de las experiencias vividas.

Una vez completada su labor el héroe puede verse obligado a huir de esa cueva profunda, una hazaña imposible de lograr si no fuera por la ayuda de esa figura divina fruto de la reconciliación. Esta etapa es conocida como el vuelo mágico y suele ser fruto de la combinación con la etapa de rescate desde el interior. Gracias a esta ayuda que también puede venir de los aliados procedentes de fuera de la cueva, el héroe finalmente escapa con éxito de esta siendo la travesía del último umbral.

En el momento en el que el personaje regresa con su gente y es considerado un héroe también recibe el título de señor de ambos mundos por haber vivido en uno y sobrevivido al otro. Vogler se refiere a este concepto como resurrección por haber “muerto” estando en manos de la oscuridad más profunda y haber sobrevivido a esta.

Finalmente, el héroe vuelve a vivir en su mundo ordinario “... mas su viaje carecerá de sentido a menos que vuelva a casa con algún elixir, tesoro o enseñanza [...] que algún día podría revelarse útil para la comunidad” (p. 57).

Las etapas representan una carta de navegación que abarca el héroe, desde el inicio hasta su conclusión, como una de las formas más flexibles, duraderas y fiables entre otras, para desplazarse entre los acontecimientos (Vogler, 2002).

Tabla 1. Comparación de la terminología y las líneas maestras.

TABLA 1  
Comparación de la terminología y las líneas maestras

<i>El viaje del escritor</i>	<i>The Hero with a Thousand Faces</i> ( <i>El poder del mito</i> )
<b>Primer acto</b>	<b>La partida, la separación</b>
El mundo ordinario	El mundo cotidiano
La llamada de la aventura	La llamada de la aventura
El rechazo de llamada	El rechazo de la llamada
El encuentro con el mentor	La ayuda sobrenatural
La travesía del primer umbral	La travesía del primer umbral
	El vientre de la ballena
<b>Segundo acto</b>	<b>El descenso, la iniciación, la penetración</b>
Las pruebas, los aliados, los enemigos	La senda de las pruebas
La aproximación a la caverna más profunda	
La odisea (el calvario,	El encuentro con la diosa
	La mujer como tentación
	La reconciliación con el padre
	La apoteosis
	La recompensa
La recompensa	La bendición final
<b>Tercer acto</b>	<b>Tercer acto: el regreso</b>
El camino de regreso	El rechazo al retorno
	El vuelo mágico
	El rescate desde el interior
	La travesía del umbral
	El retorno
La resurrección	Señor de ambos mundos
El retorno con el elixir	La libertad para vivir

Nota: Comparación de terminologías y las líneas maestras entre Vogler y Campbell. Extraído de “El viaje del escritor”, de C. Vogler, 2002, EEUU, p. 44.

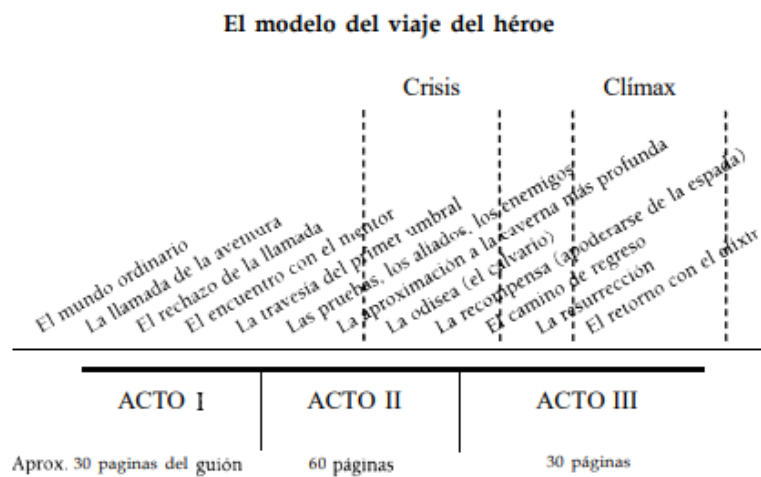


Figura 2. Modelo del viaje del héroe. Autor: Christopher Vogler. Extraído de *El viaje del Escritor*. (p.46)

Aun así, no es una fórmula infalible, según el artículo de Jeana Jorgensen, los folkloristas critican esta estructura por ser una fórmula repetitiva demasiado centrada en el lector y de esta manera homogeneizando el mismo. Estos lectores suelen ser personas occidentales viendo reflejos de sus propias experiencias en otros lugares y épocas a través de esta fórmula. Y es por este motivo, que las historias que siguen esta estructura pecan de ser demasiado iguales y perdiendo lo que las hace diferentes y únicas entre ellas. (Sara Cleto en *Por qué los folkloristas odian el trabajo de Joseph Campbell*).

## 4.2. Tipos de narrativas interactivas

Son muchos y diversos los tipos y formas de las narrativas interactivas, pero antes de conocerlos hay que saber definir el concepto de “interactivo”. Chris Crawford lo define en su libro *Chris Crawford on interactive story telling* como un proceso cíclico en el que dos agentes escuchan, piensan y hablan alternativamente. (p.29). Esto en caso de los ordenadores se aplica de forma metafórica, ya que un ordenador puede “escuchar” lo que haces a través del cursor y el teclado, puede “pensar” calculando y procesando datos y puede “hablar” mostrándote contenido a través del monitor y/o altavoces.

Pero no todo lo relacionado con interactivo está ligado a un ordenador convencional como conocemos con su teclado, ratón y monitor. Henry Jenkins define este término llamado “transmedia” para referirse a esas historias o narraciones audiovisuales que se desarrollan en diferentes medios a un mismo tiempo, los cuales, cada uno contiene una pieza diferente de la historia. Esto da libertad a generar universos cerrados de información en los que el espectador puede recomponer la historia saltando de un medio a otro. De esta forma, estos espectadores toman un nuevo rol dejando de ser pasivos, requiriendo de su participación para completar dicha narración. (Citado por La Salle, 11 de marzo de 2020).

Las narrativas interactivas son tipos de historias que necesitan de la respuesta directa de un espectador o usuario para ser consumidas, sin tener en cuenta cuál es su clasificación, género o plataforma. “Ya sea a través de una acción física, clic, scroll, interfaces de voz, ventanas emergentes o nuevos formatos adaptados”. (Mestre, 2018).

Supervisor creativo de la agencia de Innovación creativa FLUOR y profesor de conceptualización creativa del Posgrado en Branded Content y Transmedia Storytelling en INESDI, también ha hecho conferencias en lugares como la Universidad Complutense de Madrid o ICADE y ha trabajado para marcas como ING, Movistar+, NBCUniversal, Pescanova, Control o la RAE.

