

Treball de Fi de Màster

Títol

Autoria

Tutoritzat per

Màster

.

Departament

.

Data

Full resum del TFM

Títol del Treball Fi de Màster:

Català:	
Castellà:	
Anglès:	
Autoria:	
Tutoritzat per:	

Edició:

Màster:

Paraules clau (mínim 3)

Català:	
Castellà:	
Anglès:	

Resum del Treball Fi de Màster (extensió màxima 600 caràcters)

Català:	
Castellà:	
Anglès:	

"In there, my chains are broken ... and I can be whoever I want to be."

Mats 'Ibelin' Steen

INDICE

1.- INTRODUCCIÓN	4
2.- OBJETO DE ESTUDIO	5
3.- PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS	6
4.- MARCO TEÓRICO	8
4.1.- ANTECEDENTES	8
4.1.1 .- NARRATIVAS AUDIOVISUALES	8
4.1.2.- WORLD OF WARCRAFT	13
4.1.3.- MUNDOS VIRTUALES	15
4.2.- CONCEPTOS CLAVE	16
4.2.1.- EL DOCUMENTAL	16
4.2.1.1.- MODOS DE NARRAR	20
4.2.1.1.1.- MODO EXPOSITIVO	21
4.2.1.1.2.- MODO EXPRESIVO	22
4.2.1.1.3.- MODO PARTICIPATIVO	22
4.2.1.1.4.- MODO POÉTICO	23
4.2.2.- LOS NIVELES DE LA REPRESENTACIÓN	24
4.2.2.1.- PUESTA EN ESCENA: EL CONTENIDO DE LA IMAGEN	25
4.2.2.2.- PUESTA EN CUADRO: CÓMO SE PRESENTA LA IMAGEN	26
4.2.2.3.- PUESTA EN SERIE: LA ORGANIZACIÓN DE LAS IMÁGENES	27
4.2.3.- RUIDO	27
4.2.4.- TRANSICIONES Y CORTE SECO	28
4.2.5.- MÚSICA	29
4.2.6.- MONTAJE	31
4.2.7.- ASPECT RATIO	32
5.- METODOLOGÍA	34
5.1.- MUESTRA	36
5.2.- UNIDADES DE ANÁLISIS	36
5.3.- INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN	38
5.4.- PROCEDIMIENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN	38
5.5.- PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA	39

6.- RESULTADOS.....	40
6.1.- LA DURACIÓN	40
6.2.- EL SONIDO	41
6.3.- LA MÚSICA	43
6.4.- LA IMAGEN	44
6.5.- EL ASPECT RATIO	45
6.6.- EL MONTAJE	46
7.- CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN FINAL	50
8.- BIBLIOGRAFÍA	53
9.- ANEXOS	56

1.- INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de videojuegos o de alguien que esté realmente inmerso en ello, y que encima pase la gran parte del día frente a su monitor, quizá se nos venga a la mente un cierto estereotipo de persona, tal y como lo escenifican en el capítulo 147 de la temporada 10 de *South Park*, titulado '*Make Love, Not Warcraft*', donde vemos a una persona subida de peso, desaliñada, con comida chatarra al lado y empotrado en una silla, con una postura que denota las horas invertidas en el juego *World of Warcraft*. Luego, este estereotipo es reforzado cuando los cuatro personajes principales adoptan la misma apariencia del primer sujeto, al invertir excesivo tiempo frente a sus computadoras. Entonces, no es casualidad que Muriel, al tratar de definir al *hardcore gamer*, encuentre que una de sus características, resaltada por uno de sus entrevistados, es que el *gamer* se asocie casi siempre, de manera literal y metafórica, a un adolescente problemático, tonto y vago (Muriel, 2018).

Ahora, ¿qué pasaría si el estar empotrado en una silla, durante horas frente a un juego, fuese una de las pocas elecciones que la vida te ofrece? Pues esa fue la opción que le tocó tomar a Mats Steen, un joven noruego que sufrió una enfermedad degenerativa llamada distrofia muscular de Duchenne, la cual lo postró en una silla de ruedas desde muy chico hasta su fallecimiento a los 25 años, en el 2014. Pero lo singular de Mats no fue el haber pasado la mayor parte de su vida jugando, sino cómo desarrolló una identidad paralela virtual, donde pudo experimentar una vida 'común' a través de Ibelin, el avatar que creó en el juego *World of Warcraft*. Y fue precisamente eso lo que llevó al director Benjamin Ree a contar su historia a través del documental '*The Remarkable Life of Ibelin*', donde resalta cómo los mundos virtuales, como el del *World of Warcraft*, pueden hacer que un chico como Mats pueda vivir una vida plena, escapando de las cadenas físicas impuestas por una enfermedad degenerativa. Y esta experiencia de vivir a través del juego, Nardi la describe muy bien:

WoW is a virtual experience like reading a book or watching a movie, but also an active experience like playing a sport. The digital universe couples the richness of the experience of viewing the action in a film or play with the participatory experience of athletics. (Nardi, 2008, p.8)

Como podemos apreciar, Nardi no solo se queda en la vivencia del juego como un espectador externo, sino que hace hincapié en el símil de jugar un deporte, como una experiencia activa, es decir, como vivirlo en primera persona.

Para este documental, Benjamin Ree logra recopilar los chats que Mats había generado durante sus incontables horas como Ibelin en *World of Warcraft*, además de un blog que Mats escribió y donde narró qué es vivir con una enfermedad como la distrofia muscular de Duchenne y cómo el juego lo ayudó a vivir una vida sin cadenas: "I spend most of my time in a little place called Azeroth, familiar name to some, I'm sure. In there my handicap doesn't matter, my chains are broken and I can be whoever I want to be. In there I feel normal" (Steen, 2013). Con estos elementos, y añadiendo animaciones propias del juego, Ree logra generar una narrativa audiovisual que sumerge al espectador en la vida virtual del avatar Ibelin, para tratar de entender la experiencia vivida por Mats en *World of Warcraft*.

2.- OBJETO DE ESTUDIO

Como ya señalaba Lister con respecto a la imagen digital:

Se alega con frecuencia que las nuevas tecnologías de la imagen digital precipitarán cambios radicales en la percepción, en la conciencia y por último en la sociedad. No solo no volveremos a ver el mundo de la misma manera, sino que ya no será el mismo. (Lister, 1997, p.284)

Acá podemos darnos cuenta de que lo digital trae nuevas formas de percibir el mundo y, en nuestro caso en particular, entender o dar a conocer el funcionamiento de estos entornos virtuales requiere de una forma diferente de narrar estos sucesos. Es por esto que, a través de haber observado detenidamente el documental *The Remarkable Life of Ibelin*, he decidido identificar y separar, con fines prácticos para esta investigación, el mundo físico, que comprende el material de archivo, entrevistas y tomas de apoyo del director; y el mundo virtual, que es toda aquella imagen que recrea

el *World of Warcraft*. Entonces creo pertinente resaltar la forma en cómo el director del filme usa elementos audiovisuales para crear una narrativa particular y transitar entre el mundo físico y el mundo virtual. Por lo tanto, mi objeto de estudio serán las técnicas narrativas que se suceden en las transiciones entre el mundo físico y el mundo virtual en el documental *The Remarkable Life of Ibelin*.

3.- PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

Habiendo visualizado detenidamente el documental *The Remarkable Life of Ibelin* creo pertinente sumarme a lo que expone Helen Thornham en cuanto a concebir el espacio como el lugar donde ocurren las acciones sociales y las emociones:

(...) Conceiving place in relation to the actions and emotions experienced within a specific space prioritizes experiential construction over physical location, and emerges from both phenomenological geography and ethnomethodology. These are attempts to view place as social actions rather than as specific 'actual' or physical environments. (Thornham, 2016, p.94)

Como podemos observar, Thornham nos dice que el lugar no se define simplemente por su ubicación física, sino por lo que las personas hacen allí y cómo se sienten al estar en ese espacio. Es decir, lo que convierte un espacio en un lugar son las experiencias humanas que ocurren en él. Entonces, en vez de suponer los lugares como entornos físicos fijos, es mejor entenderlos como el resultado de acciones sociales, pues los lugares se crean y se transforman constantemente a través de lo que las personas hacen y cómo interactúan en ellos. Es por esto que, en el documental *The Remarkable Life of Ibelin*, el mundo virtual de *World of Warcraft* se convierte en un lugar significativo porque es donde Mats se relaciona, ama, lucha, crea identidad y forma una comunidad. Aunque físicamente está en su habitación en Oslo, emocional y socialmente habita otro lugar a través del avatar Ibelin. Es así que, en *The Remarkable Life of Ibelin*, el videojuego es un claro ejemplo de cómo los lugares pueden construirse a través del afecto, la acción y la relación, incluso en un entorno no físico.

Ahora, entendiendo y reforzando esta concepción del mundo físico y el mundo virtual, mi interés se centrará en cómo Benjamin Ree nos hace navegar a entre ambos mundos a través de su narrativa. Es así es que planteo como pregunta general de investigación ¿cómo el documental, *The Remarkable Life of Ibelin*, utiliza elementos narrativos y estéticos audiovisuales para articular su discurso sobre la interacción entre el mundo físico y virtual, a través de las transiciones?, para luego dividir esta cuestión en tres preguntas secundarias que serían ¿cuáles son las técnicas narrativas audiovisuales utilizadas en el documental para representar la relación entre los mundos físico y virtual a través de las transiciones?, ¿cómo las gráficas del juego *World of Warcraft* contribuyen al lenguaje visual para construir la narrativa del documental al transitar entre el mundo físico y el mundo virtual? y ¿cuál es el tiempo en pantalla que se le dedica al mundo virtual y al mundo físico?

Ahora, a partir de las preguntas planteadas, trazo como objetivo general el analizar cómo el documental *The Remarkable Life of Ibelin* utiliza elementos narrativos y estéticos audiovisuales para articular su discurso sobre la interacción entre el mundo físico y el mundo virtual a través de las transiciones. Y de este objetivo general trabajaré los siguientes objetivos secundarios: identificar las técnicas narrativas audiovisuales utilizadas en el documental para representar la relación entre el mundo físico y el mundo virtual a través de las transiciones, analizar el lenguaje visual para entender cómo las gráficas del juego *World of Warcraft* contribuyen a la construcción narrativa audiovisual al transitar entre el mundo físico y el mundo virtual y, por último, medir el tiempo en pantalla dedicado a ambos mundos.

4.- MARCO TEÓRICO

Con el motivo de tener un mejor panorama del tema a investigar, he decidido dividir este apartado en antecedentes y conceptos clave. Para desarrollar los antecedentes, lo he dividido en tres grandes *keywords*: narrativas audiovisuales, *World of Warcraft* y mundos virtuales, que engloban trabajos previos de algunos investigadores que nos ayudarán a entender mejor un marco previo para entender en donde se mueve el documental. Después se trabajarán los conceptos claves que nos servirán como paraguas para analizar el documental y responder las preguntas de investigación.

4.1.- ANTECEDENTES

La revisión de trabajos que giren en torno a las narrativas audiovisuales ocuparán la mayor parte de este apartado, ya que el centro de mi investigación será el analizar la narrativa del documental. Por otro lado, también me parece importante revisar los trabajos previos en torno al juego *World of Warcraft* ya que, tal y como nos lo comentan Corneliussen y Rettberg, “(...) being new to the culture of world of warcraft could be compared to being an immigrant in a foreign culture” (Corneliussen y Rettberg, 2008, p.1), es por esto que como ‘inmigrantes’ en este nuevo terreno, creo importante entender la plataforma que estamos pisando en cuanto a los estudios hechos en torno al juego. Por último, también veo necesario indagar acerca de los mundos virtuales y los estudios realizados acerca de las identidades formadas en dichos mundos, ya que nos permitirá entender mejor el nexa que tuvo Mats con su avatar Ibelin.

4.1.1.- NARRATIVAS AUDIOVISUALES

John Ellis nos da un buen punto de partida al problematizar los límites del video documental en el texto *How documentaries mark themselves out from fiction: a genre-based approach*, pues pone sobre la mesa si el uso de técnicas orientadas al cine de ficción son aplicables o aceptables en el documental. Para esto, Ellis expone:

(...) One of the bedrock definitions of 'documentary' is the absence of fiction and the dominance of fact or truth. However, the boundary between the two is permeable and shifting, as the work of Rouch and the Cinema Verite school amply demonstrate by foregrounding the interaction of camera and participants. (Ellis, 2021, p.143)

De esta manera, el autor va dándonos pistas de cómo la ausencia de la ficción en el documental no es algo categórico, y más bien ha sido usada desde la época del cine mudo como podemos ver en filmes como *Nanook of the North* (Robert J. Flaherty, 1922), donde se recrearon escenas con los participantes del filme (Ellis, 2021). También, el autor, para reforzar que el uso de técnicas del cine de ficción son susceptibles de pasarse al documental, sin desacreditarlo, comenta que una historia de ficción siempre conoce su final y se estructura para llegar a él, tal y como lo hace un documental (Ellis, 2021). Al final, Ellis concluye lo siguiente : "(...) truthfulness or fictionality of any documentary cannot be judge from examination of the film text alone, but also requires attention to the historical and institutional context for which it is produced" (Ellis, 2021, p.143). Y esto es sumamente importante para entender las técnicas narrativas audiovisuales en el documental *The Remarkable Life of Ibelin*, pues el usar recreaciones mediante animaciones no debería desacreditarlo como documental, sino que estaría sentando nuevas formas de sumergir al documental en terrenos de mundos virtuales, el cual es el contexto en el que nos movemos hoy en día.

Por su parte, Carlos Ruiz (2017) en *The Role and Purpose of Film Narration*, expone que la narrativa de un filme es mejor comprendida como un acto de comunicación a través de la experiencia del realizador audiovisual hacia los espectadores y viceversa. Para esto, primero nos presenta la mirada de Bordwell acerca del objetivo de un filme: "(...) A film cues the spectator to fulfil several comprehension operations. The most important objective of a narrative is to make sure that the audience understands the story" (Bordwell en Ruiz, 2017, p.9); sin embargo, Ruiz comenta que no necesariamente el filme debe ser entendido por el espectador, pero si tiene que comunicar o provocar algo en el público: "Whether filmmakers choose or not to

frustrate narrative comprehension, they always mean to communicate. (...) I argue that film narration's main purpose is to communicate and narrative content and discourse are means to reach an end" (Ruiz, 2017, p.10). Con esto, al ver el filme como un acto de comunicación hacia una audiencia, el autor concluye que las narrativas de una película solo estarán completas cuando el público las experimente: "Before the viewer's experience, the narrative remains an intention to become something. Only after that experience, when it communicates, it becomes something in the mind of the spectator" (Ruiz, 2017, p.14).

