
UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la Comunicación e Imagen
Carrera de Cine y Televisión



VIDEOJUEGO

Butterflies and Memories

Tesis para optar al título de Realizador en Cine y Televisión

AUTORES:

Leonel Nicolás Arteaga Carrillo
Macarena Alejandra Carreño Bustos
Sol Hormazábal Estebes
Walter Esteban Oscar Veneros Vera

Profesor Guía:
Carlos Flores Delpino



Índice

Portada		1 pág.
Índice		3 pág.
Equipo técnico		4 pág.
Ficha técnica		5 pág.
Objetivos del Proyecto		6 pág.
Pre plan de Producción		7 pág.
Fundamentación	Propuesta por Departamento	8 pág.
Dirección / Guión		11 pág.
Sinopsis Argumento/		12 pág.
Historia Argumento		14 pág.
Demo Referencias		15 pág.
Guión Literario		17 pág.
Propuesta de Sonido		29 pág.
Propuesta de Arte		34 pág.
Presupuesto Definitivo		47 pág.
Plan de Financiamiento		49 pág.
Plan de Producción		55 pág.
Cronograma		58 pág.
Carpeta de Casting		59 pág.
Cotizaciones		60 pág.
Cartas de Compromiso		
Producción técnica		
Anexos		

Equipo técnico

Alumno	Rol evaluable
Leonel Nicolás Arteaga	Guión + Asistencia de dirección
Macarena Carreño	Diseño Sonoro
Sol Hormazábal	Directora de Arte
Walter Veneros	Director y Productor

Ficha técnica de la obra de título.

Título de la obra de título	Butterflies and Memories
Formato	Aplicación interactiva
Tipo de obra	Nuevos lenguajes
Género	Ficción
Duración	15-20 minutos

Objetivos

- 1.- Marcar un precedente en el ICEI dando paso a futuros proyectos de la misma índole.
- 2.- Expandir el territorio audiovisual de los estudiantes de la escuela.
- 3.- Demostrar que somos capaces de crear un videojuego dentro de la escuela.
- 4.- Experimentar con el formato.
- 5.- Explorar los lenguajes audiovisuales en un formato no convencional.
- 6.- Crear un demo jugable que nos permita demostrar los conocimientos adquirimos y crear modelos de negocios y trabajo para futuros proyectos.
- 7.- Mostrar el proceso y enseñarlo más adelante a las futuras generaciones.
- 8.- Enseñar una dinámica de trabajo nueva.
- 9.- Actualizar a la Universidad de Chile en lo que respecta a las nuevas tecnologías.

Pre plan de producción

En los videojuegos el proceso de producción no dista mucho de una obra realizada para cine o televisión. Su modelo se asemeja a la de una animación. Por lo que la pre producción es mucho más compleja y extensa que la de una pieza audiovisual con objetos o personas reales.

Varios procesos de la producción audiovisual tradicional se mantienen, como es la escritura de guión, creación de carpeta de arte, story board, etc. Sin embargo algunas son cambiadas por nuevas disciplina. El montajista y la postproducción caen en manos de programadores y el espectador se transforma en jugador.

Debido a esto se desarrollará un plan de producción pertinente a las exigencias de la disciplina y a las fechas otorgadas por la universidad. Primero que nada se adjuntará una carta gantt a la cual daré una explicación más detallada.

La idea es preparar reuniones con los jefes de sección además de las reuniones con el profesor, con el fin de reunir a las personas ajenas a la universidad que nos ayudará en el proceso creativo.

Para esto, durante la pre y producción se realizarán reuniones cada dos o tres semanas para coordinar con las personas externas a la universidad que nos ayudará en el desarrollo del proyecto: dibujantes, compositores, animadores, etc. De este modo ajustaremos el aporte de los colaboradores externos con los requerimientos de la universidad. Por otra parte nos mantendremos conectados por internet por medio de un grupo de *facebook* y plataformas de organización de proyectos como *google calendary* TRELLO a fin de mantener la organización y respaldar los archivos.

Para trabajar en el guión se usará *Google Drive*, que es accesible desde cualquier parte, y nos permite discutir en tiempo real y siempre respaldado en internet.

La música y el sonido se irán probando los primeros meses mientras se componen y se graban los sonidos definitivos. En la pre producción se buscarán

referentes y se harán pruebas con el engine para no tener problemas de formato y de tiempo. El sonido afectará visualmente el juego así que hay que probar en tanto la programación como el tiempo en que aparecerán durante el juego.

El arte debe definirse en la pre producción para que después, durante la producción, crear los *assets gráficos* para el juego (dibujos en digital que irán insertos en el juego- los sprites, fondos, hud, todo lo que compone visualmente el videojuego son los *assets gráficos*). Es importante crear una carpeta de arte para que los artistas puedan interpretar y crearlos.

Mientras se desarrolle el proyecto se irá actualizando la página web y la página de facebook con el fin de buscar fans e interesados para hacer el proyecto más grande y así continuarlo después de entregado el prólogo a la Universidad. Es importante esto pues servirá como guía para la distribución y la publicidad para futuros proyectos.

La producción se encargará de organizar cada uno de los departamentos y unirlos bajo el punto de vista del director y escribir algunos informes y clases de cómo llevar la producción en un lenguaje diferente para guardarlo para el futuro.

Un pequeño desglose de la carta gantt que se encuentra al final del texto.

Fundamentación

¿Un videojuego como obra de título?