Y aunque, existen muchas formas para catalogar estos tipos de narrativa, tendremos en cuenta las siete estructuras de Juanjo Mestre.

#### 4.2.1. Narrativa Lineal

La primera y más sencilla, es en la que el creador controla el recorrido del espectador, sin dar margen de decisión o interacción. Es la misma historia para todos, experimentando el mismo planteamiento, nudo y desenlace (véase figura X).

Su principal ventaja es que de esta forma es más manejable, el autor controla completamente todos los aspectos y usos de la historia.

En cambio, “no genera una experiencia personalizada y la sensación gamificada es menor, no ayuda a descubrir más allá de la primera capa y no permite que el usuario se maneje cómo y por donde él quiera.” (Mestre, 2018).



Figura 3, Representación de estructura lineal. Autor: Juanjo Mestre. Extraído de FLUOR Lifestyle.

<https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>

### 4.2.2. Narrativa Ramificada

Esta narrativa consiste en un contenido completamente exponencial, como si de un abanico se tratara, a medida que se abre, se va expandiendo más dicho contenido. La sensación del usuario es de control total, partiendo de un inicio concreto, a medida que avanza, más diversas son las posibilidades y los finales.

Es muy positivo para el espectador, ya que cada uno decide su historia y su final teniendo el control total en todo momento.

Por otra parte, es el modelo más difícil de manejar para los creadores, ya que no hay más núcleo de la historia aparte del principio y, por lo tanto, todo lo que siguen son ramificaciones y sub ramificaciones. A pesar de que los creadores hayan diseñado la historia, quien acaba llevando las riendas es el usuario.

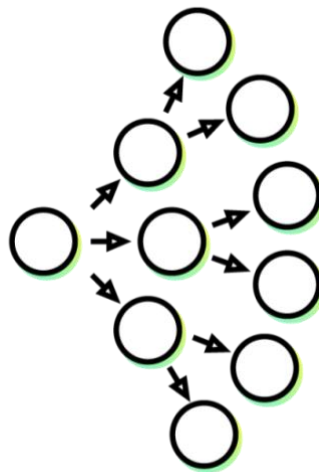


Figura 4, Representación de narración ramificada. Autor: Juanjo Mestre. Extraído de FLUOR Lifestyle.

<https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>

### 4.2.2. Narrativa Espina de pescado

Esta organización permite a los espectadores desviarse del hilo conductor de la historia principal para conocer y explorar subtramas opcionales o prescindibles a la hora de completar la trama principal.

Por ello, es muy manejable tanto para el director como para el usuario, ya que mantiene el foco sobre el hilo principal a pesar de que no ahonda demasiado en el resto de contenido y se pierde un poco la dinámica de juego.

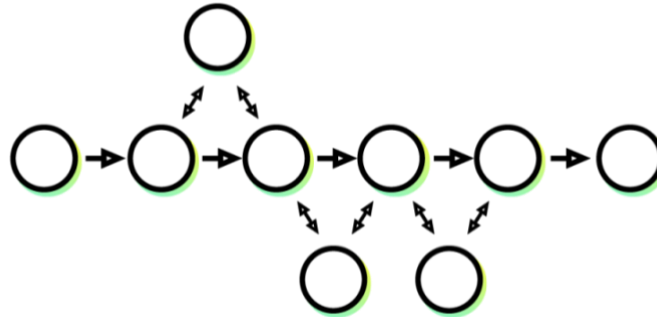


Figura 5, Representación de narración de espina de pescado. Autor: Juanjo Mestre. Extraído de FLUOR Lifestyle. <https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar>

#### 4.2.2. Narrativa Dinámica

Estructura altamente experimental, y, por lo tanto, con una gran cantidad de incognitas de lo que funciona y lo que no, pero sí que se advierte un patrón y su evolución.

En los videojuegos, se puede interpretar cómo un estilo propio del género Sandbox, según esta afirmación de Mestre (2018):

Ofrece a los usuarios una narrativa que se extiende tanto como el usuario lo desee o los elementos narrativos lo permitan. Son experiencias que contienen historias independientes en forma de sucesos interconectados con múltiples conexiones entre los nodos de dicha experiencia. Esto permite al usuario construir una narrativa a voluntad y donde la relación entre personajes o la revelación de la trama se desarrolla de forma impredecible, ya que cada una tiene varios puntos de entrada y salida potenciales.

Para el creador, la escritura de la trama se reduce, ya que es “escrita”, en cierto modo, por el usuario, ofreciendo un alto grado de personalización y abriendo nuevas puertas que ni el propio creador pudo haber pensado.



Sin embargo, puede requerir de una ejecución muy difícil o compleja a nivel tecnológico, y tampoco se establece ni se impone ninguna meta, por lo que la experiencia nunca llega a una conclusión satisfactoria.

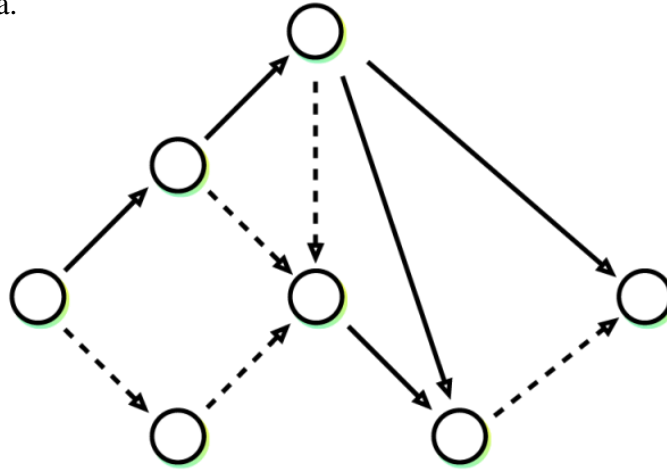


Figura 6, Representación de narración dinámica. Autor: Juanjo Mestre. Extraído de FLUOR Lifestyle.

<https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>

#### 4.2.3. Narrativa Concéntrica

Estructura en la cual se orbita alrededor de un punto central compartido, conteniendo múltiples puntos de entrada hacia distintos hilos de la historia. Aquí, los espectadores pueden elegir cualquier rumbo, independientemente del orden que quieran, pero siempre vuelven al área central.