Por otro lado, De Bondt, Auspers y Winkel analizan en el texto *Conspiracy Theory Goes to Hollywood: An Audiovisual Analysis of the Documentary Film Plandemic* las formas en cómo se narra un documental y cómo estas son usadas por la serie de películas *Plandemic* para obtener una veracidad narrativa de los hechos a partir de sus teorías conspirativas : "(...) Inspired by a Hollywood type of storytelling, we show how Plandemic leans upon three major cinematic strategies: a question-answer narrative, a moral construction of heroes and villains, and a stylistic uniformity" (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024, p.67-68). Ahora, para sentar el análisis sobre cómo las técnicas cinematográficas del documental de Hollywood son útiles para transmitir una teoría conspirativa, los autores nos exponen lo siguiente: "(...) The aim of (conspiracy) documentary film is to affirm to an audience that what they are seeing holds true in the real world, mainly through the use of cinematic techniques that are conventionally associated with documentary film practices" (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024, p.71). Entonces, la necesidad de copiar las técnicas cinematográficas propias del documental, las cuales son reconocidas por el público, es el pilar del análisis del texto de De Bondt, Auspers y Winkel, pues es con esta narrativa audiovisual como *Plandemic* desea posicionar su argumento como verdadero en la audiencia. Entonces, los autores señalan que la primera característica del documental, adoptada por *Plandemic*, es la técnica narrativa de la pregunta respuesta: "(...) The use of an omniscient voice-over, which cultivates a sense of objectivity, helps assemble archival footage, historical documents, and interviews into a unified narrative that conveys information and mobilizes support from a tightly defined perspective" (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024, p.74). A partir de esto, los autores reconocen que esta

característica es bastante usada por la narrativa clásica del documental de Hollywood para persuadir, presentar los hechos como reales y crear suspenso en la audiencia para engancharlos hasta otorgarles la respuesta durante el filme (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024). Luego, en el texto nos indican la segunda característica, en donde nos hacen hincapié en las emociones creadas en la audiencia a partir de las estructuras narrativas del héroe y el villano: “(...) a typical Hollywood film’s moral structure is set up in such a way that it pushes viewers to ally themselves emotionally with the story’s protagonists and distance from the story’s antagonists” (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024, p.77). Entonces, acorde a los autores, la serie de películas *Plandemic* utilizan esta estructura para generar simpatía por los protagonistas que llevan el discurso de la teoría conspirativa y así persuadir a los espectadores (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024). Por último, los autores señalan un estilo uniforme de narrar, clásica en Hollywood, para crear una estética que lleve a los espectadores por la historia: “(...) aesthetic unity is exemplary of Hollywood cinema, whereby both image and sound serve ‘a teaching logic’ as the film ‘seems to do no more than give us the best view and emphasize the right things’ at the right time” (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024, p.81). Ahora, para lograr esta uniformidad en la estética de la narración, los autores indican que se usa el montaje denotativo para que el espectador vea lo que escucha, también muestran el resaltado de documentos para reafirmar la veracidad de su historia y la voz en off del narrador omnisciente que explica la historia y conduce la narrativa, logrando así que la estética sea fácil de digerir por el público que quieren captar:

(...) The three above-mentioned cinematic techniques (denotational montage, visual highlighting, and voice-over narration) all work together to create stylistically uniform viewing experience that functions completely according to the narrative’s logic and , once again, makes its story and subsequently its alleged conspiracy easily digestible and plausible for viewers. (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024, p.84)

De esta manera, los autores concluyen que las adecuadas estrategias audiovisuales juegan un rol importante al momento de mostrar las teorías conspirativas, pero a la vez apuntan que les resulta paradójico que los productores de estos filmes

documentales conspirativos usen técnicas que ellos mismos acusan de ser parte de una larga adoctrinación de la sociedad (De Bondt, Auspers y Winkel, 2024).

Otro texto que comenta acerca de las técnicas narrativas del documental y cómo sirven para crear narrativas sociales es el elaborado por Shiv Shankar Das, titulado *Documentary Films - Creating Narratives of Social Change Through Factual Storytelling*, en donde se abarca en analizar los documentales *Some Stories Around Witches* y *Veil Done*, con la herramienta del análisis textual:

Textual analysis of a documentary film involves observing and analyzing all the filmic elements such as narration, camera angles, sound and sequencing that create meaning for the film. It also involves understanding how film fits into the historical, socio-cultural and political environment. (Das, 2019, p.4)

Es decir, analiza cómo todos los elementos del documental conversan entre sí para generar un impacto en la audiencia (Das, 2019). Es así que en *Some Stories Around Witches* el autor determina que el sutil trabajo de la cámara, combinando planos de gran angular con tomas de plano medio a primer plano, poniendo al sujeto en medio del encuadre con baja profundidad de campo, hacen que se genere una técnica narrativa muy efectiva para generar un impacto emocional positivo con respecto del protagonista hacia los espectadores (Das, 2019). Así mismo, cuando el autor menciona al documental *Veil Done* hace referencia al uso de una simple toma para generar identificación con los personajes presentados:

(...) the simple shot which is fundamentally a basic frame and contains one subject has been used effectively in the documentary for creating and maintaining identification with the character. To augment this, medium shots of the subjects brings in believability as the audience gets the information directly from the 'talking-head'. (Das, 2019, p. 6)

Entonces, al analizar ambos documentales, el autor concluye en que en ambos casos se usan evidencia fáctica, narración, argumentos, entrevistas y un estilo audiovisual para explorar la realidad (Das, 2019). Además, el autor también comenta que el posicionar la cámara al nivel de la mirada del espectador crea un ambiente ideal para

que se dé la comunicación audiovisual, la cual penetra a nivel cognitivo y emocional en la audiencia, generando así una identificación con los personajes de los documentales (Das, 2019).

Ahora, como podemos observar en los dos últimos textos presentados por Das y De Bondt, Auspers y Winkel, las formas de analizar un filme documental serán pertinentes para usarlas de guía al momento de explorar las técnicas narrativas usadas por Benjamin Ree en *The Remarkable Life of Ibelin*, pues si bien ambos textos no están inmersos dentro del campo de los mundos virtuales, si lo están en el del cine documental, el cual es el espacio desde donde analizaré el documental de Benjamin Ree.

4.1.2.- WORLD OF WARCRAFT

Para comenzar, primero debemos definir que *World of Warcraft* no es un videojuego ordinario, sino que se encuentra circunscrito dentro de los *MMORPGs*: “MMORPGs are role-playing games with hundreds, thousands, or millions of players. However, the acronym is awkward and not entirely accurate. World of Warcraft is a social world as much as a game” (Nardi, 2010, p.17). Con esto podemos entender que *World of Warcraft* es un juego que implica socialización entre jugadores de diversas partes del mundo, y es esto justamente lo que lleva a muchos investigadores a centrarse en explorar en primera persona este juego e investigar cómo interactúan las personas. Por ejemplo, en el texto *Understanding social interaction in World of Warcraft*, elaborado a partir de una conferencia dada por los investigadores Chen y Duh, nos presenta un mapa etnográfico para entender los factores que afectan la interacción social de los jugadores dentro del juego y de esta manera tener un mejor panorama de cómo se dan dichas interacciones (Chen y Duh, 2007). Para esto, ambos autores jugaron un rol dentro de *World of Warcraft* durante un año, con lo que pudieron diseñar el mapa etnográfico en mención, señalando factores contextuales, factores dentro de las características del mismo juego, y concluyendo que la interacción social de los jugadores es determinada por una relación entre el yo y el otro (Chen y Duh, 2007).

También podemos encontrar bibliografía más amplia en dos libros que ahondan en la observación participativa como metodología para entender las relaciones sociales que se dan en este videojuego. El primero es *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft* de Bonnie Nardi, en donde la misma investigadora nos cuenta que se creó una avatar como un elfo nocturno a partir de que en una clase que ella dictaba en el curso 2005, un alumno del mismo decidió trabajar acerca de los entornos en línea de multi jugadores de rol y es ahí donde escuchó por primera vez acerca de *World of Warcraft*, por lo que decidió conocer de primera mano de qué se trataba (Nardi, 2010). Y es así como en su libro aborda, a través de su experiencia en el juego, tres grandes objetivos que son el examinar la estética del juego como una experiencia activa, entender el juego en su contexto digital contemporáneo y generar un reporte etnográfico que ayude a personas a insertarse mejor en las dinámicas de rol del juego (Nardi, 2010). Por otro lado, tenemos también el libro *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader* de Corneliussen y Rettberg, en donde exploran diversas aristas de la interacción social del juego mediante la exploración etnográfica de varios investigadores, quienes forman parte de un *guild online* o grupo dentro del juego llamado *The Truants* (Corneliussen y Rettberg, 2010). Y como los mismos autores lo mencionan, si bien el libro, que tiene la colaboración de 13 investigadores, quienes a la vez difieren en diversos tópicos, no logran cubrir todas las esferas sociales del juego, lo que sí logran es contribuir a una reflexión acerca de la complejidad del espacio de juego de *World of Warcraft*, la cual no difiere mucho de la complejidad social que se vive en el resto del mundo (Corneliussen y Rettberg, 2010).

Como hemos podido contemplar, el entendimiento de la interacción social, como una de las aristas más estudiadas por diversos investigadores, nos ayudará a comprender mejor la forma en que Mats y el director, Benjamin Ree, entienden las dinámicas del juego, para que este último pueda armar una narrativa adecuada para transportarnos de un mundo físico a uno virtual.

4.1.3.- MUNDOS VIRTUALES

Si bien la investigación en torno al juego se enfoca en las interacciones sociales, Estallo nos sugiera una característica un poco más concreta acerca de los *MMORPGs*: “(...) Una característica específica de este tipo de juegos es que los protagonistas deben ser diseñados por el propio jugador, quien combina una serie de caracteres (valor, fuerza, inteligencia, etc.) que serán un elemento clave en la posterior evolución del juego” (Estallo, 1995, p.143). Y es esto lo que nos da pie para explorar un poco los trabajos acerca de los mundos virtuales e identidades alternas, los cuales son uno de los pilares del documental de Benjamin Ree, ya que Mats, el protagonista del filme, vive su vida a través de Ibelin, el avatar generado en *World of Warcraft*.

Dentro de los diversos textos que se encontraron acerca de mundos virtuales, me gustaría centrarme en el de *Metaverso, Identidad y Mundos Paralelos* de Juliao y Zarta, pues dividen su artículo en tres partes, explicando el tema de la identidad, luego hacen una diferenciación entre lo real y lo virtual como mundos que conviven, pero no se chocan, y por último aterrizan el concepto de mundos paralelos (Juliao y Zarta, 2024). Entonces, cuando abordan la identidad, los autores exponen que la misma no se desarrolla de manera individual, sino, se entiende a partir de su interacción con el otro: “(...) La identidad individual está en perpetua transformación, pues el individuo atiende muchas cuestiones de identidad codeándose con los otros, sin quienes no existiría” (Juliao y Zarta, 2024, p.42). Luego, al explorar acerca de la diferencia entre lo real y lo virtual, tomando como ejemplo la idea del avatar, los autores entienden a este como una extensión del ser real en el mundo virtual:

(...) El mundo virtual crea una amplificación de sensaciones, lo que le da al individuo la impresión de encarnar el cuerpo virtual y sentir a través de él. El avatar es, pues, extensión de la personalidad del individuo en su búsqueda de autenticidad. (Juliao y Zarta, 2024, p. 47).

Después, para aterrizar el concepto de mundo paralelo, ambos autores nombran a dichos mundos como metaversos, los cuales son idealizados del mismo modo que ambientes libres de agentes negativos como, entre otros, la muerte, la contaminación

o la enfermedad (Juliao y Zarta, 2024). Así mismo, Juliao y Zarta también mencionan que “(...) Para algunos internautas acostumbrados a la omnipotencia de su avatar en los mundos virtuales, el cuerpo real puede convertirse en un peso y una coacción, hasta el punto de desembocar en una ciberadicción” (Juliao y Zarta, 2024, p. 51). Ahora, esto último me parece importante resaltarlo, pues en el caso de Mats, si bien su cuerpo físico lo privaba de muchas experiencias que su avatar le otorgaba, su cercanía al juego no estaba mediada por una posible adicción al juego, sino por la necesidad de poder vivir una vida ‘normal’. Y es esto lo que Benjamin Ree trata de resaltar en su documental, para poder alejar ciertos estigmas acerca de las personas que están inmersos en el *World of Warcraft*.

4.2.- CONCEPTOS CLAVE

A continuación, ahondaré en el documental y algunos conceptos claves para el análisis del filme *The Remarkable Life of Ibelin*, para luego aplicarlos en mi metodología e interpretar los resultados.

4.2.1.- EL DOCUMENTAL

El documental es una categoría cinematográfica que se define no tanto por su contenido —‘hechos reales’—, sino por su particular modo de representar esos hechos y darles forma narrativa. Y es que no podemos entender al documental como una visión verídica e irrefutable de lo que se nos presenta, pues la verdad absoluta es de cierta manera una utopía que día a día vamos reafirmando con el acceso a nuevas tecnologías como la IA. Es más, desde que el camarógrafo decide enfocar a cierto lado, y no al opuesto, ya se está cercenando la realidad que ocurre mientras graba. Lo mismo podemos decir del director que indica qué escenas son importantes y cuáles no para la realización de un documental, y así podemos seguir por todos los procesos de realización, para darnos cuenta de que en cada parte se corta un pedazo de la

realidad, que consideran más importante que otra. Es por esto por lo que Nichols nos hace hincapié en que el documental solo nos ofrece representaciones de la realidad:

(...) el documental nos ofrece representaciones o similitudes fotográficas y auditivas del mundo. El documental representa puntos de vista de individuos, grupos o entes que van desde un realizador solitario como Flaherty hasta el gobierno de un Estado pasando por la cadena CBS. El documental también expone una representación, o una defensa, o una argumentación, acerca del mundo explícita o implícitamente. (Nichols, 2013, p.154)

Entonces, Nichols parte del hecho de que el documental no muestra la realidad tal cual es, sino que la representa a través de medios audiovisuales: imágenes, sonidos, montaje, etc. Estas representaciones son similares a lo real, es decir, se parecen al mundo que conocemos, pero no lo son literalmente. También, enfatiza que todo documental tiene un punto de vista. No existe un documental neutral u objetivo porque siempre hay una mirada detrás. Además, lo interesante es que Nichols amplía el espectro del autor documental, exponiendo que puede ser una sola persona, pero también un estado o una empresa. Lo importante es entender que siempre hay una intención, una selección, un posicionamiento ideológico, para construir y representar una realidad, lo cual lo siguen sosteniendo autores contemporáneos como Vico:

(...) Es el mundo que nos rodea lo que representamos en el documental, y lo modificamos para que se vea desde un ángulo en particular. Todo además pasado por una forma de mirar particular (la mirada, hecho esencial en un audiovisual) y por una argumentación característica acerca de su funcionamiento. (Vico, 2018, p.22).

En esta misma línea, Prividera adhiere que no solo se trata de representar la realidad, si no de repensarla, puesto que los buenos documentales hacen de su centro la reflexión de la relación entre el sujeto y su mundo, dándose así una puesta en escena que presupone la construcción de un punto de vista (Prividera, 2022).

Ahora, teniendo estos puntos en cuenta, considero acertada la definición del documental que esboza Nichols, la cual contempla tres dimensiones interrelacionadas: la del realizador, la del texto y la del espectador: "(...) consideremos

pues el documental desde el punto de vista del realizado, el texto y el espectador” (Nichols, 1997, p.42). De esta manera, podremos definir al documental no como un objeto cerrado, sino como una práctica social, discursiva y perceptiva que produce significados sobre la realidad.

Desde el punto de vista del realizador, el documental implica una serie de decisiones éticas, políticas y estéticas que configuran una determinada mirada sobre la realidad; sin embargo, Nichols nos comenta que definirlo desde el grado de control sobre el filme podría resultar engañoso, pues al estipular que los documentalistas ejercían menos control sobre el producto que los que hacían ficción, se incurría en dejar de lado aspectos fundamentales:

Al definir el documental estrictamente en términos de control del realizador sobre las variables que ofrece la definición, también se dejan de lado todas las cuestiones sociales [...] a que invita un estudio del ‘control’: ¿qué relaciones (de poder, jerarquía, conocimiento) tienen lugar entre realizador y sujeto?”. (Nichols, 2017, p.43).

