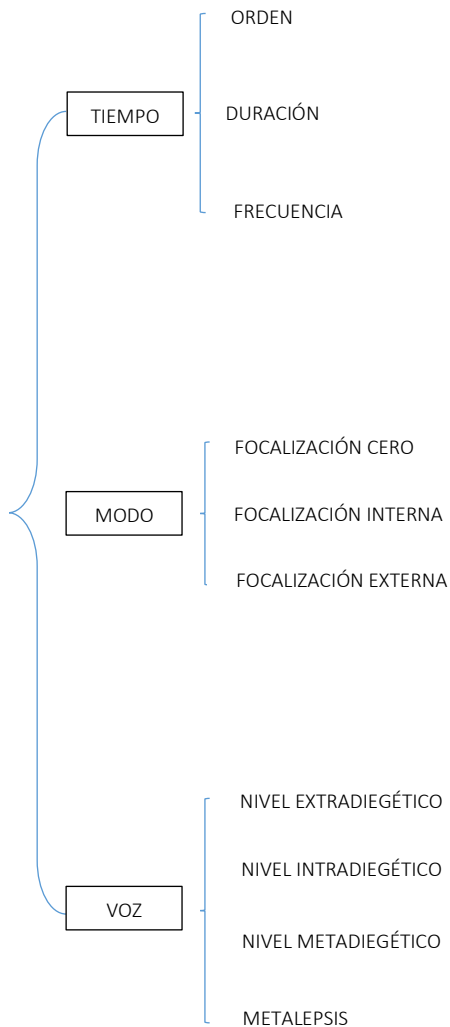


## GLOSARIO COMENTADO Y EJEMPLIFICADO DE TÉRMINOS DE LUDONARRATIVA 1

Luis Navarrete

Diseño de juegos y Ludonarrativa

### ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO



#### EJEMPLOS FÍLMICOS

##### Orden

*Analepsis externa* / Jack Jack Attack (Brad Bird, 2005)  
*Analepsis interna* / El gato con botas (Chris Miller, 2011)  
*Analepsis mixta* / Los odiosos ocho (Tarantino, 2016)

*Prolepsis interna* / Destino final 5 (Steven Quale, 2011)  
*Prolepsis externa* / Scrooge (Brian Desmond, 1951)

##### Duración

*Pausa descriptiva* / Los intocables de Elliot Ness (Brian de Palma, 1987) / El acorazado Potemkin (Eisenstein, 1925)  
*Escena* / Gran Torino (Clint Eastwood, 2009)  
*Sumario* / Notting Hill (Roger Michell, 1999)  
*Elipsis* / Al final de la escapada (J.L. Godard, 1959)

##### Frecuencia

*Singulativo* / Cualquier película  
*Singulativo anafórico* / A Ghost Story (David Lowery, 2017)  
*Repetitivo* / La condesa descalza (Mankiewicz, 1954)  
*Iterativo* / Más extraño que la ficción (Marc Foster, 2006)

##### Focalización

*Cero* / El gran Lebowski (Hermanos Coen, 1998)  
*Interna* / La princesa prometida (Rob Reiner, 1987)  
*Externa* / Cualquier película: es la cámara que muestra acciones y diálogos. No se entromete en los pensamientos de los personajes.

##### Voz

*Extradiegético*  
*Intradiegético*  
*Metadiegético*  
*Metalepsis*

#### EJEMPLOS VIDEOLÚDICOS

##### Orden

*Analepsis externa* / Edith Finch (Giant Sparrow, 2017) / Everybody's Gone to the Rapture (Thechineseroom, 2015)  
*Analepsis interna* / Life is Strange (Dontnod, 2015)  
*Analepsis mixta* / Firewatch (Campo Santo, 2016) / The Company of Myself (2DArray, 2009).

*Prolepsis interna* / Life is Strange (Dontnod, 2015)  
*Prolepsis externa* / Life is Strange (Dontnod, 2015)

##### Duración

*Pausa descriptiva* / The Last of Us (Naughty Dog, 2013) / Life is Strange (Nontdod, 2015)  
*Escena* / Oxenfree (Night School Studio, 2016)  
*Sumario* / Passage (Jason Rohrer, 2007)  
*Elipsis* / The Last of Us (Naughty Dog, 2013)

##### Frecuencia

*Singulativo* / Cualquier videojuego  
*Singulativo anafórico* / Oxenfree (Night School Studio, 2016) / Close Me (Yai Gameworks, 2017)  
*Repetitivo* / Life is Strange (Dontnod, 2015)  
*Iterativo* / No encuentro ejemplo

##### Focalización

*Cero* / The Beginner's Guide (Davey Wreden, 2016)  
*Interna* / La parábola de Stanley (Davey Wreden, 2011)  
*Externa* / Oxenfree (Night School Studio, 2016)

##### Voz

*Extradiegético*  
*Intradiegético*  
*Metadiegético*  
*Metalepsis*