Es fácil de crear y proporciona gran libertad e interactividad, pero, se renuncia al factor cronológico de aquello que ve la audiencia y, aunque ofrece mucha información, es posible que no consiga el viaje que los otros esquemas ofrecen.

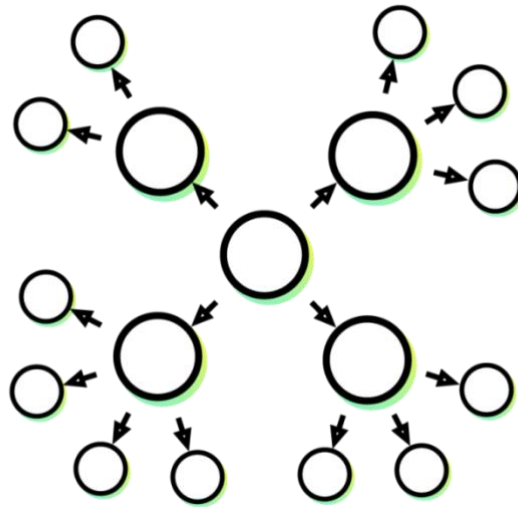


Figura 7, Representación de narración concéntrica. Autor: Juanjo Mestre. Extraído de FLUOR Lifestyle.

<https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>

#### 4.2.4. Narrativa En hilo

Se representa cómo la división de varios hilos o subtramas que pueden (o no) converger, de forma que se pueden mostrar diversos puntos de vista de una misma historia.

De esta forma, dicha historia puede tener múltiples comienzos, nudos y desenlaces, dependiendo de las elecciones del usuario y la combinación que decida

Aunque, también puede hacer las cosas en un orden alterado y perderse partes de la trama si no se diseñan los saltos entre puntos de vista con mucho cuidado.

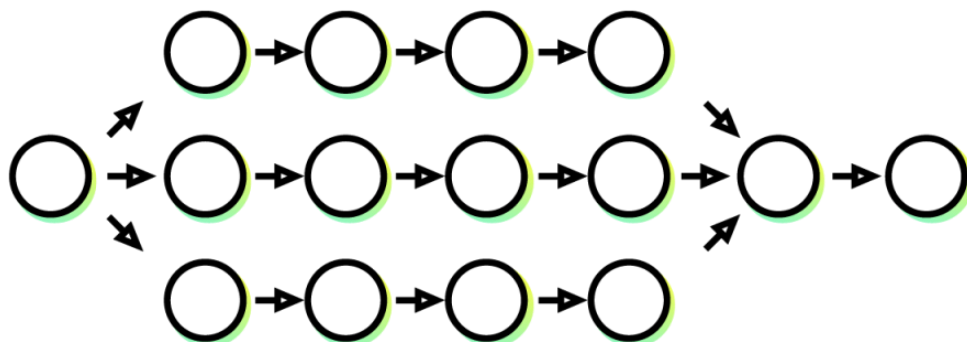


Figura 8, Representación de narración en hilo. Autor: Juanjo Mestre. Extraído de FLUOR Lifestyle.

<https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>

#### 4.2.7. Narrativa Paralela

Finalmente, un esquema en que las decisiones de cada persona alteran el recorrido narrativo, pero que siempre vuelven al hilo principal para momentos decisivos y hechos comunes. Útil para plantear la expansión transmedia en las que siempre hay que volver a puntos de contacto del contenido primigenio.

Es bastante manejable, ya que el usuario pasa por los puntos clave que le interesa al creador: información importante, giros de guion, hechos decisivos. Además, permite al espectador cambiar de arco narrativo a placer.

Sin embargo, el reto del creador es diferenciar bien las líneas narrativas para evitar la sensación de repetición, sencillamente, ampliando el contenido de forma que el usuario no sienta que “está volviendo al punto de partida”. Esto también hará que la experiencia nunca sea tan personal como en una narrativa ramificada.

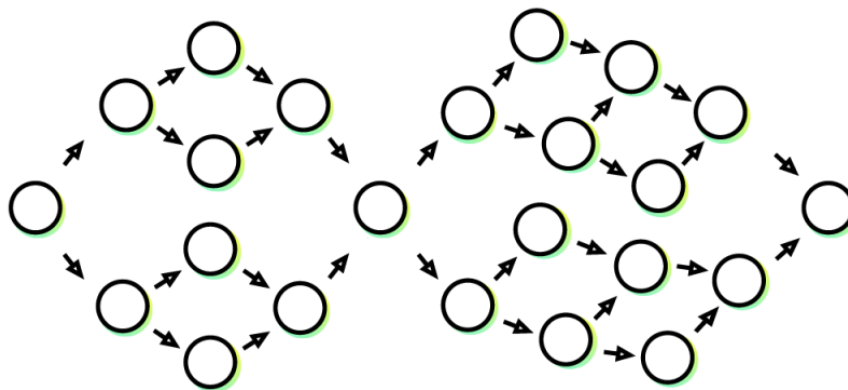


Figura 9, Representación de narración paralela. Autor: Juanjo Mestre. Extraído de FLUOR Lifestyle.

<https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>

### 4.3. El jugador como parte de la historia

Hay muchos métodos para relacionar estas ramificaciones con las decisiones del jugador y todos ellos condicionados por varios factores cómo pueden ser el género, formato, target del proyecto y estilo del diseñador entre otros. Warren Spector un reputado diseñador de videojuegos conocido por su carrera en la industria de los años noventa confiesa lo siguiente:

La elección del jugador en sí no es interesante. Sino que lo único interesante en realidad son las consecuencias a esa elección, sin entrar a operaciones binarias, es decir sin entrar en el clásico contraste de negro / blanco, malo / bueno, correcto / incorrecto (Spector, 2015).

Sin embargo, algunos autores tratan de clasificar estas posibles interacciones cómo es el caso de Clara Fernández-Vara, escritora, diseñadora y estudiosa del juego.

Una profesional que trabajó seis años como investigadora y desarrolladora de juegos en el Instituto Tecnológico de Massachussets y actualmente ejerce de profesora en la escuela de artes TISCH de la universidad de Nueva York.

#### 4.3.1. Tipología de elecciones narrativas

Fernández clasifica, a través de su página web interactiva llamada *Tipología de Elecciones Narrativas*, siete tipos de elecciones narrativas que se pueden emplear para dirigir una narrativa. Todos y cada uno de ellos tienen funciones y propiedades distintas que pueden adaptarse mejor según cada situación, es decir, algunos tipos pueden favorecer el desarrollo de la trama y otros pueden “distraer” y/o apartar al jugador de la misma.