Entonces, para definirlo desde un punto de vista del realizador, Nichols nos habla de una institucionalidad del documental: “Lo que caracteriza la realización documental es por regla general su estatus de formación institucional” (Nichols, 2017, p.44), lo cual implica de cierto modo que documental es aquello que producen quienes se encuentran dentro de la profesión del documental y se rigen por sus preocupaciones de representación del mundo histórico, enfrentándose a estructuras organizativas, estilos, distribución y demás (Nichols, 2017). En el caso de *The Remarkable Life of Ibelin*, en el 2024 fue nominado en el *97th Oscars Shortlist*, en la categoría *Documentary Feature Film*, lo cual, de acuerdo con la definición de institucionalidad de documental de Nichols, le otorga el estatus de documental por ser reconocido por la Academia como tal.

En segundo lugar, desde la perspectiva del texto, Nichols sostiene que el documental debe entenderse como una forma discursiva específica, dotada de convenciones, estructuras narrativas y estrategias retóricas propias. No se trata simplemente de lo que se muestra, sino de cómo se organiza el relato para construir una visión del

mundo: “Los documentales toman forma en torno a una lógica informativa. La economía de esta lógica requiere una representación, razonamiento o argumento acerca del mundo histórico” (Nichols, 2017 p.48), y dentro de las diversas formas de narrar y representar una parte del mundo histórico, Nichols hace especial énfasis en la palabra hablada o voz en off:

(...) la narración de una situación o suceso por parte de un personaje o comentarista del documental suelen tener un halo de autenticidad. Los documentales suelen invitarnos a aceptar como verdadero lo que los sujetos narran acerca de algo que ha ocurrido, aunque también veamos que es posible más de una perspectiva. (Nichols, 2017, p.51, 52).

Es así que en el documental de Benjamin Ree podemos ver cómo desde el punto de vista textual se integran mundos aparentemente opuestos —el físico y el virtual— en una narrativa coherente que propone una forma distinta de biografía audiovisual. A través de la recreación estética de los espacios del videojuego, la voz en off recreada de los chats y blog de Mats y la alternancia entre testimonios reales y visualización virtual, el texto construye el filme como un documental que representa una visión propia acerca de la conexión de Mats e Ibelin a través del *World of Warcraft*.

Por último, el documental también debe ser considerado desde la mirada del espectador, cuyas expectativas y competencias culturales juegan un rol activo en la interpretación del filme: “(...) persistiremos, mientras demos por sentado que lo que estamos viendo es un documental, en inferir un argumento acerca del mundo” (Nichols, 2017, p.57), lo cual establece un pacto de lectura distinto al de la ficción, y aquí podemos agregar lo que expone Prividera: “(...) el documental no avisa porque siempre presupone una relación directa con los hechos. Ese anuncio está siempre implícito, por eso no necesitaría ninguna otra aclaración” (Prividera, 2022, p.20). Como podemos notar, esta relación entre el espectador y el documental presuponen un pacto tácito de aceptación sobre lo que se va a ver y como este es aceptado como parte de la realidad que se muestra. Además, Nichols también nos señala una característica básica del espectador que es saciar la necesidad de adquirir conocimiento mientras ve el documental para luego poder proponer su propia mirada en torno a lo aprendido (Nichols, 2017, p.62). Entonces, en *The Remarkable Life of*

Ibelin el espectador no solo accede a una historia de vida, sino que es interpelado a reflexionar sobre el valor de los vínculos virtuales, la identidad digital y la memoria personal en la era contemporánea. El documental construye así un espacio donde lo real y lo virtual se entrelazan, otorgándole un nuevo saber a quién lo mira.

En conjunto, estas tres definiciones (realizador, texto, espectador) permiten abordar al documental como una forma de representación compleja, que no solo informa, sino que también expresa, interpela y transforma la mirada del público. El caso de *The Remarkable Life of Ibelin* ejemplifica cómo las elecciones de puesta en escena y estructura narrativa son inseparables del compromiso ético, lo cual lo sitúa dentro de la categoría cinematográfica documental.

4.2.1.1.- MODOS DE NARRAR

Bill Nichols identifica una serie de modos de representación documental que han ido evolucionando a lo largo del tiempo y que permiten clasificar los distintos estilos o estrategias utilizadas por los documentalistas para construir sentido. Estos modos -expositivo, observacional, participativo, reflexivo, expresivo y poético- no se configuran de forma rígida sino que cabe considerarlos como formas discursivas dominantes que organizan la relación entre el realizador, el texto y el espectador: “Estos seis modos establecen un marco de afiliación flexible dentro del cual pueden trabajar los individuos. Determinan convenciones que una cinta dada puede adoptar, y proporcionan las expectativas específicas que el espectador puede esperar que se logren” (Nichols, 2013, p.183).

Por otro lado, también es importante señalar que los documentales no están atados a un solo modo de representación, sino, pueden estar entrelazados dentro de una misma película: “(...) una película identificada con un cierto modo, no necesita serlo de manera completa. (...) Las características de un modo específico dan estructura a una película, pero no dictan o determinan cada aspecto de su organización” (Nichols, 2013, p.184).

A continuación desarrollaré algunos de los modos que vemos representados en el documental *The Remarkable Life of Ibelin* para elaborar un mejor análisis en el siguiente apartado:

4.2.1.1.1.- MODO EXPOSITIVO

Es el más clásico y se asocia con el documental institucional y educativo. Se caracteriza por el uso de voz en off, o voz tipo Dios, que guía la interpretación del espectador, combinada con un montaje para apoyar una argumentación lógica. Las imágenes sirven como prueba o ilustración del discurso verbal: “El modo expositivo se dirige directamente al espectador, con títulos o voces que proponen una perspectiva o postulan un argumento. Algunas películas expositivas adoptan un comentario tipo voz de Dios” (Nichols, 2013, p.192).

Este modo también se identifica por su tono objetivo, persuasivo o incluso propagandístico, como en los documentales de guerra o en noticiarios. Su fuerza radica en su capacidad para generar credibilidad y condensar contenidos complejos en formas fácilmente accesibles: “El documental expositivo es un modo ideal para transmitir información o movilizar apoyo dentro de un marco que preexiste a la película” (Nichols, 2013, p.196).

En el documental de Benjamin Ree podemos decir que tiene ciertos tintes del modo expositivo, pues usa a un actor para simular la voz de Mats en *off* con el fin de guiar la narrativa del documental en ciertos momentos, pero no se dirige específicamente al espectador, lo cual hace que no termine de circunscribirse por completo a este modo de documental. Sin embargo, será útil tomarlo en cuenta por la forma en cómo transmite información, de manera sutil, sobre la interacción de Mats entre el mundo virtual y físico.

4.2.1.1.2.- MODO EXPRESIVO

El modo expresivo es central en *The Remarkable Life of Ibelin*, y Nichols lo describe de la siguiente manera:

Los documentales expresivos traen a un primer plano las intensidades emocionales de la experiencia y el conocimiento encarnados, más que tratar de hacer tangible algo. Si tienen algún propósito, es ayudarnos a sentir cómo sería una cierta situación o experiencia. Quieren que sintamos a un nivel visceral, más que entender a un nivel conceptual. (Nichols, 2013, p.230, 231).

En este modo, la objetividad cede paso a lo emocional, lo subjetivo y lo simbólico. En el caso del documental de Benjamin Ree, esto se traduce en una construcción audiovisual que busca transmitir la vivencia interior de Mats, usando animaciones, diseño sonoro envolvente y fragmentos de su blog.

El director reconstruye el mundo digital de *World of Warcraft* como un espacio sensible, lleno de relaciones reales, con emociones y conflictos tan complejos como en el mundo físico. El conocimiento que se transmite no es factual sino afectivo: el espectador no ‘aprende sobre Mats’, sino que lo siente, lo habita, se conmueve con él.

4.2.1.1.3.- MODO PARTICIPATIVO

El modo participativo implica la presencia del realizador y su interacción con los sujetos filmados. Nichols lo define como un enfoque en el que:

(...) el cineasta interactúa con sus sujetos, más que observarlos de manera no intrusiva. Las preguntas se convierten en entrevistas o conversaciones; el involucramiento crece hasta formar patrones de colaboración o confrontación. Lo que ocurre frente a la cámara se convierte en un índice de la naturaleza de la interacción entre el documentalista y el sujeto. (Nichols, 2013, p.207).

En el documental, el director se posiciona como intermediario entre mundos: por un lado entrevista a los padres de Mats, quienes revelan sus emociones, miedos y transformaciones; por otro, contacta a los amigos virtuales de Mats, quienes compartieron momentos íntimos con él sin haberlo conocido físicamente.

La presencia del director se manifiesta no tanto en lo visible, sino en la forma en que organiza la conversación, los cruces de voces, y la delicadeza con que abre espacio para que cada testimonio adquiera sentido propio. El relato se construye coralmente y el conocimiento no está dado de antemano, sino que se descubre a lo largo del proceso.

Además, este modo destaca por una fuerte dimensión ética: se basa en la confianza, en el cuidado hacia los testimonios y en la honestidad del vínculo. En este sentido, Ibelin no impone una narrativa sobre Mats, sino que la construye junto a quienes lo conocieron.

También es importante destacar lo importante que es el material de archivo para este tipo de modo documental, ya que el director lo usa para darle forma a su narrativa y reconstruir la vida de Mats en el mundo físico: “El vasto archivo de pietaje previamente filmado, que existe actualmente, proporciona el pietaje histórico que acompaña a las voces de quienes estuvieron ahí o saben acerca de lo que pasó” (Nichols, 2013, p.216). De esta manera, también se hace notar la presencia del director en cómo nos presenta la historia de Mats para pasar a ser Ibelin.

4.2.1.1.4.- MODO POÉTICO

El modo poético se caracteriza por romper con las convenciones narrativas del cine clásico: “El modo poético es particularmente apto para abrir las posibilidades de las formas alternativas de conocimiento (...). Este modo subraya la atmósfera, el tono, y afecta mucho más que la representación de conocimiento factual o actos de persuasión retórica” (Nichols, 2013, p.187,188). Como podemos observar, el autor nos

comenta que el modo poético no instruye, sino que evoca. No se trata de saber más, sino de sentir distinto. En ese sentido, es especialmente útil para representar vidas interiores, experiencias liminales o historias que no caben en las estructuras narrativas tradicionales. A esto podemos sumarle lo que señala Prividera, cuando nos comenta que este modo es lo más cercano a lo experimental, pues atraviesa épocas, estilos y formas para encontrar un punto de encuentro entre lo subjetivo y lo objetivo, desmenuzando el lenguaje del cine (Prividera, 2022, p.31).

En el documental de Benjamin Ree podemos ver expresado este modo en el montaje no lineal, que alterna presente y pasado, realidad y virtualidad, y en la creación de imágenes simbólicas como el reflejo de los padres de Mats en la computadora, mientras se fusionan con imágenes de *World of Warcraft*. Estas imágenes no explican, sino evocan. De esta manera, estos elementos aportan profundidad emocional al relato y permiten al espectador no solo comprender la historia de Mats, sino también conectar con ella desde una sensibilidad poética. El resultado es un documental que no pretende enseñar, sino conmover y resonar emocionalmente.

4.2.2.- LOS NIVELES DE LA REPRESENTACIÓN

Otro punto importante para entender el lenguaje visual y la importancia de las gráficas de *World of Warcraft* en la narrativa del filme, son los niveles de representación cinematográfica que nos presentan Casetti y di Chio. De acuerdo con estos dos autores podemos valorar el documental *The Remarkable Life of Ibelin* como un filme que busca representar un suceso e implica una dualidad:

(...) advertimos que en la naturaleza misma de la representación (“estar en lugar de”), y especialmente de la representación cinematográfica, residen las raíces de un doble y, en ciertos aspectos, contradictorio recorrido: por un lado hacia la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo, y por otro hacia la construcción de un mundo en sí mismo, situado a cierta distancia de su referente. (Casetti y di Chio, 2007, p.108).

Como podemos observar, esta dualidad estructural que advierten los autores,

la podemos evidenciar en el documental a través de la alternancia entre materiales reales (grabaciones familiares, entrevistas o fotografías) y las reconstrucciones digitales del mundo de *World of Warcraft*, donde Mats habitó como el avatar Ibelin. Mientras las imágenes documentales buscan una fidelidad empática y testimonial, el universo virtual representa un espacio simbólico, emocional, que si bien se distancia del referente material, construye una verdad interior profundamente significativa. Y es por esto que entender los niveles de representación nos dará mejores luces al momento de analizar el filme.

Ahora, estos niveles de representación que nos proponen Casetti y di Chio para analizar un filme son el nivel de la puesta en escena, el nivel de la puesta en cuadro y el nivel de la puesta en serie.

4.2.2.1.- PUESTA EN ESCENA: EL CONTENIDO DE LA IMAGEN

Este primer nivel responde a la labor de preparación y definición del mundo que se debe representar en la imagen mediante objetos, personas, paisajes, etc.: “La puesta en escena constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita. Se trata, pues, de ‘preparar’ y ‘aprestar’ el universo reproducido en el film” (Casetti y di Chio, 2007, p.112). Y dentro de este primer nivel, los autores indican distintas categorías como lo son los informantes, los indicios, los temas y los motivos (Casetti y di Chio, 2007). Sin embargo, deseo poner especial énfasis en la categoría de los motivos:

(...) unidades de contenido unidades de contenido que se van repitiendo a lo largo de todo el texto: situaciones o presencias emblemáticas, repetidas, cuya función es la de sustanciar, aclarar y reforzar la trama principal, ya sea a través de una especie de subrayado, o a través de un juego de contrapuntos. (Casetti y di Chio, 2007, p.113,114).

Como lo comentan los autores, la repetición es un elemento que reforzará la intención del director a lo largo del filme, al momento de articular la relación entre el mundo

físico y el virtual, como lo es con la recurrente representación del avatar de Ibelin en el juego y las interacciones con otros jugadores. Estos sirven como motivos que subrayan la importancia del mundo virtual en la vida de Mats.

4.2.2.2.- PUESTA EN CUADRO: CÓMO SE PRESENTA LA IMAGEN

Este nivel se refiere a la modalidad en que se presentan los contenidos, es decir, cómo estos se encuadran y representan, incluyendo la elección de planos, ángulos y movimientos de cámara:

Menos intuitiva pero no menos sensible es la influencia que ciertas formas de filmación ejercen sobre la presencia y la distribución de los objetos y de los personajes sobre la escena: escoger un campo largo o un primer plano, un encuadre frontal o uno desde arriba, un objetivo no deformante o un gran angular, significa no sólo optar por una forma expresiva en detrimento de otra, sino también estar en condiciones de tratar con una cierta realidad y no con otra. (Casetti y di Chio, 2007, p.117).

De acuerdo con lo que exponen los autores, podemos entender que la forma de narrar de Benjamin Ree en *The Remarkable Life of Ibelin* demuestra una intención determinada para presentarnos los mundos entre los que navega Mats. Por ejemplo, el uso de primeros planos en las entrevistas con los familiares de Mats nos sugiere una sensación de intimidad y cercanía, permitiendo al espectador conectar emocionalmente con sus testimonios. Además, las secuencias que muestran el mundo virtual utilizan ángulos y movimientos de cámara que imitan la experiencia de juego, sumergiendo al espectador en la perspectiva de Ibelin y destacando la importancia de este entorno en su vida. Sin embargo, no solo se emula la experiencia del juego con estos ángulos y movimientos, sino también, en ciertas secuencias, utiliza estos recursos para asemejarse al mundo físico, y así ir generando esta mezcla entre ambos mundos.

