

Valencia, 15 de junio de 2023

Salvador Vives López, con DNI nº 25.380.614-E en su calidad de Director de la Editorial Tirant Lo Blanch

CERTIFICA

Que el libro compuesto por investigaciones novedosas en materia de enseñanza general y superior **“Los nuevos lenguajes audiovisuales”** como parte de la colección **“Comunica”** de la editorial **TIRANT LO BLANCH** tiene su fecha de publicación original en el año 2020, hallándose esta actualmente agotada y siendo la que existe a disposición del público en la página web una segunda edición del año 2022. Tal como puede comprobarse mediante el depósito legal (**V-2659-2020**) e ISBN (**978-84-1853438-6**) disponibles en la página legal del libro: ambos solicitados y concedidos en 2020.

Y para que así conste a los efectos oportunos, firmo el presente certificado.

En Valencia, a 15 de Junio de 2023

EDITORIAL TIRANT LO BLANCH, S.L.
C.I.F. B-46091129
Artes Gráficas, S.A.
46010 VALENCIA

Fdo. Salvador Vives López

TÍTULO DEL LIBRO:

Los nuevos lenguajes audiovisuales

TÍTULO DEL CAPÍTULO:

Death Stranding: culmen de la cinemática cinematográfica en entornos videolúdicos

AUTORES:

Sergio Albaladejo-Ortega, Juan-Francisco Hernández-Pérez

EDICIÓN:

1ª edición

EDITORIAL:

Tirant lo Blanch, 2020

NÚMERO DE PÁGINAS DEL CAPÍTULO:

41-53

ISBN:

9788418534386

CITACIÓN:

Albaladejo Ortega, S. y Hernández Pérez, J. F. (2020). *Death Stranding*: culmen de la cinemática cinematográfica en entornos videolúdicos. En S. Martínez Martínez, P. E. Rivera Salas y M. O. Luque Colmenero (coords.), *Los nuevos lenguajes audiovisuales* (pp. 41-54). Tirant lo Blanch.

RESUMEN:

Este capítulo se aproxima a las llamadas *cutscenes* o cinématicas, secuencias narrativas que, incluidas en algunos títulos videolúdicos, han ido evolucionando hasta emparentarse de forma indiscutible con las secuencias propias del medio cinematográfico. En primer lugar, se atiende a las funciones que estos fragmentos no jugables logran satisfacer en un medio definido por la interactividad, para, a continuación, aplicar lo analizado al caso concreto del videojuego *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), título que resulta paradigmático de la cuestión que conforma la presente investigación. Para alcanzar estos fines, se emplea una doble metodología consistente en la revisión bibliográfica de las investigaciones sobre las cinématicas videolúdicas y el análisis de contenido desde una perspectiva narratológica-ludológica de las *cutscenes* de la obra objeto de estudio.

PALABRAS CLAVE:

Death Stranding; videojuegos; cinématicas; cine; ludonarrativas

ABSTRACT:

This chapter explores the so-called cutscenes or cinematics—narrative sequences that, included in certain video games, have evolved to the point of undeniably resembling sequences from cinema. First, it addresses the functions these non-playable fragments fulfill in a medium defined by interactivity. Then, the analysis is applied to the specific case of the video game *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), a title that serves as a paradigmatic example of the central issue examined in this research. To achieve these objectives, a dual methodology is employed: a bibliographic review of studies on video game cinematics and a content analysis from a narratological-ludological perspective of the cutscenes in the work under study.

KEYWORDS:

Death Stranding; video games; cutscenes; cinema; ludonarrative

NOTA:

- Relación de disponibilidad del volumen físico en bibliotecas de REBIUN en el siguiente enlace:

<https://rebiun.baratz.es/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlb>

<GVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMzA5NjU1MDE?tabId=1737812025502>

- Libro disponible para su adquisición en la página de la editorial:
<https://editorial.tirant.com/es/libro/los-nuevos-lenguajes-audiovisuales-9788418534386>