##### ELECCIÓN INVISIBLE

Esta es una elección que puede tomar el jugador de forma inconsciente, se suele usar cómo consecuencia de otra u otras elecciones, por lo que se suele dar cuenta de esa elección después de haber tomado otra opción consciente.

### ELECCIÓN INJUSTA

Son aquellas situaciones en las que hay que decidir entre varias opciones sin conocer la consecuencia de ninguna de ellas, por lo que, aunque no sea una elección aleatoria el usuario no tiene forma de saber cuál es la que le conviene.

### ELECCIÓN FALSA

Esta es considerada una “dudosa elección” debido a que sea cual sea la elección el resultado terminará siendo el mismo. Actúa como una especie de cuello de botella en el que las consecuencias terminarán siendo las mismas sin importar la elección tomada.

### ELECCIÓN DÉBIL

Tipo de elección en la que sus consecuencias son fáciles de imaginar, así lo atribuye Fernández:

Te voy a dar varias opciones, pero las consecuencias no son demasiado interesantes, incluso cuando te las puedas imaginar.

Este tipo de elección es típica para acabar ciertos juegos, porque puede determinar cuál es la escena final de la historia sin tener en cuenta lo que el jugador haya decidido previamente.

### ELECCIÓN EXPRESIVA

Estas son aquellas elecciones que toma el jugador para representarse en el juego o caracterizar a su personaje, se suelen utilizar para escoger el aspecto, vestimenta, carácter y/o personalidad del personaje principal.

### SUPUESTOS DILEMAS MORALES

Estas opciones tienen consecuencias muy claras, pueden ser una solución muy fácil que invitan al jugador a tener un determinado rol que puede escoger. Es decir, puede escoger si quiere ser bueno, malo o neutral y en todo momento sabrá cuál es su posición.

### DILEMAS (de verdad)

Son verdaderos dilemas éticos o morales y a diferencia del anterior son de solución difícil, por lo que se puede tomar una decisión sin estar seguro de haber tomado la correcta o esperada. “[...] tienden a hacer que nos sintamos mal sobre nuestras decisiones. Lo cual es algo positivo, porque los juegos también deberían hacernos sentir culpables de vez en cuando.” (Fernández).

Por otro lado, D.M. Potter autora de *Writing Interactive Fiction* hace otra clasificación de ramificaciones que consiste en “equally weighted choice” para aquellas decisiones que puedan tener el mismo impacto en la trama. “Solution choice” es aquella que sirve como solución a un problema, “left or right” son aquellas soluciones que se pueden asociar al problema del camino (escoger el camino de la derecha o el de la izquierda). “Segue choice” son las usadas como transición y por lo tanto no suelen tener gran impacto, la siguiente sería “circular path” que su función hace de cuello de botella obligando al jugador a tomar una decisión “obligatoria”. Y finalmente “death”, que aquel resultado de haber “errado” en alguna toma de decisiones que ha llevado al jugador hacia este fracaso.



## 5. Metodología, desarrollo, análisis y resultados

*Today is not Tomorrow* ha sido aplicado en un formato Twine, un formato que se está estandarizando para conceptualizar y desarrollar un guion previo al formato final. Como es el caso de *Black Mirror: Bandersnatch*, *Kai Unearthed* y los juegos de *Philome.la*.

Para esta fase final del proyecto se ha realizado un episodio introductorio de la trama de las aventuras de Tomás. En este, se conoce el final de Tomás como profesor de historia y la introducción a su nuevo destino. También se establece el tono y el ritmo que tendrán el resto de actos, así como su jugabilidad.

Esta jugabilidad está compuesta por constantes tomas de decisiones a través de texto, leyendo y seleccionando las acciones que el jugador prefiere en determinados momentos. Hasta ahora, estas decisiones han repercutido en ciertas escenas posibles que han acabado por terminar en un cuello de botella que servirá de destino inevitable para el jugador. Estas decisiones se pueden denominar decisiones débiles, falsas, expresivas e invisibles en determinados casos según la clasificación de Clara Fernández-Vara.

Las decisiones débiles suelen ser aquellas que permitirán conocer las futuras acciones de Tomás cómo elegir entre ver la televisión o trabajar. Las falsas, son aquellas con poca relevancia en la trama, ya que los cambios en esta son imperceptibles como escoger entre beber alcohol con los alumnos o no, debido a que las consecuencias posteriores serán las mismas. Algunas de estas decisiones también actuarán como decisiones expresivas definiendo la personalidad de Tomás hasta cierto límite. Es decir, Tomás es considerado una persona de “espíritu joven”, activo, nervioso, inteligente y descuidado en muchos aspectos, sin embargo, en determinadas situaciones el jugador puede decidir que tipo de acciones seguirán definiendo estos rasgos. En el segundo acto, las decisiones expresivas tienen unas consecuencias más notables porque definirán la relación que tiene Tomás con Vina y en ocasiones hasta puede modificar las escenas y los diálogos que ambos personajes comparten. Y finalmente, las decisiones invisibles suelen ser aquellas que se tomarán para adquirir y registrar conocimientos histórico-culturales. Aun así, también se ha utilizado este recurso para generar un cuello de botella en la escena tres una vez Tomás se ha aseado.



Este proyecto fue organizado en cuatro fases, sin embargo, se ha readaptado a tres fases:

### 5.1. Fase 1: Especialización en el marco teórico

En la primera fase, se han adquirido los conocimientos restantes después del anteproyecto. Estos conocimientos son más específicos y procuran complementar todos aquellos estudiados previamente. Estos proceden de distintas fuentes como textos académicos, manuales prácticos, libros, documentales, reportajes u otras fuentes fiables de conocimiento. También se ha desarrollado toda la documentación para construir posteriormente el mundo narrativo y sus posibles interacciones. Datos que se siguen tanto, completando como modificando actualmente y pueden ser desde históricos hasta científicos o filosóficos.

### 5.2. Fase 2: Desarrollo previo

En esta segunda fase, se ha preparado todo aquello necesario antes de construir el guion. Esto incluye realizar una ficha técnica y una sinopsis definitiva, una biblia de personajes, la construcción del mundo narrativo y una escaleta del guion (incluyendo algunos ejemplos de posibles interacciones).

Para la construcción del mundo narrativo se ha partido des de la ubicación espacio temporal (lugar y año), posteriormente se ha empezado a trabajar las bases ficticias del mundo o la vida que hay después de la muerte y a partir de aquí las fortalezas y debilidades de quienes viven en él/ella. Apartado que se irá adaptando según las conveniencias de guion a lo largo del desarrollo del mismo.