Por otro lado, también es importante mencionar el concepto de modalidad variable que mencionan los autores en este nivel de representación: “(...) serán la variedad de tomas y la heterogeneidad de las soluciones las que constituyan el motivo dominante”

(Casetti y di Chio, 2007, p.119). Y esto es importante, pues la amplia variedad de tomas entre los archivos, las tomas actuales y la recreación del mundo virtual, encuentran la heterogeneidad que mencionan los autores, en el constante cambio de *aspect ratio* al pasar del mundo físico al mundo virtual, y viceversa, pero encuentran su ruptura al estabilizarse en los últimos minutos del filme, donde el director nos da a entender que ambos mundos se mezclan.

4.2.2.3.- PUESTA EN SERIE: LA ORGANIZACIÓN DE LAS IMÁGENES

Por último, el nivel de la puesta en serie define las relaciones que se establecen entre imágenes al momento del montaje:

‘Poner en serie’ significa, en sentido técnico, simplemente unir dos trozos de película, ‘montar’; sin embargo, no debemos olvidar que en el momento mismo en que se ensamblan físicamente dos imágenes, entre dos parámetros representativos, así como entre sus mundos representados, se instauran relaciones que se entrelazan y se multiplican por todo el film. (Casetti y di Chio, 2007, p.119,120).

Como podemos notar, este nivel de representación es vital para articular un discurso entre el mundo físico y virtual, pues el montaje alterna escenas que transcurren en uno u otro mundo, estableciendo un paralelismo que resalta la dualidad en la vida de Mats. Además, las transiciones entre las entrevistas y las secuencias del juego están cuidadosamente editadas para mantener una narrativa fluida, permitiendo al espectador comprender cómo ambos mundos se entrelazan en la experiencia de Mats.

4.2.3.- RUIDO

En este pequeño apartado deseo tomar la definición que le da Marcel Martin al ruido a través de su división en ruidos naturales y ruidos humanos (Martin, 1992). El autor

señala que los ruidos naturales son: “todos los fenómenos sonoros que podemos percibir en la naturaleza virgen” (Martin, 1992, p.126).

Por otro lado, los ruidos humanos se subdividen en ruidos mecánicos (máquinas, aviones, puertos, etc.), las palabras ruido (voces humanas de fondo) y la música ruido (música que se justifica a través de una radio o similares en el encuadre), los cuales suelen ser usados de una forma realista pero que el montaje puede darles una significación más profunda (Martin 1992). Entonces, el poder identificar estos distintos tipos de ruido en las transiciones del mundo físico y virtual, nos ayudará a relacionarlo con otros elementos para entender la narrativa que usa el director para representar las emociones de Mats.

4.2.4.- TRANSICIONES Y CORTE SECO

Si bien la muestra a analizar serán las transiciones que se dan entre el mundo virtual y el mundo físico, acá me quiero referir a las transiciones en su forma más técnica dentro del cine: “En una película, las transiciones tienen por objeto asegurar la fluidez del relato y evitar los encadenamientos erróneos” (Martin, 1992, p.94). Y es que a través de los visionados del documental he podido identificar *zoom in* y *zoom out*, que son movimientos que nos acercan o alejan en el encuadre. Estos efectos se usan como transiciones para moverse entre los mundos, y como lo comenta Martin, identificarlos me servirá para comprender la fluidez que desea manejar Benjamin Ree en su narrativa.

Por otro lado tenemos los cortes secos: “(...) es la sustitución brusca de una imagen por otra; es la transición más elemental (...)” (Martin, 1992, p.94), que como bien lo comenta el autor, suelen ser una transición básica donde pasamos de toma en toma sin más, aunque en muchos relatos este corte brusco puede tener un significado mucho más profundo, en *The Remarkable Life of Ibelin* se ha podido observar que el corte seco solo se usa para su forma más elemental y continuar con el relato. Igual

creo conveniente tenerlo en cuenta para poder analizarlo en ausencia o presencia de otras técnicas narrativas.

4.2.5.- MÚSICA

La música en *The Remarkable Life of Ibelin* se presenta como un acompañante en la historia que narra Benjamin Ree sobre Ibelin y Mats, generando diversos in crescendo en el ritmo del filme, tal y como lo exponen Casetti y di Chio cuando comentan sobre el papel de la música en la cinematografía: “(...) mientras que es frecuentísima su utilización over, como acompañamiento de la escena, y también como momento que concluye in crescendo una secuencia y acentúa el corte con respecto a la secuencia siguiente” (Casetti y di Chio, 2000, p.92). Pero la música no solo acompaña al filme, sino amplifica la dimensión emocional y simbólica de la experiencia de Mats a través de los diversos encuadres que utiliza el filme: “(...) entre sus múltiples funciones, hemos advertido su capacidad para cargar de sentido el contenido del encuadre, y sobre todo su facultad de unir los encuadres entre sí, o, por el contrario, de señalar su separación” (Casetti y di Chio, 2000, p.93). Entonces, de acuerdo con los autores, podemos notar cómo la música cumple un papel fundamental en los momentos de transición entre el mundo físico y el mundo virtual de Mats en *The Remarkable Life of Ibelin*.

Ahora, entendiendo la relevancia que tiene la música dentro del cine, y específicamente en *The Remarkable Life of Ibelin*, nos cogeremos de la función dramática y lírica de la música que nos presenta Martin y la música como plataforma espacio temporal de Chion, para analizar estas transiciones de Mats durante el filme.

Acerca de la función dramática de la música, Martin señala lo siguiente:

(...) la música interviene como contrapunto psicológico con el fin de proporcionarle al espectador un elemento útil para la comprensión de la tonalidad humana del episodio. (...) Al crear la atmósfera y recalcar las peripecias, la música puede dar apoyo a una acción o dos acciones

paralelas dándoles a cada una una coloración peculiar. (Martin, 1992, p.136).

Como lo expone el autor, la música no imita simplemente lo que ocurre en la imagen, sino que introduce un nivel más profundo de interpretación emocional para entender lo que se sucede dentro de los personajes, más allá de lo que percibimos con los ojos. Además, el autor también comenta que entender esta función de la música nos ayuda a distinguir, realzar o vincular diversas líneas narrativas o momentos simultáneos, según sea el caso del filme. Por ejemplo, en *The Remarkable Life of Ibelin*, podemos apreciar como la música no se limita a acompañar la acción, sino que actúa como guía emocional, ofreciéndonos una lectura profunda acerca del estado anímico de Mats. Además, cuando se presentan acciones paralelas, al transitar entre un mundo y otro, podemos notar cómo la música otorga una coloración emocional a cada parte, subrayando las acciones que se dan en dichas escenas.

En cuanto a la función lírica de la música es importante enfocarse en lo siguiente: “La música puede contribuir también a reforzar con vigor la importancia y la densidad dramática de un momento o de un acto (...)” (Martin, 1992, p.137). En este caso, Martin nos muestra que la música puede potenciar la intensidad emocional de una situación pues, de cierta manera, puede completar o incluso amplificar la imagen de la escena que se nos presenta. Y en *The Remarkable Life of Ibelin* Mats se enfrenta a diversos momentos en donde la música nos ayuda a comprender la carga emocional que experimenta cuando transita entre ambos mundos.

Por último, Chion esboza el concepto de la música como plataforma espacio temporal: “(...) la posición particular de la música es la de no estar sujeta a barreras de tiempo y de espacio, contrariamente a los demás elementos visuales y sonoros, que deben situarse en relación con la realidad diegética y con una noción de tiempo lineal y cronológico” (Chion, 1993, p.83). Como podemos apuntar, el autor destaca que la música en el cine no necesita justificar su presencia dentro del mundo narrativo, pues esta puede estar fuera de la lógica tanto del tiempo como del espacio del mismo. Y es que la música, al no estar sujeta a una cronología determinada, puede ser un flexibilizador de ambos (Chion, 1993). Esto nos ayudará a entender cómo Mats e Ibelin

mantienen o cortan una conexión entre los mundos físico y virtual a lo largo del filme, pues los tiempos en los que se narra el documental no se rigen por una temporalidad lineal.

4.2.6.- MONTAJE

Otros de los conceptos que nos ayudarán a entender cómo el director nos va sumergiendo progresivamente en el mundo virtual de *World of Warcraft* son la composición simbólica de planos y la metáfora ideológica o yuxtaposición de imágenes, las cuáles, a nivel de montaje, nos irán alternando entre el mundo real y virtual.

En ciertos momentos del filme se ha observado una composición que combina elementos dentro del encuadre, mostrando una intención de mezclar el mundo virtual y el mundo físico, a lo que Martin llama composición simbólica: “(...) una imagen en la que el realizador ha asociado de un modo más o menos arbitrario dos fragmentos de realidad para hacer surgir de su confrontación un significado más amplio y profundo que su solo contenido material” (Martin, 1992, p. 107). Como podemos apreciar, este tipo de composición busca generar un tercer significado a partir de dos piezas en el encuadre y, en el caso de *The Remarkable Life of Ibelin*, podemos encontrar distintos momentos en donde Ree emplea esta técnica para sumergir a los padres de Mats, y al espectador, en el mundo de *World of Warcraft*. Por ejemplo, en el filme hay un momento en donde se observa el reflejo del papá de Mats leyendo los correos recibidos a partir de la muerte de su hijo. De esta forma, el director empieza a mostrarnos cómo ambos padres van adentrándose a lo que fue la vida virtual de Ibelin, a partir de componer el rostro junto a los correos en un mismo encuadre, generando así aquel significado más amplio que nos comentaba Martin.

Por otro lado, también podemos entender cómo a nivel de montaje, el director utiliza la yuxtaposición de imágenes seguidas para generar paralelismos entre lo real y lo virtual, y así guiarnos a esta fusión de mundos a través de los avatares. Esto lo

podemos entender a través de lo que Martin llamaba metáfora ideológica: “(...) su objeto es hacer brotar en la conciencia del espectador una idea cuyo alcance supera con mucho el cuadro de acción del film, y que implica una postura más amplia en cuanto a los problemas humanos” (Martin, 1992, p.104). Entonces, el autor nos señala que esta forma de yuxtaponer imágenes, unas tras otra, tiene la finalidad de que el espectador relacione las tomas para generar un significado mucho más amplio, como lo es la fusión de mundo virtual y físico. Es así que en varios momentos del filme hemos apreciado que el director repite el encuadre y composición de las personas son sus avatares, indicándonos de una manera algo tácita, que ambos mundos se mezclan y rompen barreras, estableciendo esta idea que va más allá de lo que muestran los encuadres, tal y como lo exponía Martin.

4.2.7.- ASPECT RATIO

Uno de los aspectos importantes a tomar en cuenta en *The Remarkable Life of Ibelin* es el formato en el que se proyecta el filme, pues el constante cambio de este, durante el documental, nos indica cómo el director entiende visualmente los mundos físico y virtual donde Mats e Ibelin se desarrollaron.

Si bien la elección de formatos conlleva un propósito estético, que podríamos ahondar entrando a detallar temas como la profundidad de campo, composición, e incluso de cómo afecta la luz a cada formato, para nuestra investigación solo necesitamos entender dos formatos: el de televisión clásica y el estándar actual para alta definición, pero no tanto en sus aspectos estéticos más profundos, sino en su relación de aspecto o *aspect ratio*.

Primero identifiquemos el primer formato: “En la época del cine mudo, cuando los estudios estaban empezando a monopolizar la realización y distribución de películas, había una variedad de formatos, aunque el formato de ventanilla predominante era el 1:1,33” (Katz, 2000, p. 327). Y, tal y como lo comentan en un artículo en la página de Adobe, este formato es el que se mantuvo como estándar para televisión hasta la era

digital (Harriman, Holtz y Kavanaugh, 2025). Por otro lado, el segundo formato en cuestión vendría a decantarse de entre los formatos más usados en la actualidad, los cuales son el 1:1,85 ,el 1:1,66 y el 1:1,75 (Katz, 2000), de los cuales se desprende la segunda relación de aspecto que nos concierne: “(...) Ese término medio es el formato panorámico de alta definición 1,78, popularmente conocido como 16:9. Dicho formato sigue siendo la relación de aspecto estándar del contenido de YouTube y Vimeo, que en píxeles equivale a 1920:1080, o a 3840:2160 en resolución 4K” (Harriman, Holtz y Kavanaugh, 2025).

Con este pequeño desglose podemos entender que ambos formatos, tanto el 1:1,33 como el 1:1,85 ó 1,78, marcan grandes períodos de tiempo dentro de la cinematografía. El primero una etapa más clásica abordada por la televisión y la segunda una más moderna, inclinada al cine digital de alta definición. Y ambos formatos se encuentran presentes a lo largo del documental, alternándose continuamente para apoyar la narrativa de Benjamin Ree. Sin embargo, creo engorroso usar la nomenclatura de ambos formatos, sobre todo si no voy a ahondar en aspectos estéticos profundos que otorga cada formato, sino en la forma en que se presentan en el filme para apoyar la narrativa de saltos entre el mundo físico y el mundo virtual. Es por esto que, para entender mejor el análisis del documental, prefiero hablar de dos *aspect ratio* dentro del filme: el primero denominado 4:3, el cual es el *aspect ratio* que engloba la televisión desde sus inicios hasta la etapa digital y posee una forma rectangular casi cuadrada; y el segundo denominado 16:9, el cual es el *aspect ratio* que predomina al momento de ver un filme hoy en día, el cual es un rectángulo con una orientación horizontal más pronunciada.

5.- METODOLOGÍA

En el presente trabajo, los objetivos de investigación me piden identificar técnicas narrativas, analizar la importancia de las gráficas de *World of Warcraft* y medir el tiempo dedicado a cada mundo representado. Es decir, necesito cuantificar los hallazgos de una manera objetiva para poder interpretarlos y poder responder las preguntas de mi investigación. Es por esto que he optado por hacer un análisis de contenido como metodología de investigación cuantitativa, ya que encierra las características que busco, tal y como lo expresa López-Noguero a través de Bardin: “(...) es una técnica de investigación que pretende ser objetiva, sistemática y cuantitativa en el estudio del contenido manifiesto de la comunicación” (López-Noguero, 2002, p.173). Además, el mismo autor agrega lo siguiente sobre el análisis de contenido: “Esta técnica se constituye en un instrumento de respuesta a esa curiosidad natural del hombre por descubrir la estructura interna de la información, bien en su composición, en su forma de organización o estructura, bien en su dinámica” (López-Noguero, 2002, p.173). Entonces, como podemos observar, el autor nos señala que el análisis de contenido es una técnica metodológica rigurosa que busca aplicar criterios científicos al estudio de los mensajes, siguiendo un procedimiento ordenado y planificado, lo cual nos será de mucha utilidad para alcanzar los objetivos planteados en mi investigación. Además, cuando nos habla de la curiosidad humana, nos presenta al análisis de contenido como una herramienta que responde a la necesidad humana de comprender cómo está hecha la información, más allá de lo que simplemente dice, para visualizar los elementos que contiene, cómo se ordenan y cómo cambia o se mueve ese contenido a lo largo del tiempo.