En la escaleta, se han definido los puntos de la trama más importantes dentro de la estructura clásica de la narración (planteamiento, nudo, desenlace). Así como algunas de las posibilidades y/o decisiones que dispondrán los jugadores/as.

### 5.3. Fase 3: Desarrollo de guion (cancelada)

La tercera fase, estaba planteada para crear un guion estándar y lineal, sin interacciones posibles, fácilmente aplicable a un formato estándar como una película o una ficción seriada. De forma en que se obtendría un esqueleto o versión canónica y totalmente cerrada de la trama. La intención era organizar la historia con su respectiva estructura sabiendo en qué momento se mostrarán los hechos y así dejando el qué y/o el cómo se presentarán para la última fase. Sin embargo, se consideró esta fase inapropiada e innecesaria para un formato dónde el factor interactivo es la base de todo el proyecto.

### 5.4. Fase 4: Desarrollo de guion ramificado

Finalmente, se ha descartado la anterior fase del guion principal, para partir con el desarrollo del guion centrado completamente en una función interactiva, dónde el/la jugador/a podrá "re-encaminar" la historia según sus decisiones y/o interacciones. Es decir, desarrollar la trama y todas sus ramificaciones convirtiéndolo en un producto orientado a los videojuegos de aventuras interactivas.

El proyecto se centra en el desarrollo de un episodio, de una posible saga, en la que se combinarán distintos tipos de interacciones para adecuarlo al desarrollo del mismo. Este episodio estará dividido en dos actos con una duración aproximada de diez minutos cada uno, equivalente a veinte minutos para completar un ciclo. Se entiende cómo ciclo el concepto de completar todo el juego desde empezar una nueva partida hasta llegar a los créditos finales del segundo acto. Un concepto ligado a la "re-jugabilidad" que ofrece TinT para descubrir todas sus ramificaciones, finales y coleccionables (entradas a la libreta de conocimientos).

Para el desarrollo de este proyecto se han utilizado varias herramientas facilitadas por el programa Twine, partiendo de las más básicas cómo son los pasajes, estos elementos cuadrículados (véase en la figura 10) que permiten la organización y relación de la historia y sus ramificaciones. Estos pasajes se han clasificado por indicadores para indicar la función del mismo y así visualizar una estructura desde un punto de vista más genérico. Aun así, no todas

las bifurcaciones se dividen por pasajes, hay algunas que se encuentran en un mismo pasaje, sobre todo aquellas ligadas a elecciones falsas (Vara) y las “equally weighted choices” (Potter).

Pasando a las herramientas más “complejas”, estas están relacionadas con el lenguaje de programación de Twine y son todas aquellas funciones implementadas en el código para lograr una interacción adaptada y coherente con la historia y su formato. Estas funciones permiten ocultar y mostrar el texto, de manera en que en un mismo pasaje se puedan mostrar acciones y/o diálogos totalmente distintos los cuales pueden estar relacionados con la siguiente función. Los condicionales (funciones booleanas), que serán condicionados cómo su propio nombre indica por medio de variables para seleccionar el contenido y la dirección en la que se desarrollará la historia (véase figura 7 de los anexos). Además de permitir acceder a aquellos elementos opcionales de interés para el jugador cómo son los conocimientos o el background/story de los personajes y el mundo narrativo (véase figura 10 de los anexos). Y por último las variables, estas se aplican según la tipología que pueda servir mejor a su finalidad. Es decir, las variables tipo “bool” son las más idóneas para desbloquear los conocimientos registrados en la libreta. En cambio, las numéricas son las más adecuadas para contadores (n.º de conocimientos adquiridos, cuenta atrás, etc.) (véase figura 8 de los anexos). Esta tipología también se ha utilizado para la inclusión de un sistema de afinidad entre personajes. Es decir, Tomás parte con una afinidad neutra con su compañera Vina (valor 10/20), cuando el jugador realiza acciones que no son del agrado de Vina el valor de la relación disminuye y a la inversa en caso de aprobación (véase en figura 5, 6 y 7 de los anexos). Esto permite que en ciertos puntos de la historia Vina y Tomás se relacionen amigablemente o por medio de discusiones y de esta forma se accedan a nuevas interacciones entre ellos.

Aunque en todo caso, la mayoría de acciones e interacciones convergen en cuellos de botella que permiten redirigir la historia por escenas canónicas e imprescindibles facilitando así una evolución de la trama y sus personajes. Esto es debido a que cómo exponen Vogler (2002) y Campbell (1949) todo héroe (Tomás en este caso) debe pasar por ciertas etapas “inevitables” y moldeables.