Ahora, este análisis de contenido tiene que seguir una estructura apoyada en una muestra para determinar cuáles serán los ejes sobre los que procederemos a cuantificar los datos, tal y como lo expone Fernández: “Como cualquier otro tipo de investigación científica, requiere la identificación de la población que se desea estudiar, la selección de la muestra adecuada a los intereses y necesidades particulares del estudio (...)” (Fernández, 2002, p.38). Para mi caso en particular, la población vendría a ser el documental *The Remarkable Life of Ibelin* y la muestra

serían las transiciones identificadas a lo largo del filme, las cuales explicaré en un siguiente apartado.

Continuando con el desarrollo de Fernández sobre cómo estructurar un análisis de contenido, la autora nos indica que debemos identificar unidades de análisis como las partes que nos genera interés para investigar y luego asignarle categorías que reflejan las teorías desarrolladas para abordar el tema (Fernández, 2002), con lo cual deberíamos tener un punto de partida para poder generar nuestra ficha de análisis.

Por otro lado, es importante tener en cuenta que en otras investigaciones, como la que hacen Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí en el texto *El Lenguaje Audiovisual del Documental Aplicado a las Series de Televisión: Estrategias retóricas e hibridación entre ficción y no ficción en televisión*, podemos encontrar ejemplos de cómo generar una tabla para el análisis de contenido, con el fin de aplicar dicha tabla para nuestra investigación: “(...) Se propone así la división en tres grandes categorías: estrategias basadas en la imagen, estrategias basadas en el sonido y estrategias basadas en la edición” (Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí, 2024, p.6). Como podemos observar, los autores organizan su cuerpo de análisis en categorías y estrategias, lo que para Fernández representan unidades y categorías, respectivamente. Y esto sucede porque no todas las investigaciones que usan esta metodología son susceptibles de ser replicadas, aunque se manejen dentro del mismo campo audiovisual, como es mi caso. Es así que Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí comentan lo siguiente: “La agrupación de los resultados obtenidos en tres grandes tipos de estrategias retóricas aplicadas responde a la intención de crear categorías muy amplias, dada la diversidad de técnicas identificadas” (Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí, 2024, p.6). Como podemos notar, ambos autores acomodan la categorización de acuerdo a lo que su investigación requiere, para resolver sus propios objetivos. Entonces, debido a que cada autor trata de crear y acomodar sus fichas de análisis, yo me guiaré de los trabajos de ambos autores, más no replicaré su modelo de ficha.

A continuación explicaré cómo he desarrollado el proceso de elaboración y llenado de mis cuadros para aplicar la metodología de análisis de contenido:

5.1.- MUESTRA

Para la presente investigación, como he comentado anteriormente, analizaré el documental *The Remarkable Life of Ibelin*; sin embargo, solo tomaré como muestra veintiséis transiciones (ver anexo 9) que he ido identificando en los distintos visionados que he hecho del documental.

Las transiciones han sido elegidas por mostrar el momento en que pasamos de las gráficas de *World of Warcraft*, o mundo virtual, a tomas hechas o recogidas por el director, que las ubico dentro de lo que llamo mundo físico, y viceversa. Además, al momento de visionar, se han dejado de lado algunas transiciones por no tener una injerencia significativa dentro del relato, más que formar parte de la estructura o ser repetida con otra transición previamente seleccionada y analizada.

Por otro lado, las transiciones puestas en el anexo 9, marcan el tiempo en que se sucede el cambio de mundos, pero para analizar el tránsito, se tomaron en cuenta entre diez a quince segundos antes y después del cambio de toma, para así poder identificar mejor las técnicas narrativas propuestas por el director, considerando la transición 26 como la última que usa el director para transitar entre mundos y luego pasar a tratarlos por igual.

5.2.- UNIDADES DE ANÁLISIS

Considerando el objetivo de este estudio de analizar cómo el documental *The Remarkable Life of Ibelin* utiliza elementos narrativos y estéticos audiovisuales para articular su discurso sobre la interacción entre el mundo físico y virtual a través de las transiciones, habiendo hecho cuatro visualizaciones completas del documental y con el propósito de alcanzar los objetivos de la investigación, se seleccionaron las unidades 'sonido', 'música', 'imagen', '*aspect ratio*', 'montaje' y 'duración', que fueron a su vez operacionalizadas en variables binarias para indicar su presencia o ausencia.

En el caso de la unidad 'sonido', ésta se divide en las categorías 'voz en *off*', 'voz en *on*' y 'ruido'. La categoría 'voz en *off*' fue dividida en las variables 'protagonista' y 'secundarios'; la categoría 'voz en *on*' fue dividida en las variables 'familia' y 'jugadores de WoW' (*World of Warcraft*); y la categoría 'ruido' fue dividida en las variables 'ruido con música' y 'ruido sin música'.

La unidad 'música' solo presenta una categoría llamada 'uso en transición', pero se subdivide en cuatro variables como lo son 'entra a WoW con música', 'sale de WoW con música', 'entra a WoW sin música' y 'sale de WoW sin música'.

La unidad 'imagen' se dividió en las categorías 'archivo', 'filmación del director' y 'recreación del juego', las cuales se subdividieron en las variables 'filmación' y 'fotografía', 'entrevistas' y 'tomas de apoyo' y 'campo abierto' y 'espacios cerrados', respectivamente.

La unidad '*aspect ratio*' se divide en las categorías '4:3' y '16:9'. La categoría '4:3' cuales a se subdivide en las variables 'se mantiene en 4:3' y 'pasa a 16:9'; mientras que la categoría '16:9' se subdivide en las variables 'se mantiene en 16:9' y 'pasa a 4:3'.

La unidad 'montaje' también presenta una sola categoría llamada 'transición', la cual se subdivide en las variables 'metáfora ideológica (yuxtaposición)', '*zoom in/out* lento', '*zoom in/out* rápido', 'corte seco' y 'composición simbólica'.

La unidad 'duración' se divide en las categorías 'mundo físico' y 'mundo virtual', las cuales a su vez se subdividen en las variables 'archivo, tomas de apoyo, tomas actuales' y 'recreación del juego', respectivamente.

Por último, cabe recalcar que las unidades, categorías y variables seleccionadas están enmarcadas dentro de nuestro marco teórico y nos ayudarán a responder las preguntas de investigación.

5.3.- INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Para poder recoger la información, y así responder las preguntas de investigación, se generaron algunos cuadros, matrices y gráficas para poder adherir la información que se fue obteniendo mediante los visionados del documental.

Para alcanzar el primer y segundo objetivo específico se realizó un cuadro (ver anexo 2) donde las filas terminan en variables y las columnas son las transiciones analizadas y, con el fin de poder realizar una observación sistemática de estas variables, se creó una matriz de doble entrada en la cual se registraban la presencia o ausencia de estas variables en cada una de las transiciones analizadas. Además, se generó un desglose de las transiciones a analizar (ver anexo 9) para guiarnos al momento de llenar la matriz. Seguidamente, la información obtenida se codificó en 0 y 1 para poder cuantificar esta presencia o ausencia. Asimismo, a partir de la información obtenida, se expresaron en gráficas circulares (ver anexos 3 al 8) el porcentaje de uso de cada una de estas variables.

Por otro lado, para alcanzar el tercer objetivo específico, se generó un cuadro donde las filas también terminan en variables, pero con una sola columna con el total del tiempo calculado. Seguidamente se crearon dos matrices de doble entrada, una para medir el tiempo en el mundo físico y otra en el mundo virtual, para llenar con el tiempo dedicado a cada toma encontrada por variable (ver anexo 1).

5.4.- PROCEDIMIENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

Para poder recoger la información, se ha visualizado el documental unas cinco veces para ir cubriendo cada etapa de esta investigación, en donde los dos primeros visionados fueron exploratorios y desde el tercer visionado se comenzó a recoger la información requerida. Es así que en el primer visionado se hizo un primer acercamiento para identificar las partes que más llamaban mi atención e ir generando las preguntas de investigación. Después, en el segundo visionado, se hizo un primer

desglose en minutos, anotando las partes donde evidenciaba saltos entre el mundo físico y el mundo virtual.

Al tener claro mi objeto de estudio y muestra requerida, se realizó un tercer visionado desde una portátil para poder ir pausando en cada momento que detectaba una transición. De esta manera, colocaba el cursor sobre la línea de tiempo de la película y anotaba el tiempo transcurrido que aparecía sobre esa misma línea.

Para el cuarto visionado repetí el mismo proceso que en el tercer visionado, pero anotaba tiempo de inicio y tiempo de fin entre tomas del mundo físico y del mundo virtual y lo iba adhiriendo a la tabla de doble matriz que podemos visualizar en el anexo 1.

Por último, en el quinto visionado, se regresó sobre cada una de las transiciones anotadas en el tercer visionado y se comenzó a llenar la información en la matriz expuesta en el anexo 2.

5.5.- PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA

Dentro de cada unidad obtuve el sumatorio de todas las variables y categorías. Luego se calculó la frecuencia de uso de las categorías y las variables. Este proceso se realizó unidad por unidad. A continuación, se traspasó a porcentajes para poder determinar qué categorías o variables eran empleadas con mayor o menor frecuencia en las transiciones analizadas, para finalmente expresarlo en gráficas circulares.

Por otro lado, para medir el tiempo destinado a ambos mundos, se hizo el sumatorio de la duración de las tomas en cada uno de estos entornos, lo que me arrojó el total de tiempo dedicado en pantalla para cada mundo, y a su vez, me permitió establecer qué porcentaje de tiempo se desarrolla en cada uno de estos mundos, la cual también se representó en una gráfica circular.

A partir de la obtención de estos resultados, aplicando la técnica cuantitativa de análisis de contenido, pude identificar las técnicas narrativas usadas en las transiciones, analizar la importancia de las gráficas del juego y medir el tiempo dedicado en pantalla al mundo virtual y al mundo físico.

6.- RESULTADOS

6.1.- LA DURACIÓN

(Ver anexos 1, 3 y 9)

Si bien mi cuerpo de análisis se enfocará en las 26 transiciones entre el mundo físico y virtual, identificadas a lo largo del filme, creo importante tener una visión general sobre el peso visual que otorga el director a las tomas usadas en el documental. De esta manera, podremos interiorizar mejor la intención del director al mezclar el mundo físico y el mundo virtual en el que Mats se desenvolvía.

Para esto, como expliqué anteriormente, dividí el filme en mundo físico y mundo virtual y, al examinar las cifras resultantes en el anexo 3, podemos observar que las tomas usadas para representar el mundo físico equivalen al 57,8% del documental; mientras que las imágenes que recrean el mundo virtual equivalen a un 42,2% del filme. Es decir, hay una pequeña predominancia de tomas usadas del mundo físico sobre el virtual, pero la misma no es significativa, por lo cual podemos decir que el director le trata de otorgar el mismo peso a ambos mundos para entender el desarrollo de la vida de Mats.

Por otro lado, como lo comentaban Casetti y di Chio, esta puesta en escena de ambos mundos nos prepara y apresta para entender el universo del filme y de esta manera poder entender mejor estas transiciones que se suceden entre el mundo físico y virtual. Además, acá podemos ubicar claramente la categoría motivo que nos exponían ambos autores, ya que el repetir a lo largo del filme la recreación del *World*

of Warcraft en contrapunto con la representación del mundo físico, nos subraya de qué va la trama principal, la cual no solo se ciñe a la vida de Mats como jugador de *World of Warcraft*, sino cómo este juego dio un giro a su vida y la de quienes lo acompañaron a través del mismo.

6.2.- EL SONIDO

(Ver anexos 2, 4 y 9)

En esta primera unidad de análisis, podemos identificar cómo el director utiliza el sonido como una herramienta poderosa para narrar cómo Mats transita entre ambos mundos, a través de la utilización de la voz en *off* y el ruido, representando ambos el 87,8% del total de la unidad. Ambas técnicas aparecen en 18 de las 26 transiciones analizadas.

El uso de la voz en *off*, la cual representa el 43.9% del total de la unidad, se alinea con el modo expositivo caracterizado por Nichols. Este modo se define por su objetivo de informar, argumentar y construir una perspectiva concreta del mundo mediante un discurso claro y organizado. Acá también es valioso recordar que la voz en *off* que escuchamos de Mats, si bien solo aparece en 10 de las 26 transiciones, es una voz recreada por un actor, lo que nos refuerza la idea de que el documental construye su discurso desde la subjetividad del protagonista y no tanto desde una mirada externa.

También es importante señalar que la voz en *on*, usada en menor medida, con una representación del 12,2% del total, es una técnica que es usada para conducir ciertos pasajes de la historia en las transiciones. Sin embargo, es interesante notar que el director solo usa la voz de los amigos de Mats, más no la de los familiares, pues la familia nunca estuvo involucrada en el mundo virtual de Mats, sino hasta el momento de su fallecimiento. Es por eso que prefiere dar voz a los jugadores, tanto en *on* como en *off*, por encima de la familia.

Por otro lado, según nuestro análisis, el ruido es una técnica recurrente e importante para el director, al momento de enlazar el mundo físico y virtual, pues ha sido usada en 18 de las 26 transiciones, ya sea como ruido natural o ruido humano. Por ejemplo, en la transición 7, Ibelin recibe su primer beso por parte de Rumour y notamos cómo el ruido natural de los pájaros que suenan de fondo, mientras estamos en el mundo virtual, continúan cuando transitamos a una toma de archivo en el mundo físico. De esta manera, el director nos va dejando a lo largo del filme estos sublimes enlaces para ir digiriendo la combinación de ambos mundos al final del documental.



Ahora dentro de la categoría 'ruido', la variable 'ruido sin música' ha estado presente en 7 de las 26 transiciones y ha aparecido desde la transición 15 en adelante, donde la historia comenzó a mostrar más momentos de tensión en la forma de transitar de Mats entre ambos mundos. Es así que si bien esa variable solo representa el 17,1% del total de la unidad, su justa colocación, en ciertas transiciones, ayudó a generar tensión. Como lo fue en la transición 25 (figs.1 y 2), en donde el sonido del respirador comienza en el mundo virtual y se intensifica cuando pasamos al mundo físico.

6.3.- LA MÚSICA

(Ver anexos 2, 5 y 9)

Acorde al cuadro desarrollado, podemos observar que la música es usada como enlace en el 50% de las transiciones, apareciendo más fuertemente asociada a la entrada al mundo virtual, especialmente cuando hay una intención de cargar emocionalmente ese ingreso. Este patrón sugiere un uso de la función dramática de la música, propuesto por Martin, ya que enfatiza la inmersión, la emoción del tránsito y la densidad simbólica del mundo virtual como refugio, escenario de identidad y comunidad. Asimismo, estas entradas al mundo virtual también pueden interpretarse como una instancia de la función lírica, pues la música permite al espectador vivir la experiencia del tránsito de forma sensorial más que entenderlo. Por ejemplo, en la transición 8, Mats describe cómo sintió como real el beso recibido por Rumour en *World of Warcraft*, regresándolo una vez más al mundo virtual desde el mundo físico y es aquí donde la función dramática de la música enfatiza la inmersión y emoción de la transición de mundos y la función lírica de esa música también invita al espectador a contemplar los sentimientos de Mats a un nivel sensorial. Además, el comprender cómo la música transita libremente entre mundos, también puede ser entendida por su función como plataforma espacio-temporal propuesta por Chion, pues la música se presenta como un flexibilizador del tiempo, al no estar sujeta a barreras cronológicas. Es por eso que podemos inferir que el director se apoya en esta función para conectar el mundo físico y virtual.

Por otro lado, el cuadro también nos indica que no todas las veces que se transita al mundo virtual, o se sale de él, la carga emocional se mantiene, pues en el 26,9% de las transiciones analizadas se sale o entra sin música al mundo virtual, lo cual lo podemos interpretar como una decisión expresiva poderosa, ya que al suprimir la música, el documental rompe con la plataforma espacio-temporal que había sostenido en la mayoría de las transiciones. Por ejemplo, en la transición 15, Reike, una de las amigas de Ibelin en *World of Warcraft*, narra cómo le parecía raro que Ibelin estuviera todo el día en el juego y, para conectar a otro nivel con Ibelin, Reike decide empezar

a contar sus problemas personales. En ese momento pasamos al mundo físico donde Reike pasa a ser Xenia y es donde esta salida sin música puede interpretarse como un momento de confrontación con lo real, donde el mundo físico irrumpe sin el velo emocional que la música normalmente proporciona, pues abrirse emocionalmente con alguien nuevo suele poner en situaciones incómodas a gran parte de las personas.

6.4.- LA IMAGEN

(Ver anexos 2 y 6)

Como podemos contemplar en el cuadro, del total de imágenes usadas en las transiciones el 50% pertenecen a la recreación de *World of Warcraft*, lo cual nos indica que el uso de las gráficas del juego son imprescindibles para interpretar el paso entre ambos mundos. Además, sumando las variables ‘campo abierto’ y ‘espacios cerrados’ de la categoría ‘recreación del juego’, podemos observar que son 26, lo cual nos reafirma su uso necesario en todas las transiciones analizadas. Entonces, esta repetición del uso de las imágenes de *World of Warcraft* nos vuelve a remontar a la categoría motivo de la puesta en escena de Casetti y di Chio, donde esta constante repetición de gráficos del juego nos sitúa en esta constante inmersión al mundo virtual y refuerzan su importancia dentro de la trama. Además, la variable ‘campo abierto’ representa un 40,4% del total de imágenes usadas, lo cual nos señala la preocupación del director por ubicarnos espacialmente en el juego.

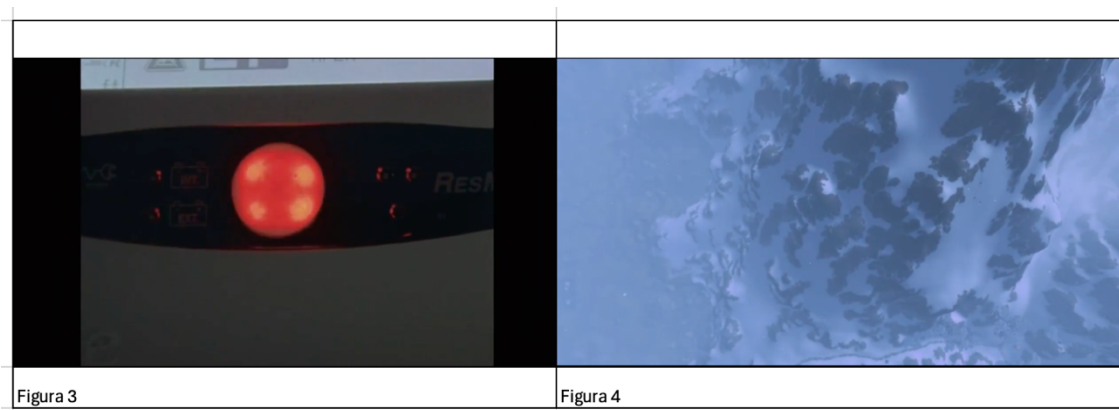
Por otra parte, el cuadro nos arroja que el 32,7% de las tomas son de autoría del director, pues, entendiendo el modo poético de documental en el que se mueve el filme, podemos interpretar que el director desea tener el control de su narrativa, la cual experimenta puntos de encuentro entre lo subjetivo y lo objetivo, y de esta manera montar las imágenes de una manera no lineal. Asimismo, la categoría ‘archivo’ representa el 17,3% del total de imágenes usadas en las transiciones, pues Benjamin Ree también se mueve dentro del modo participativo del documental, donde a través del archivo le da voz a Mats. Sin embargo, esta voz no solo se usa como un apoyo a

la narrativa, sino también para hacernos emocionar con las situaciones que el protagonista atraviesa como Ibelin, lo cual el director logra en las transiciones al entender las características del modo expresivo del documental.

6.5.- EL ASPECT RATIO

(Ver anexos 2 y 7)

A partir de los cuadros obtenidos, podemos señalar que en 11 de las 26 transiciones, lo cual representa un 42,3% del total, se evidencia un cambio de *aspect ratio* para marcar la transición entre mundo virtual y mundo físico, lo cual nos indica que modula constantemente la puesta en cuadro, de Casetti y di Chio, mediante el aspecto visual. Y aplicando el concepto de modalidad variable de los mismos autores, podemos interpretar que esta forma de solucionar las transiciones, con el cambio de *aspecto ratio*, nos indica que el cambio de formatos es un motivo dominante dentro de la narrativa propuesta por el director. Sin embargo, Benjamin Ree, a través del filme, busca inducirnos a la combinación de ambos mundos, pues en 14 de las transiciones analizadas se mantiene el *aspect ratio* 16:9, lo cual se representa en un 53,8% del total de transiciones. Entonces, esta forma de estabilizar los mundos y combinarlos, puede ser entendido como otro motivo dominante dentro de la narrativa del director. Y esto encuentra su punto de culminación en la transición 26 (figs. 3 y 4), en donde el director hace la última con cambio de *aspecto ratio* y nos pone ambos mundos al mismo nivel de contemplación. De aquí en adelante el documental encuentra su estabilización en el *aspect ratio* 16:9.



Por otro lado, si bien la tendencia es alternar entre *aspect ratios* o mantenerse en 16:9, es interesante ver cómo el cuadro nos arroja un dato aislado en la variable ‘se mantiene en 4:3’, lo cual de cierta manera rompe el patrón establecido por el director, pero al moverse dentro del modo poético del documental, el director se permite manejar estas estructuras narrativas no tradicionales. Y es que este dato, al ser único dentro de la unidad ‘*aspect ratio*’, nos dice más de lo que los números nos muestran, pues el no cambiar de *aspect ratio* se da en la transición 22 (figs. 5 y 6), en donde Mats expresa su frustración al sentir cómo su enfermedad va avanzando y lo va afectando cada vez más en su desarrollo como Ibelin al momento de jugar en *World of Warcraft*. Por primera vez, Mats se mantiene como Mats al momento de transportarnos al mundo virtual y es por eso que el director nos señala este quiebre importante en su narrativa al usar de manera atípica el cambio de *aspect ratio*.

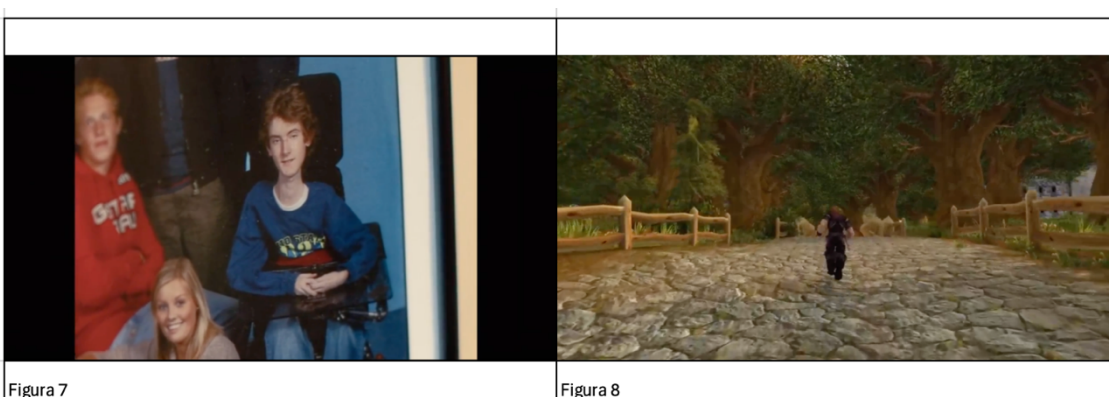


6.6.- EL MONTAJE

(Ver anexos 2 y 8)

En esta última unidad de análisis, podemos visualizar que la variable ‘metáfora ideológica o yuxtaposición de imágenes’, es la técnica más usada para transitar entre el mundo físico y virtual a nivel de montaje, pues fue empleada 12 veces, representando un 41,1% del total. Y es que el relacionar tomas seguidas para hallar

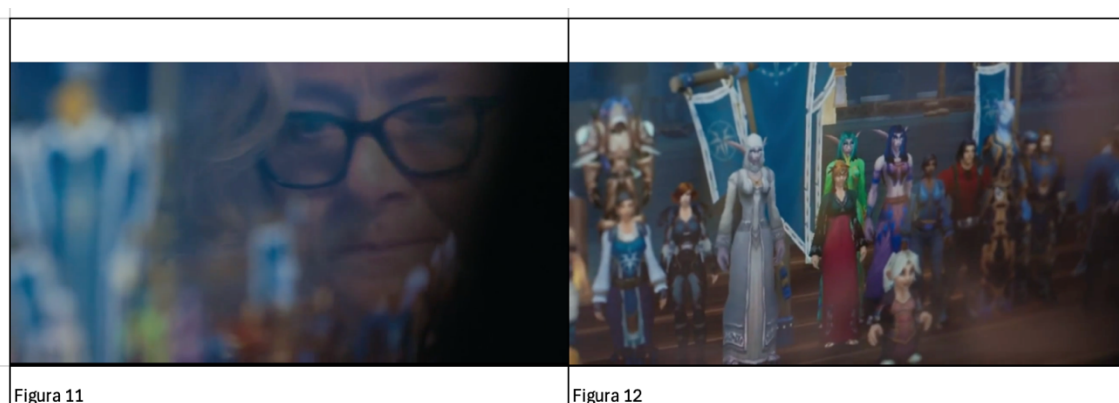
un significado más amplio ha sido empleado por el director para conectar a los jugadores con sus respectivos avatares. Esta puesta en serie, como lo dirían Casetti y di Chio, ha sido una de las técnicas más claras para conectar ambos mundos a través de los avatares, y sus emociones, con el mundo físico a través de las distintas transiciones analizadas. Por ejemplo, podemos observar cómo el director nos presenta esta conexión, a través de la yuxtaposición de imágenes, en la transición 14 (figs. 7 y 8), cuando pasamos de Mats a Ibelin, pero no solo es el enlace de la persona con su avatar, sino que el pasar de una foto en silla de ruedas a estar corriendo en el mundo virtual nos subraya simbólicamente esa libertad que encuentra Mats al transportarse a Ibelin y su fusión identitaria, pues Mats no es solo el chico enfermo ni solo el avatar Ibelin, sino ambos.



También podemos encontrar formas más estructuradas de usar esta yuxtaposición de imágenes por parte del director, para dar sentada la representación de los jugadores con sus respectivos avatares, por ejemplo, en la transición 24 (figs. 9 y 10) vemos cómo el director encuadra a Kai Simon en un plano busto, y al momento de transitar al mundo virtual, vemos a Nomine encuadrado de la misma forma, dándonos a entender así la relación de los jugadores con sus avatares y el peso que tiene para ellos en su día a día.

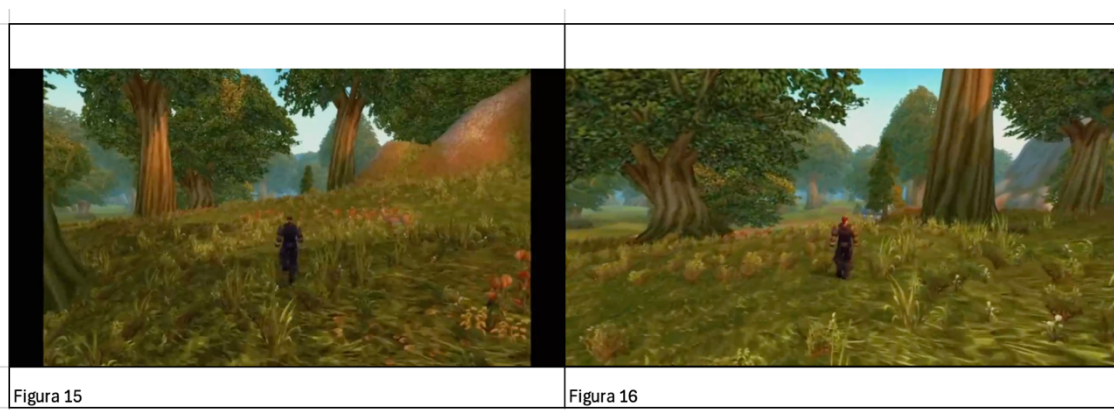


Por otro lado, si bien la variable ‘composición simbólica’ sólo representa el 10,3% del total, aun así es una de las distintas técnicas que usa el director para movernos entre los mundos físico y virtual, pues compone dos elementos dentro del mismo encuadre para conducirnos a esta mezcla de mundos virtual y físico. Por ejemplo, en la transición 4 (ver figs.11 Y 12), en los segundos previos a pasar al mundo virtual, podemos ver como el director encuadra intencionalmente a los padres de Mats en el reflejo de una pantalla con avatares de *World of Warcraft*, para ir introduciéndonos a la mezcla del mundo físico y el mundo virtual.



En cuanto a las variables ‘zoom in/out lento’ y ‘zoom in/out rápido’, podemos notar que están presentes en 7 de las 26 transiciones, representando un 24,1% del total, lo cual resulta significativo para considerarlo una técnica utilizada para asegurar la fluidez del relato en la transición de mundos, de una manera progresiva en el caso de los zoom in/out lentos y de una manera más agresiva en el zoom in/out rápido. Por ejemplo, para entender esta puesta en cuadro como nivel de representación, de los zoom in/out lentos, observemos como en la transición 2 (figs. 13, 14, 15 y 16) el director nos

transporta progresivamente en la primera transición de Mats a Ibelin dentro de la historia, introduciendo a su vez este cambio de aspect ratio que guiará su narrativa.



Por último, la variable 'corte seco', la cual según Martin es una transición elemental, solo nos indica que en esas 7 transiciones en las que se usó otras técnicas primaron como la voz en *off* y la música. Esto le da margen al director para priorizar otras técnicas narrativas para manejar las transiciones entre mundos.

7.- CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN FINAL

Las transiciones entre el mundo físico y el mundo virtual en *The Remarkable Life of Ibelin* muestran cómo ambos espacios están íntimamente conectados en la vida de Mats, gracias al cuidadoso manejo de las distintas técnicas narrativas audiovisuales por parte de Benjamin Ree, quien nos muestra como la conexión humana, la empatía y la expresión personal no están limitadas por el cuerpo ni por las circunstancias físicas.

Los modos documentales propuestos por Nichols son herramientas poderosas para analizar cómo se construyen los relatos de Mats e Ibelin a través de las transiciones entre mundos. En *The Remarkable Life of Ibelin*, estos modos no actúan de forma aislada, sino en permanente diálogo, generando una narrativa emocionalmente densa, ética y estilísticamente rica. El documental demuestra que la hibridez de modos no es solo una forma estética, sino una apuesta ética por representar lo invisible. No se adscribe a un modelo rígido, sino que elige las estrategias narrativas que mejor permiten honrar una vida y representar un universo afectivo que no cabe en los modelos tradicionales del documental.

El director dosifica y varía las técnicas narrativas a lo largo del filme. Ninguna variable analizada está presente en el total de transiciones; sin embargo, podemos decir que el director se apoya con más frecuencia en la voz en *off*, la música, el cambio de *aspect ratio* y la yuxtaposición de imágenes, moviéndose a través de los distintos modos del documental identificados. Es así como este tejido de recursos convierte las transiciones en momentos clave donde el espectador entiende que la vida de Ibelin no está dividida entre lo físico y lo virtual, sino tejida a través de ambos.