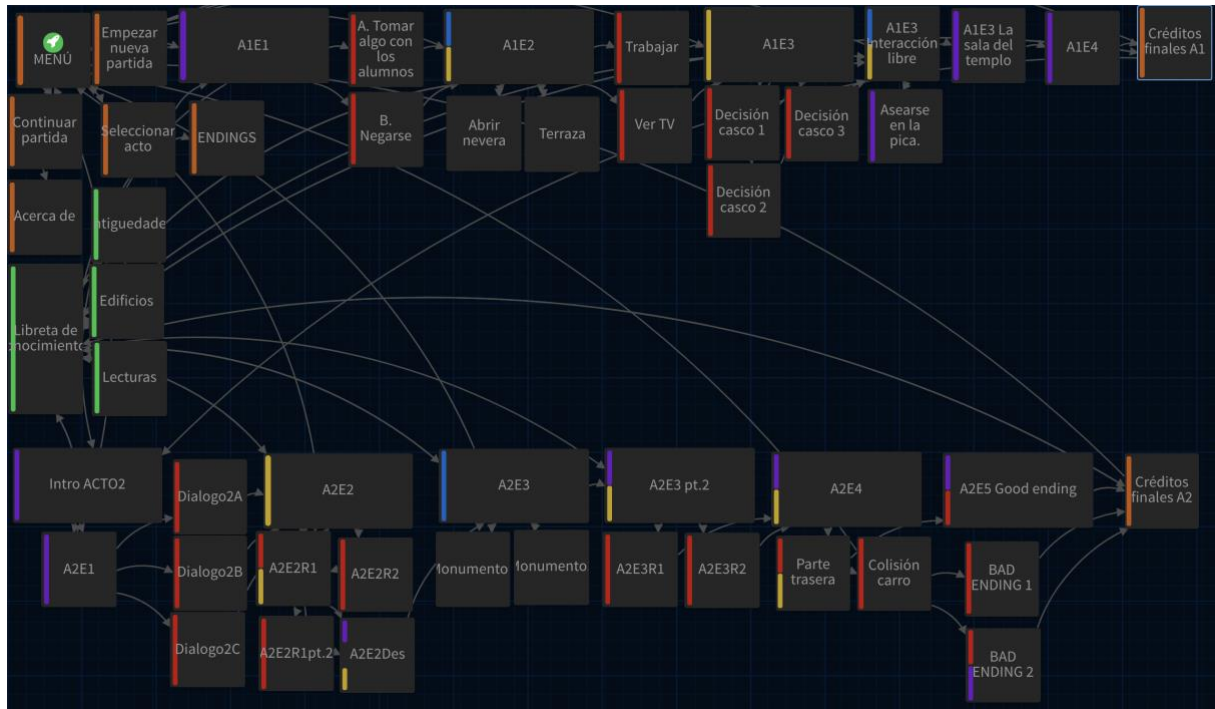


Figura 10, Esquema narrativo del primer episodio de *Today is not Tomorrow* en Twine.

### Indicadores:

Interacciones libres → (Azul)

Pasajes lineales → (Violeta)

Cuello de botella → (Amarillo)

Bifurcaciones que terminan en cuello de botella y pasajes cíclicos → (Rojo)

Menús y submenús → (Naranja)

Registro de datos informativos → (Verde)

Interacciones y pasajes opcionales → (Sin color)

## 5.5. Today is not Tomorrow (Hoy no es Mañana)

Versión 1.0.

Enlace a la última versión de Today is not Tomorrow: **[PULSAR AQUÍ](#)**

O copiar y pegar este enlace:

<https://drive.google.com/file/d/10bPErY52sZ49Sq0hljLFLU-W3VJIWbhx/view?usp=sharing>

Modo de uso:

- Descargar archivo .html y abrir con navegador.
- La interacción se realiza a través del cursor y haciendo clic a la opción deseada.
- Se puede hacer clic en cualquier lugar de la pantalla para acelerar la aparición del texto.
- Una vez finalizado un ciclo se puede usar el menú de “probar otro final” para acceder directamente a la primera bifurcación que permite jugar un final u otro.

## 5.6. Observación del feedback, recibimiento y testing

A lo largo del desarrollo de TinT se han facilitado versiones alfa y beta para personas interesadas de las cuales se ha analizado su recibimiento a través de comentarios directos y formularios (véase figura 11). Para ello también se ha publicado el proyecto en la plataforma de itch.io con intención de recibir cierto “feedback” por parte de la comunidad (véase figura 11 de los anexos).

Tabla 2. Formulario de recepción de *TinT*.

Marca temporal	Escribe las iniciales de tu nombre y apellido (Ej: Cristian Palacios -->)	¿Has jugado a otra aventura narrativa parecida anteriormente?	¿Has llegado hasta el final de esta versión?	¿Que te ha parecido la accesibilidad? (forma de interacción)	¿Que te han parecido las opciones de dialogo a nivel narrativo?	En cuanto a la escritura. ¿Que te ha parecido?	¿Cuál es tu opinión acerca de esta versión de TinT?	¿De 1 a 5 cuantas ganas tienes de jugar a una versión más desarrollada?	Por último, deja aquí tus comentarios y/o críticas en caso de que l@s tengas:
2021/05/12 10:44:58 p. m. EET	AP	Sí	Sí				Esta bien.	4 - Tengo ganas de ver cómo sigue.	Falta ruta troll (Ej: Cuando te dicen de lavarte la cara decidir no hacerlo) y que eso desarrolle el personaje y interacciones futuras), y quizás pulir un poco algún dialogo, pero lleva una buena dirección
2021/05/13 6:22:21 p. m. EET	AE	Sí	Sí				Me ha gustado.	4 - Tengo ganas de ver cómo sigue.	La elección de los colores verde y rojo en algún texto interactuable da la impresión de que una opción sea más positiva que la otra, cuando al final no tenían ninguna consecuencia.  El diálogo me parecía bien escrito hasta que llega a la última sección en el río del tiempo, cuando como habla Tomás me parece demasiado forzado y me saca de la historia.  El juego ganaría muchísimo con sonidos ambientales y/o ligados a las acciones del jugador.
2021/06/01 11:57:39 a. m. EET	CC	Sí	Sí	5	4- En general han estado bastante bien salvando algún caso en particular.	Hay gran cantidad de errores gramaticales y ortográficos y eso dificulta la jugabilidad.	Esta bien.	4 - Tengo ganas de ver cómo sigue.	Gambatte
2021/06/02 9:29:48 a. m. EET	VN	Sí	Sí	4	4- En general han estado bastante bien salvando algún caso en particular.	No he encontrado demasiados errores en la gramática y ortografía pero sí a nivel de estructura de la historia.	Me ha gustado.	4 - Tengo ganas de ver cómo sigue.	
2021/06/04 1:01:35 p. m. EET	MV	No	Sí	5	4- En general han estado bastante bien salvando algún caso en particular.	No he encontrado demasiados errores en la gramática y ortografía pero sí a nivel de estructura de la historia.	Me ha gustado.	4 - Tengo ganas de ver cómo s	Al inicio todo es un poco desconcertante, pero a medida que avanzaba en el 1r acto, te vas haciendo con el protagonista y empiezas a meterte en su piel e incluso predecir un poco las elecciones que podrás hacer, pero siempre acaba sorprendiéndome lo natural que son las respuestas o consecuencias a tus elecciones. La historia y las elecciones se nota que te guían mucho hacia donde tienes que llegar, haciéndome pensar a veces si mis elecciones influyen en el resultado final o no. En general no me suelen gustar este tipo de juegos porque los encuentro muy lentos pero en este caso, con poco texto se consigue ir haciendo acciones rápidas y mantener al jugador bastante enfocado, generándole así la curiosidad o duda de que sucederá más adelante. En mi caso al terminarlo me he quedado con ganas de saber que pasaba en el 2o acto y seguir jugando.
2021/06/06 9:33:45 p. m. EET	OE	Sí	Sí	3	4- En general han estado bastante bien salvando algún caso en particular.	No he detectado ningún error destacable.	Me ha gustado.	5 - Tengo muchas ganas.	A nivel de historia, me ha sorprendido el plot twist inesperado que ha hecho y me ha gustado. Aunque me ha dejado con demasiadas preguntas y no se hasta que punto es bueno :/ A nivel de jugabilidad / accesibilidad, creo que se podrían mejorar algunas cosas ya que, si no eres un jugador habitual de aventuras narrativas, se puede llegar a hacer algo monótono. Cambios en el fondo o juegos de efectos con la tipografía podrían ayudar mucho. Good job!!
2021/06/08 4:21:41 p. m. EET	SI	No	Sí	4	5- Tanto la variedad de opciones cómo las consecuencias han estado muy acertadas.	No he encontrado demasiados errores gramaticales pero sí ortográficos.	Me ha gustado.	4 - Tengo ganas de ver cómo sigue.	

*Nota:* Tabla con recopilación de preguntas y respuestas del formulario de la aceptación de *TinT*.



## **6. Plan de trabajo y cronograma**

El plan de viabilidad estará dividido por la parte técnica, económica y de desarrollo.

A nivel técnico, se ha utilizado un bloc de notas digital como es la aplicación Notas incluida en dispositivos de la marca Apple para desarrollar todos los elementos pre-narrativos (ideación, biblia de personajes, construcción de mundo...). En cuanto al desarrollo del guionaje y narración se ha empezado con un editor de texto, en este caso Microsoft Office Word. Posteriormente, en cuanto al formato interactivo se ha adaptado todo el desarrollo anterior en un software especializado, en este caso: Twine.

A nivel económico, no hace falta la adquisición de ninguna licencia adicional ni equipo debido a que se dispone de todo el material imprescindible para llevar a cabo el proyecto. Ya se disponía de una licencia de Microsoft Office Word y el software Twine es de uso gratuito.

En cuanto al desarrollo, será un proyecto sin entrar en límites ambiciosos, propio de un estudio “indie” o de presupuesto intermedio (AA), elaborado de forma individual. Al ser independiente, no necesitará la aprobación, cesión ni intervención de terceros, para su total desempeño.



Tabla 3. Diagrama de Gantt del TFG

		DURACIÓN TFG 2020/2021																															
		ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO							
ENTREGA ANTEPROYECTO																																	
FASE 1																																	
FASE 2																																	
FASE 3 - 4																																	
ENTREGA TFG																																	
DEFENSA																																	

*Nota:* Organización del desarrollo de TFG.

## **7. Aspectos legales**

En este caso, no hará falta la autorización de ninguna entidad, ya que se estará construyendo una historia totalmente ficticia. Sin embargo, en el caso de presentar el proyecto a entidades interesadas (productoras, estudios de desarrollo de videojuegos...) sí que se presentarán los documentos necesarios para la protección intelectual del mismo. Estos documentos pueden ir desde un contrato o acuerdo de confidencialidad (NDA) hasta el registro de propiedad intelectual (RPI).



## **8. Presupuesto**

A nivel económico, no ha hecho falta la adquisición de ninguna licencia ni equipo porque se dispone de todo el material imprescindible para llevar a cabo el proyecto, en este caso un ordenador y software de editor de texto cómo es Microsoft Word. Por otro lado, el software de programación Twine es gratuito tanto en el ámbito de uso personal cómo profesional.

Aun así, se ha dispuesto de un presupuesto de unos 100 € como gastos adicionales para: formación adicional aplicable al proyecto (libros, cursos...), adquisición y alquiler de nuevos referentes.



## 9. Conclusiones

*Hoy no es Mañana* es el resultado de la combinación de distintas aportaciones hechas por distintos autores. Estas aportaciones no son más que unas guías o unas bases moldeables dónde la creatividad y las decisiones del escritor o guionista son lo que realmente importa. La creatividad no será más que el resultado de las decisiones que ha tomado el mismo e incluso en ocasiones deberá plantearse si seguir, modificar o ignorar estas guías. Este ha sido el caso de *TinT (Today is not Tomorrow)* un proyecto que ha bebido de estos grandes referentes exprimiendo una buena dosis de imaginación, adaptación y creatividad.

El proyecto también ha sido de gran importancia para desarrollarme cómo guionista y diseñador partiendo de una especialización más profunda en todo el marco teórico. Aunque todo este nuevo conocimiento no habría sido utilizado ni desarrollado si no fuera por el diseño y producción de *TinT*. Un proyecto que empezó pareciendo imposible de realizar y que a medida que avanzaba y se escalaba por el mismo, la cima se fue viendo cada vez más cercana. Una cima que me ha permitido ver el gran mundo de esta industria con una perspectiva más positiva, capaz y emprendedora.

Por otra parte, inicialmente, el proyecto ha pecado de ambición procurando abarcar muchos formatos y objetivos, que han tenido que ser limitados para este proyecto académico.

Actualmente, el proyecto ha tomado una dirección académica, sin embargo, la intención es llevarlo a una escalabilidad que pueda derivar en una dirección profesional y lucrativa una vez se haya completado esta fase educativa. El proyecto puede ser una buena vía introductoria en la industria del videojuego y otros formatos cómo las películas o series interactivas, tanto a nivel nacional como internacional. Haciendo de esta forma que *Today is not Tomorrow* derive en un proyecto de mayor escalabilidad e influencia de manera a que llegue a un público más amplio y variado.

Today is not Tomorrow aún no ha terminado...



## 10. Bibliografía

Arnedo, J. (21 de mayo de 2015). *Quick Time Events (QTE) en videojuegos*. En *Universitat Oberta de Catalunya*. [Consulta: 01 de enero de 2021].

<http://informatica.blogs.uoc.edu/2015/05/21/quick-time-events-qte-en-videojuegos/>

Auster, P. (2013). *Un hombre en la oscuridad*. Anagrama

Boudreau, I. (29 de marzo de 2020). Black Mirror: Bandersnatch is literally a Twine game. En PCGamesn. [Consulta: 17 de abril de 2021] <https://www.pcgamesn.com/black-mirror/charlie-brooker-twine>

Brooker, C. [@charltonbrooker]. (2019, Julio 26). Script / gaming folk: this article goes into refreshingly nerdy detail about how we put Bandersnatch together (including shots of the Twine version etc.) [tweet]. <https://twitter.com/charltonbrooker/status/1155117484141350912>

*Choose your own adventure*. (1979). Bantam Books.

Colección: Multiverso de Michael Moorcock. (abril 23, 2014). *Crónicas de Alejandria*. [Consulta: 17 de abril de 2021].

<https://lascronicasdealejandria.blogspot.com/2014/04/coleccion-multiverso-de-michael-moorcock.html>

Crawford, C. (2005). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders.