La voz en *off* establece una conexión íntima y reflexiva al momento de transitar entre mundos y es por eso que se hizo necesario recrear la voz de Mats a través de un actor. Además, es importante señalar que las voces en *off* secundarias son amigos de Mats en *World of Warcraft*, quienes ayudan a anclar emocionalmente al espectador, ya que introducen contexto y validan el impacto que el mundo virtual tuvo en la vida

real de Ibelin. Es así que la voz en *off*, tanto de Mats como la de sus amigos, crean un puente interior entre los mundos, llevando la narrativa desde lo tangible a lo virtual sin perder coherencia emocional.

El uso de la música en *The Remarkable Life of Ibelin* cumple principalmente una función dramática, al marcar de forma emocional las entradas y salidas del mundo virtual. Sin embargo, también se activa una clara función lírica, donde la música no solo dramatiza, sino que sugiere, eleva y transforma el tránsito en una experiencia sensible y poética. En este sentido, el documental logra que cada transición no solo funcione narrativamente, sino que también resuene afectivamente, haciendo que el mundo de Ibelin en *World of Warcraft* no se perciba como ajeno, sino como profundamente humano.

El constante cambio de *aspect ratio* al transitar entre mundos refuerza visualmente la dualidad en la vida de Mats. Este recurso no solo marca la diferencia entre el mundo físico y el virtual, sino que también difumina los límites entre ambos, mostrando que lo que ocurre en el entorno virtual tiene tanto peso emocional y existencial como lo que sucede en el mundo tangible. Es así que esta difuminación de límites se logra visibilizar en varias ocasiones que el director opta por mantener el *aspect ratio*. Es por esto que el uso constante de cambios de *aspect ratio*, o mantenimiento del mismo, no es solo estético, sino que enriquece el discurso del documental, mostrando que lo virtual puede ser un espacio auténtico de vida, vínculo y expresión.

La yuxtaposición de imágenes entre los avatares y sus jugadores en *The Remarkable Life of Ibelin* revela que detrás de cada figura virtual hay una persona con emociones, historias y vínculos reales. El director rompe la barrera entre lo virtual y lo humano, reforzando el mensaje de que las relaciones y experiencias dentro del mundo digital son auténticas y significativas; es decir, la yuxtaposición de imágenes subraya la humanidad detrás de los píxeles, demostrando que el mundo virtual no es solo una fantasía, sino un espacio donde ocurren conexiones reales.

El uso de las gráficas de *World of Warcraft* en el documental contribuyen de manera imprescindible al tránsito entre el mundo físico y virtual, ya que sirven como el recurso

visual principal para entrar al mundo virtual. No se siente un escape de la realidad, sino una extensión de la identidad, ya que al incorporar de manera orgánica las imágenes del videojuego durante las transiciones, el documental consigue romper la separación rígida entre el mundo físico y el virtual haciendo sentir al espectador que ambos espacios son igualmente significativos. Además, esta idea es reforzada por el director al otorgar casi el mismo tiempo a ambos mundos en pantalla, resaltando así que el mundo virtual de Ibelin también puede ser un espacio auténtico de vida, emoción y conexión humana.

Como podemos apreciar, el director ha hecho uso de diversos recursos audiovisuales en la narrativa del filme, a través de las transiciones, para adentrarnos en el mundo que Mats experimentó como Ibelin. Sin embargo, quisiera dejar como reflexión final el poner sobre la mesa qué es lo real y qué no, pues la exploración de mundos virtuales así como su impacto en las personas que se sumergen en ellos, es una temática que se va tratando cada vez más en el mundo de las comunicaciones y sus conexiones con otras ramas académicas. Por ejemplo, Lerner et al., en el libro *Comunicación y Salud en América Latina: contribuciones al campo*, discute en un apartado cómo mujeres que padecen enfermedades graves, mediante el uso de blogs y páginas de *facebook*, asumen un rol activo en la producción de su propio relato y construcción de su identidad, reconfigurando el sufrimiento y rechazando el lugar pasivo que tradicionalmente les asignan los medios. (Lerner, et al., 2020). Y es que ya no solo se están generando narrativas que nos relacionan a un espacio físico para construir nuestra identidad, sino que estamos adentrándonos cada vez más a nuevas formas de ver las realidades alternas que se suceden mientras estamos en nuestra cotidianeidad o leemos este texto.

8.- BIBLIOGRAFÍA

DE BONDT, Mathias; AUPERS, Stef y WINKEL, Roel. Conspiracy theory goes to Hollywood: an audiovisual analysis of the documentary film *Plandemic*. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, 2024, vol. 64, no. 1, pp. 66–86. [en línea]. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.1353/cj.2024.a944426>

CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*. 1ª ed. Traducción de Carlos Losilla. Barcelona: Paidós, 2007.

CHEN, Vivian H. y DUH, Henry B.-L. Understanding social interaction in World of Warcraft. *ACE 2007: Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 13–15 de junio de 2007, Salzburg, Austria. Nueva York: ACM, 2007, vol. 203, pp. 21–24. [en línea]. Disponible en: <https://doi.org/10.1145/1255047.1255052>

CHION, Michel. *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Traducción de Antonio López Ruiz. Barcelona: Paidós, 1993, p. 82-84.

CORNELIUSSEN, Hilde G. y RETTBERG, Jill Walker (eds.). *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft reader*. 1st ed. Cambridge: MIT Press, 2008.

DAS, Shiv. S. Documentary films - creating narratives of social change through factual storytelling. *International Journal of Communication and Media Studies (IJCMS)*, 2019, vol. 9, no. 4, pp. 1–8.

ESTALLO, Juan Alberto. *Los videojuegos: juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta, 1995.

ELLIS, John. How documentaries mark themselves out from fiction: a genre-based approach. *Studies in Documentary Film*, 2021, vol. 15, no. 2, pp. 140–150. [en línea]. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/17503280.2021.1923144>

FERNÁNDEZ, Francisco. El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación. *Revista de Ciencias Sociales (San José)*, 2002, vol. 43, no. 96, pp. 35–53.

HARRIMAN, Toby; HOLTZ, Gerry y KAVANAUGH, Taylor. Seleccionar una relación de aspecto perfecta para tu película. *Blog de Adobe*, 2025. [en línea]. Disponible en: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/video/discover/aspect-ratio.html>

HIGUERAS-RUIZ, María-José y PÉREZ-RUFÍ, José-Patricio. The audiovisual language of the documentary applied to television series: rhetorical strategies and hybridisation between fiction and non-fiction in television. *Visual Review. Revista Internacional de Cultura Visual*, 2024, vol. 16, no. 7, pp. 1–14. [en línea]. Disponible en: <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5345>

JULIAO VARGAS, Carlos G. y ZARTA ROJAS, Fabian A. Metaverso, identidad virtual y mundos paralelos. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, 2024, vol. 19, no. 57, pp. 37–55. [en línea]. Disponible en: <https://doi.org/10.52712/issn.1850-0013-366>

KATZ, Steven D. *Plano a plano: de la idea a la pantalla*. Traducción de Marta Heras. Madrid: Plot, 2000.

LERNER, Kátia; et al. La circulación del sufrimiento: visibilidad y protagonismo en nuevas configuraciones comunicacionales. PETRACCI, Mónica y GARCÍA, Janet (coord.) *Comunicación y Salud en América Latina: contribuciones al campo*. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Institut de la Comunicació de la Universitat Autònoma de Barcelona (InCom-UAB), 2020. pp. 358–389.

LISTER, Martin (comp.). *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Traducción de Elisa Sanz Aiza. Barcelona: Paidós, 1997.

LÓPEZ-NOGUERO, Fernando. El análisis de contenido como método de investigación. *XXI. Revista de Educación*, 2002, no. 4, pp. 167–180.

MARTIN, Marcel. *El lenguaje del cine*. Prólogo de Simón Feldman. Barcelona: Gedisa, 1992.

MURIEL, Daniel. *Identidad gamer: videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Barcelona: Anait Games, 2018.

NARDI, Bonnie A. *My life as a Night Elf Priest: an anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2010.

NICHOLS, Bill. *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Traducción de Josetxo Cerdán y Eduardo Iriarte. Barcelona: Paidós, 1997.

NICHOLS, Bill. *Introducción al documental*. 2ª ed. Ciudad de México: UNAM, 2013.

PARKER, Trey (Director/Guionista). *Make Love, Not Warcraft*. Temporada 10, Episodio 147. En: AGNONE, Frank et al. (Prods. ejecutivos). *South Park*. Comedy Central, 4 octubre 2006.

PRIVIDERA, Nicolás. *Cine documental. La pasión de lo real*. 1ª ed. Buenos Aires: La marca editora, 2022.

REE, Benjamin (Productor y Director). *The Remarkable Life of Ibelin* [Película]. Netflix, 2024.

RUIZ, Carlos. The role and purpose of film narration. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 2017, vol. 9, no. 2. [en línea]. Disponible en: <https://doi.org/10.7559/citarj.v9i2.247>

STEEN, Mats. *Musings of Life*, 2013. [en línea]. Disponible en: <https://musingslif.blogspot.com/2013/>

THE ACADEMY. 97th Oscars shortlist in 10 award categories announced. *Oscars Press Blog*, 2024. [en línea]. Disponible en: <https://press.oscars.org/news/97th-oscars-shortlists-10-award-categories-announced>

THORNHAM, Helen. *Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis*. Londres: Routledge, 2016.

VICO PRIETO, Antonio F. *La mirada en el documental: manual didáctico de estética, narración y música en el cine documental para contextos educativos*. Córdoba: Ediciones del Lunar, 2018.

9.- ANEXOS

Anexo 1

UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	TOTAL				
Duración	Mundo Físico	Archivo, tomas de apoyo, tomas actuales	0:56:31	Total	1:37:48		
	Mundo Virtual	Recreación del videojuego	0:41:17				
	Mundo Físico				Mundo Virtual		
	Inicio	Fin	Total en minutos		Inicio	Fin	Total en minutos
1	0:00:22	0:00:57	0:00:35	1	0:00:58	0:01:58	0:01:00
2	0:01:59	0:23:09	0:21:10	2	0:23:10	0:24:56	0:01:46
3	0:24:57	0:27:19	0:02:22	3	0:27:20	0:28:04	0:00:44
4	0:28:05	0:28:38	0:00:33	4	0:28:39	0:35:01	0:06:22
5	0:35:02	0:35:30	0:00:28	5	0:35:31	0:38:15	0:02:44
6	0:38:16	0:39:43	0:01:27	6	0:39:44	0:40:01	0:00:17
7	0:40:02	0:40:09	0:00:07	7	0:40:10	0:40:14	0:00:04
8	0:40:15	0:40:19	0:00:04	8	0:40:20	0:40:28	0:00:08
9	0:40:29	0:40:38	0:00:09	9	0:40:39	0:40:46	0:00:07
10	0:40:47	0:42:30	0:01:43	10	0:42:31	0:42:37	0:00:06
11	0:42:38	0:46:25	0:03:47	11	0:46:26	0:46:59	0:00:33
12	0:47:00	0:48:45	0:01:45	12	0:48:46	0:50:19	0:01:33
13	0:50:20	0:50:34	0:00:14	13	0:50:35	0:51:48	0:01:13
14	0:51:49	0:52:00	0:00:11	14	0:52:01	0:53:09	0:01:08
15	0:53:10	0:53:16	0:00:06	15	0:53:17	0:53:20	0:00:03
16	0:53:21	0:53:24	0:00:03	16	0:53:25	0:53:28	0:00:03
17	0:53:29	0:53:52	0:00:23	17	0:53:53	0:53:59	0:00:06
18	0:54:00	0:54:09	0:00:09	18	0:54:10	0:55:08	0:00:58
19	0:55:09	0:55:46	0:00:37	19	0:55:47	0:57:33	0:01:46
20	0:57:34	0:57:42	0:00:08	20	0:57:43	0:58:18	0:00:35
21	0:58:19	1:00:22	0:02:03	21	1:00:23	1:02:31	0:02:08

22	1:02:32	1:02:46	0:00:14	22	1:02:47	1:03:58	0:01:11
23	1:03:59	1:04:44	0:00:45	23	1:04:45	1:08:06	0:03:21
24	1:08:07	1:08:25	0:00:18	24	1:08:26	1:08:36	0:00:10
25	1:08:37	1:09:05	0:00:28	25	1:09:06	1:09:37	0:00:31
26	1:09:38	1:09:50	0:00:12	26	1:09:51	1:10:12	0:00:21
27	1:10:13	1:11:10	0:00:57	27	1:11:11	1:11:58	0:00:47
28	1:11:59	1:12:12	0:00:13	28	1:12:13	1:13:59	0:01:46
29	1:14:00	1:14:08	0:00:08	29	1:14:09	1:18:09	0:04:00
30	1:18:20	1:18:50	0:00:30	30	1:18:51	1:19:50	0:00:59
31	1:19:51	1:20:21	0:00:30	31	1:20:22	1:20:31	0:00:09
32	1:20:32	1:22:34	0:02:02	32	1:22:35	1:22:48	0:00:13
33	1:22:49	1:23:01	0:00:12	33	1:23:02	1:25:50	0:02:48
34	1:25:51	1:27:30	0:01:39	34	1:27:31	1:28:19	0:00:48
35	1:28:20	1:37:31	0:09:11	35	1:37:32	1:38:21	0:00:49
36	1:38:22	1:39:30	0:01:08		TIEMPO TOTAL		0:41:17
	TIEMPO TOTAL		0:56:31				

Anexo 2

WoW = *World of Warcraft*

UNIDAD	CATEGORÍA	VARIABLE	Transición 1	Transición 2	Transición 3	Transición 4	Transición 5
Sonido	Voz en off	Protagonista (Mats)	0	1	0	0	0
		Secundarios (amigos)	1	0	0	1	0
	Voz en on	Familia	0	0	0	0	0
		Jugadores de wow	0	0	0	0	0
	Ruido	Ruido con música	0	1	1	0	0
		Ruido sin música	0	0	0	0	0
Musica	Uso en transición	Entra a WoW con música	1	1	0	1	0
		Salida de WoW con música	0	0	1	0	1
		Entra a WoW sin música	0	0	0	0	0
		Salida de WoW sin música	0	0	0	0	0
Imagen	Archivo	Filmación	0	1	1	0	0
		Fotografía	0	0	0	0	0
	Filmación del director	Entrevistas	0	0	0	0	0
		Tomas de apoyo	1	0	0	1	1
	Recreación del juego	Campo abierto (praderas, caminos, etc)	1	1	1	1	0
		Espacios cerrados (bar)	0	0	0	0	1
Aspect Ratio	4:3	Se mantiene en 4:3	0	0	0	0	0
		Pasa a 16:9	0	1	0	0	0
	16:9	Se mantiene en 16:9	1	0	0	1	1
		Pasa a 4:3	0	0	1	0	0
Montaje	Transición	Metafora ideologica (yuxtaposición)	0	0	0	1	0
		Zoom in/out lento	0	1	1	0	0
		Zoom in/out rápido	1	0	0	0	0
		Corte seco	0	0	0	0	1
		Composición simbólica	0	0	0	1	0