Fernández, I. *Juego serio: gamificación y aprendizaje* [Consulta: 2 de enero de 2021]. <https://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>

Fernández-Vara, C. *Tipología de elecciones narrativas* [Consulta: 2 de abril de 2021]. <https://clarafv.itch.io/taxonomia-de-elecciones-narrativas>

*FLUOR Lifestyle* (s.f.). [Consulta: 1 de enero de 2021]. <https://fluorlifestyle.com/>

Jorgensen, J. (Mayo 15 de 2017) Why Folklorists Hate Joseph Campbell's Work. A *patheos*. [Consulta: 17 de abril de 2021]. <https://www.patheos.com/blogs/foxyfolklorist/why-folklorists-hate-joseph-campbells-work/>



Katsaounis, N. (2009, mayo 15). *Henry Jenkins on Transmedia - November 2008*. [Video]. <https://biblioteca.udg.edu/ca/estil-apa/videos-youtube-vimeo-hulu-dugi>

Kroeber, U. (1986). La teoría de la ficción de la bolsa de transporte. En *The Anarchist Library*. [Consulta: 16 de abril de 2021]. <https://theanarchistlibrary.org/library/ursula-k-le-guin-the-carrier-bag-theory-of-fiction>

La Salle. (2020). EL TRANSMEDIA DE HENRY JENKINS. En *La Salle centro universitario*. [Consulta: 15 de abril de 2021]. <https://infoграdos.lasallecentrouniversitario.es/transmedia/el-transmedia-de-henry-jenkins>

Manrique-Hyland, L. (17 de abril de 2017). *List of Types of Narratives*. En *Pen & the Pad* [Consulta: 6 de enero de 2021]. <https://penandthepad.com/literary-elements-nonfiction-story-2256.html>

Martín, M y Navarro, V. (s.f.). El tercer participante. En *L'ATLANTE*. [Consulta: 1 de abril de 2021]. <http://revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=904>

Martín, M., Navarro, V., Castro, A., Delgado, T., Monchán, J. & Pellejer, C. (s.f.). Ilusionistas digitales. El diseño narrativo en el videojuego español. En *L'ATLANTE*. [Consulta: 1 de abril de 2021]. <http://revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=905>

Mestre, J. (20 de febrero de 2018). *Narrativas Interactivas: ¿cuál usar y por qué?* En *FLUOR Lifestyle*. [Consulta: 1 de enero de 2021]. <https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>

Navarro, V. (febrero 22 de 2021). Kinoautomat, la primera película interactiva. En *PRESURA*. [Consulta: 17 de abril de 2021]. <http://www.presura.es/blog/2021/02/22/kinoautomat-la-primera-pelicula-interactiva/>

Navarro, V. *Libertad dirigida*. (2016). España.

NYU Tisch School of the arts (s.f.). [Consulta: 2 de abril de 2021]. <https://gamecenter.nyu.edu/faculty/clara-fernandez-vara/> Quesnel, J., Guerrero, H., & Ávila, N. (2017). *Manual de desarrollo de videojuegos*. [https://vision.centroculturadigital.mx/media/done/manual%20videojuegos\\_ok\\_final.pdf](https://vision.centroculturadigital.mx/media/done/manual%20videojuegos_ok_final.pdf)

Spector, W. (Agosto 12 de 2015). *Another Narrative Fallacy: Games are About Choice*. En *Gamasutra*. [Consulta: 24 de abril de 2021]. [https://www.gamasutra.com/blogs/WarrenSpector/20150812/250785/Another\\_Narrative\\_Fallacy\\_Games\\_are\\_About\\_Choice.php](https://www.gamasutra.com/blogs/WarrenSpector/20150812/250785/Another_Narrative_Fallacy_Games_are_About_Choice.php)

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Manon Troppo.

Zona Warp. *Distinción entre mecánicas y dinámicas de juego*. [Consulta: 3 de enero de 2021]. <https://zonawarp.com/2010/12/15/distincion-entre-mecanicas-y-dinamicas-de-juego/>



## 11. Filmografía

Anne, G., y Cameron, J. (1984). *Terminator* [película]. EE.UU. Hemdale Film Corporation.

Barnathan, M. y Cuarón, A. (2004). *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* [película]. Reino Unido. Warner Bros.

Bress, E. y Mackye, J. (2004). *El efecto mariposa* [película]. EE.UU. New Line Cinema.

Canton, N., y Zemeckis, R. (1985). *Regreso al Futuro* [película]. EE.UU. Universal Pictures.

Činčera, R., Roháč, J. y Svitáček, V. (1967). *Kinoautomat* [película]. República Checa. Cinema Svetozor.

Kinberg, S. y Singer, B. (2014). *X-Men: Días del futuro pasado* [película]. EE.UU. 20th Century Fox.

McLean, R. y Slade, D. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [película]. Reino Unido. Netflix.

Odar, B. y Friese, J. (2017). *Dark* [serie]. Alemania. Netflix.

Olivares, J. y Vigil, M. (2015). *El Ministerio del Tiempo* [serie]. España. TVE.

Thomas, E. y Nolan, C. (2014). *Interstellar* [película]. EE.UU. Paramount Pictures.



## 12. Ludografía

Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange*. [Multiplataforma].

Deck Nine. (2017). *Life is Strange: Before the Storm*. [Multiplataforma].

Ivory Tower. (2014). *The Crew*. [Multiplataforma].

Hamilton, M. (2021). *Kai UnEarthed*. [PC]. <https://www.kaiunearthed.com/partners>

Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain*. [Multiplataforma].

Quantic Dream. (2013). *Beyond: Two Souls*. [Multiplataforma].

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human*. [Multiplataforma].

TheSuperWaffle (s.f.). *Muscle Growth 3 v0.02a*. [PC].

<https://philome.la/TheSuperWaffle/index.html>

Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed*. [Multiplataforma].

Ubisoft Montreal. (2009). *Assassin's Creed II*. [Multiplataforma].

Ubisoft Montreal. (2012). *FarCry 3*. [Multiplataforma].

Ubisoft Montreal. (2014). *Watch Dogs*. [Multiplataforma].

Ubisoft Montreal. (2017). *FarCry 4*. [Multiplataforma].

Ubisoft Montreal. (2017). *Assassin's Creed: Origins*. [Multiplataforma].

Ubisoft Paris. (2017). *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands*. [Multiplataforma].

Wizards of the Coast. (1974). *Dungeons & Dragons* [Juego de mesa].

Fundació TecnoCampus  
Mataró-Maresme  
Avinguda d'Ernest Lluch, 32  
08302 Mataró (Barcelona)  
Tel. 93 169 65 01  
[www.tecnocampus.cat](http://www.tecnocampus.cat)



*Centres universitaris adscrits a la*