UNIDAD	CATEGORÍA	VARIABLE	Transición 6	Transición 7	Transición 8	Transición 9	Transición 10
Sonido	Voz en off	Protagonista (Mats)	0	1	1	1	0
		Secundarios (amigos)	1	0	0	0	1
	Voz en on	Familia	0	0	0	0	0
		Jugadores de wow	0	0	0	0	0
	Ruido	Ruido con música	0	1	1	1	0
		Ruido sin música	0	0	0	0	0
Musica	Uso en transición	Entra a WoW con música	1	0	1	1	1
		Salida de WoW con música	0	1	0	0	0
		Entra a WoW sin música	0	0	0	0	0
		Salida de WoW sin música	0	0	0	0	0
Imagen	Archivo	Filmación	0	1	1	0	0
		Fotografía	0	0	0	0	0
	Filmación del director	Entrevistas	0	0	0	0	0
		Tomas de apoyo	1	0	0	1	1
	Recreación del juego	Campo abierto (praderas, caminos, etc)	1	1	0	1	1
		Espacios cerrados (bar)	0	0	1	0	0
Aspect Ratio	4:3	Se mantiene en 4:3	0	0	0	0	0
		Pasa a 16:9	0	0	0	0	0
	16:9	Se mantiene en 16:9	1	0	1	1	1
		Pasa a 4:3	0	1	0	0	0
Montaje	Transición	Metafora ideologica (yuxtaposición)	0	0	1	0	0
		Zoom in/out lento	0	0	1	0	0
		Zoom in/out rápido	0	0	0	0	0
		Corte seco	1	1	0	0	1
		Composición simbólica	0	0	0	1	0

UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	Transición 11	Transición 12	Transición 13	Transición 14	Transición 15
Sonido	Voz en off	Protagonista (Mats)	0	0	0	1	0
		Secundarios (amigos)	1	0	0	0	1
	Voz en on	Familia	0	0	0	0	0
		Jugadores de wow	0	0	0	0	0
	Ruido	Ruido con música	1	0	1	0	0
		Ruido sin música	0	0	0	0	1
Musica	Uso en transición	Entra a WoW con música	0	1	0	1	0
		Sale de WoW con música	1	0	1	0	0
		Entra a WoW sin música	0	0	0	0	0
		Sale de WoW sin música	0	0	0	0	1
Imagen	Archivo	Filmación	0	0	0	0	0
		Fotografía	0	0	0	1	0
	Filmación del director	Entrevistas	0	0	0	0	0
		Tomas de apoyo	1	1	1	0	1
	Recreación del juego	Campo abierto (praderas, caminos, etc)	1	1	1	1	1
		Espacios cerrados (bar)	0	0	0	0	0
Aspect Ratio	4:3	Se mantiene en 4:3	0	0	0	0	0
		Pasa a 16:19	0	0	0	1	0
	16:9	Se mantiene en 16:9	0	1	1	0	0
		Pasa a 4:3	1	0	0	0	1
Montaje	Transición	Metafora ideologica (yuxtaposición)	0	0	1	1	1
		Zoom in/out lento	1	0	0	0	0
		Zoom in/out rápido	0	0	0	0	0
		Corte seco	0	1	0	0	0
		Composición simbólica	0	0	0	0	0

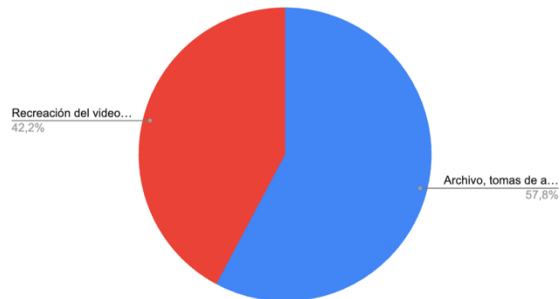
UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	Transición 16	Transición 17	Transición 18	Transición 19	Transición 20
Sonido	Voz en off	Protagonista (Mats)	0	0	1	0	0
		Secundarios (amigos)	1	1	0	0	0
	Voz en on	Familia	0	0	0	0	0
		Jugadores de wow	0	1	0	1	1
	Ruido	Ruido con música	0	0	0	1	1
		Ruido sin música	1	0	1	0	0
Musica	Uso en transición	Entra a WoW con música	0	1	0	1	1
		Sale de WoW con música	0	0	0	0	0
		Entra a WoW sin música	1	0	1	0	0
		Sale de WoW sin música	0	0	0	0	0
Imagen	Archivo	Filmación	0	0	0	0	0
		Fotografía	0	0	0	0	0
	Filmación del director	Entrevistas	0	0	0	1	1
		Tomas de apoyo	1	1	1	0	0
	Recreación del juego	Campo abierto (praderas, caminos, etc)	1	1	0	1	1
		Espacios cerrados (bar)	0	0	1	0	0
Aspect Ratio	4:3	Se mantiene en 4:3	0	0	0	0	0
		Pasa a 16:19	1	0	1	0	0
	16:9	Se mantiene en 16:9	0	1	0	1	1
		Pasa a 4:3	0	0	0	0	0
Montaje	Transición	Metafora ideologica (yuxtaposición)	1	1	0	1	1
		Zoom in/out lento	0	0	0	0	0
		Zoom in/out rápido	0	0	0	0	0
		Corte seco	0	0	1	0	0
		Composición simbólica	0	0	0	0	0

UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	Transición 21	Transición 22	Transición 23	Transición 24	Transición 25	Transición 26	TOTAL
Sonido	Voz en off	Protagonista (Mats)	1	1	0	0	1	1	10
		Secundarios (amigos)	0	0	0	0	0	0	8
	Voz en on	Familia	0	0	0	0	0	0	0
		Jugadores de wow	0	0	1	1	0	0	5
	Ruido	Ruido con música	1	1	0	0	0	0	11
		Ruido sin música	0	0	1	1	1	1	7
Musica	Uso en transición	Entra a WoW con música	0	1	0	0	0	0	13
		Sale de WoW con música	1	0	0	0	0	0	6
		Entra a WoW sin música	0	0	1	1	1	1	6
		Sale de WoW sin música	0	0	0	0	0	0	1
Imagen	Archivo	Filmación	1	1	0	0	1	1	8
		Fotografía	0	0	0	0	0	0	1
	Filmación del director	Entrevistas	0	0	1	1	0	0	4
		Tomas de apoyo	0	0	0	0	0	0	13
	Recreación del juego	Campo abierto (praderas, caminos, etc)	0	1	1	0	1	1	21
		Espacios cerrados (bar)	1	0	0	1	0	0	5
Aspect Ratio	4:3	Se mantiene en 4:3	0	1	0	0	0	0	1
		Pasa a 16:19	0	0	0	0	0	1	5
	16:9	Se mantiene en 16:9	0	0	1	1	0	0	14
		Pasa a 4:3	1	0	0	0	1	0	6
Montaje	Transición	Metafora ideologica (yuxtaposición)	0	0	1	1	1	0	12
		Zoom in/out lento	1	0	0	0	0	1	6
		Zoom in/out rápido	0	0	0	0	0	0	1
		Corte seco	0	1	0	0	0	0	7
		Composición simbólica	0	0	0	0	0	1	3

Anexo 3

UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	TOTAL EN MINUTOS
Duración	Mundo Físico	Archivo, tomas de apoyo, tomas actuales	0:56:31
	Mundo Virtual	Recreación del videojuego	0:41:17

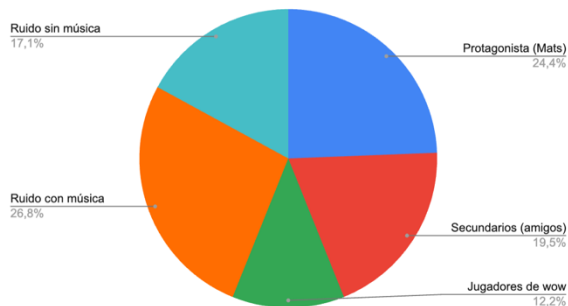
DURACION



Anexo 4

UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	TOTAL
Sonido	Voz en off	Protagonista (Mats)	10
		Secundarios (amigos)	8
	Voz en on	Familia	0
		Jugadores de wow	5
	Ruido	Ruido con música	11
		Ruido sin música	7

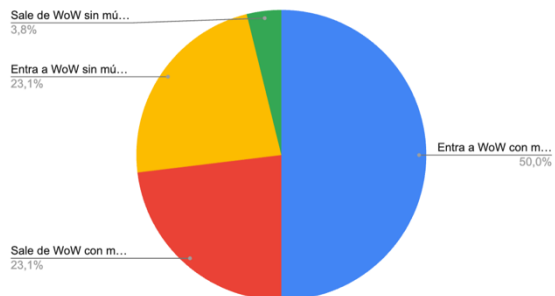
SONIDO



Anexo 5

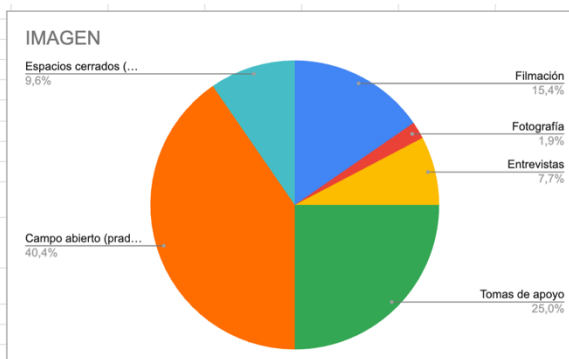
UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	TOTAL
Musica	Uso en transición	Entra a WoW con música	13
		Sale de WoW con música	6
		Entra a WoW sin música	6
		Sale de WoW sin música	1

MUSICA



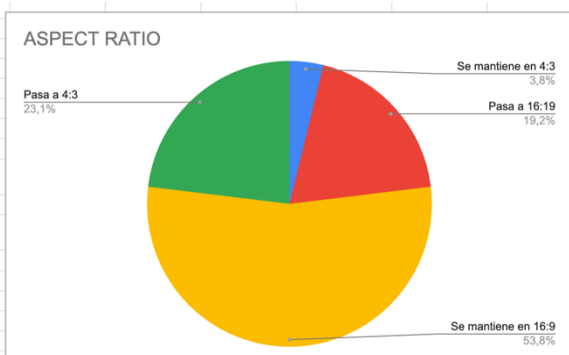
Anexo 6

UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	TOTAL
Imagen	Archivo	Filmación	8
		Fotografía	1
	Filmación del director	Entrevistas	4
		Tomas de apoyo	13
	Recreación del juego	Campo abierto (praderas, caminos, etc)	21
		Espacios cerrados (bar)	5



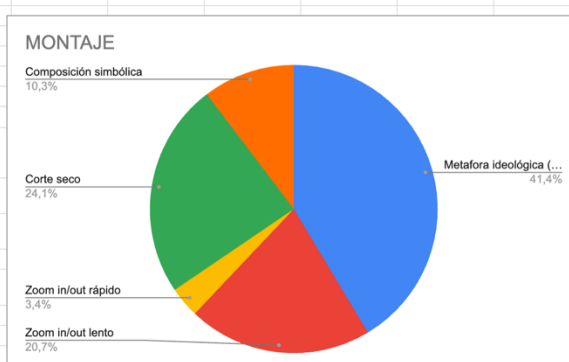
Anexo 7

UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	TOTAL
Formato / Aspect Ratio	4:3	Se mantiene en 4:3	1
		Pasa a 16:9	5
	16:9	Se mantiene en 16:9	14
		Pasa a 4:3	6



Anexo 8

UNIDAD	CATEGORIA	VARIABLE	TOTAL
Montaje	Transición	Metafora ideológica (yuxtaposición)	12
		Zoom in/out lento	6
		Zoom in/out rápido	1
		Corte seco	7
		Composición simbólica	3



Anexo 9

Transición 1

- Tiempo en el que ocurre: 0:00:57
- Breve descripción: Pasamos del retrato de Mats a pantalla de computadora con el ingreso a su blog

Transición 2

- Tiempo en el que ocurre: 0:23:09
- Breve descripción: Mats está jugando y la cámara nos mete al juego a través de la pantalla del mismo

Transición 3

- Tiempo en el que ocurre: 0:24:56
- Breve descripción: Pasamos de Ibelin a caballo a Mats jugando en su silla

Transición 4

- Tiempo en el que ocurre: 0:27:19
- Breve descripción: Padres de Mats leyendo correos mientras se reflejan en el monitor

Transición 5

- Tiempo en el que ocurre: 0:28:04
- Breve descripción: Pasamos de los avatares a la pantalla de una portátil

Transición 6

- Tiempo en el que ocurre: 0:28:39
- Breve descripción: Pasamos de la información de los chats a *World of Warcraft*. Seguidamente se repiten varios cambios de escenarios similares

Transición 7

- Tiempo en el que ocurre: 0:35:01
- Breve descripción: Primer beso de Mats a través de Ibelin

Transición 8

- Tiempo en el que ocurre: 0:35:30
- Breve descripción: Pasamos de Mats recibiendo sol y sonriendo a Ibelin corriendo

Transición 9

- Tiempo en el que ocurre: 0:38:15
- Breve descripción: Pasamos de un chat de MSN Messenger a vista general de la casa de Mats

Transición 10

- Tiempo en el que ocurre: 0:39:44
- Breve descripción: Pasamos de Lisette dibujando a *World of Warcraft*

Transición 11

- Tiempo en el que ocurre: 0:42:38
- Breve descripción: De *World of Warcraft* a animación de historia de Lisette

Transición 12

- Tiempo en el que ocurre: 0:46:26
- Breve descripción: animación de historia de Lisette a *World of Warcraft*

Transición 13

- Tiempo en el que ocurre: 0:47:00
- Breve descripción: Abrazo de Ibelin y Rumour

Transición 14

- Tiempo en el que ocurre: 0:48:46
- Breve descripción: Foto de Mats a Ibelin corriendo

Transición 15

- Tiempo en el que ocurre: 0:50:20
- Breve descripción: Pasamos de Reike hablando con Ibelin a Xenia escribiendo

Transición 16

- Tiempo en el que ocurre: 0:52:01
- Breve descripción: Pasamos de Mikkel a Nikmik

Transición 17

- Tiempo en el que ocurre: 0:53:53
- Breve descripción: Pasamos de Xenia y Mikkel jugando separados a Reike y Nikmik hablando juntos en una fogata

Transición 18

- Tiempo en el que ocurre: 1:00:23
- Breve descripción: Mats da 'like' a una foto de Lisette

Transición 19

- Tiempo en el que ocurre: 1:02:31
- Breve descripción: Pasamos de Rumour a Lisette

Transición 20

- Tiempo en el que ocurre: 1:02:47
- Breve descripción: Pasamos de Lisette a Rumour

Transición 21

- Tiempo en el que ocurre: 01:03:58
- Breve descripción: Pasamos de *World of Warcraft* a la mano de Mats

Transición 22

- Tiempo en el que ocurre: 1:04:44
- Breve descripción: Pasamos de mano de Mats a Ibelin luchando en *World of Warcraft*

Transición 23

- Tiempo en el que ocurre: 1:08:25
- Breve descripción: Pasamos de Xenia a Reike

Transición 24

- Tiempo en el que ocurre: 1:09:05
- Breve descripción: Pasamos de Kai Simon a Nomine

Transición 25

- Tiempo en el que ocurre: 01:10:12
- Breve descripción: Pasamos de Ibelin a Mats con respirador

Transición 26

- Tiempo en el que ocurre: 01:11:10
- Breve descripción: Pasamos del respirador de Mats a *World of Warcraft*. De aquí en adelante el *aspect ratio* se mantiene en 16:9