La obra de título es una instancia en donde los alumnos se enfrentan al desafío de aplicar todo cuanto han aprendido a lo largo de sus cinco años de estudio en la universidad, de darse cuenta de que están listos para salir al mundo laboral, pero también es una instancia de experimentación y exploración que puedan dar pie a nuevas iniciativas dentro de la carrera, ampliando aún más el horizonte de los egresados. Es por esto que se busca realizar el primer videojuego como obra de título en la carrera de Cine y Televisión de la Universidad de Chile.

¿Por qué realizar un videojuego en vez de un cortometraje? Los videojuegos son obras audiovisuales, manejan tanto sonido como imagen para transmitir una historia o una experiencia (como un corto narrativo o un corto experimental). También son más jóvenes que el cine, sin embargo han evolucionado y se han enraizado en nuestra cultura de una forma incluso más potente que el séptimo arte. Como ejemplo, hace algunos años se hizo una encuesta para saber que personaje era más popular, Mario de la saga de juegos Mario Bros, o Mickey Mouse de Disney, el resultado fue que Mario era más reconocible y popular, e inclusive, su música característica puede ser reconocida por dos tercios de la población del planeta.

La diferencia de un videojuego con otros medios audiovisuales es la posibilidad de interactuar con el mundo que se propone, cambiando así al espectador pasivo por un jugador activo quien debe realizar ciertas acciones para que la experiencia o la historia fluya. Esto lo hace un medio muy complejo e interesante, tanto que cientos de universidades alrededor del mundo ya los estudiaban desde la década de los noventa dedicándose a las distintas áreas de un videojuego, que no son muy ajenas a las de nosotros como cineastas.

¿Cuáles son éstas áreas? En general no varían de cualquier obra audiovisual, hay un guionista, un director, productor, directores de áreas etc. Sin embargo, hay un cargo que viene de otra disciplina: el programador, que siendo el montajista del proyecto, une todo lo que crean los demás. Hace pocos años, el programador debía ser

una persona con alto conocimiento informático, además de tener un largo periodo de tiempo para programar, sin embargo, con el paso de los años aparecieron los *engines*.

Los *engines* son programas que disminuye el trabajo del programador, e inclusive, ahora permiten que una persona que no sea un verdadero programador pueda realizar esta tarea, pues traen interfaces que permiten que, intuitivamente, cualquier persona pueda crear un videojuego. Gracias a estos las personas que estudian audiovisual pueden experimentar en los videojuegos llegando desde sus áreas. Esta obra de título, demostrará que un estudiante de cine, también puede hacer videojuegos.

Esta obra de título también es para investigar a los videojuegos como lenguaje audiovisual, explorar nuevos medios para trabajarlos y aprender de ellos. El videojuego hereda mucho del cine, como la cámara, la luz, el trabajo con la imagen animada y, al igual que el cine, toma prestado elementos de la literatura, la escultura, arquitectura, entre otras artes. Un ejemplo reciente es la adaptación de la novela "*Metro 2033*" de Glujovski a un videojuego del mismo nombre. El resultado fue tan bueno que el año pasado realizaron "*Metro, The lastnight*", secuela del juego que no se basa en una novela escrita, sin embargo, el guionista de la secuela es el mismo Glujovski autor del libro. Los cruces con la literatura siempre han sido tema en el cine, pero en los videojuegos también. Hay varios juegos basados en cuentos, películas y novelas. El videojuego también usa las referencias literarias y las interpreta en un nuevo lenguaje

En el videojuego existe la interactividad, algo que no tienen los otros medios audiovisuales. El *gameplay* del juego es el lugar donde historia y discurso definen "que es lo que se cuenta" y "como se cuenta" respectivamente. En el *gameplay* (o jugabilidad en español) se define como se cuenta la historia, como el jugador se relacionará con el mundo que se le presentó (forma de moverse, habilidades, laberintos, etc). Hay tantos tipos de *gameplay* como juegos existentes. Cada uno con su estilo, pueden parecerse algunos entre sí, pero siempre habrá algo que los diferencia. Esto hace a los juegos dignos de estudiarse, pues la manera de crear un *gameplay* nuevo no es algo fácil, es tan difícil como escribir un guión de un cortometraje novedoso.

Los espectadores de los videojuegos son seres activos que pueden realizar las tareas que le son encomendadas o vagar por el mundo que se les ofrece, esto nos

permite esconder secretos y partes de la historia que el jugador puede saltarse o animarse a buscarlas y así completar el juego. Esto nos da pie a plantearnos otro tipo de narrativa o inclusive otro tipo de discursos. En muchos juegos estos secretos nos permiten acceder a otras etapas, ver información oculta o incluso ver videos *del making of*. Todo es posible en esta instancia, lo que da a pie a una infinidad de formas de explorar el lenguaje audiovisual como en ninguna otra parte. Al igual que la animación tenemos muchas más posibilidades de crear mundos imaginarios, además, es mucho más factible que realizar una película de estos mundos. Inclusive a nivel de tiempo, en los videojuegos podemos tomarnos todo el tiempo que queramos para una historia, ya que depende del jugador de la velocidad de cómo avanza esta.

En esta parte quisiera hablar de la fundamentación de la historia y porque ésta será narrada como videojuego y no como cortometraje o película. Lo primero que salta a la vista es que es una producción de ciencia ficción, lo cual en una producción fílmica resulta muy costoso de hacer e imposible para los recursos que contamos como estudiantes. Sin embargo, hacer un videojuego de ciencia ficción es completamente viable con los recursos que contamos.

Lo segundo es el gameplay, la historia se basa en la recolección de recuerdos de un mundo que ha sido olvidado. En un cortometraje nos limitaríamos a hablar a través de flashback o representaciones lineales, en el videojuego tenemos la libertad de colocar los recuerdos en cualquier orden y que el espectador sea quien los recolecte o no, ya que no es necesario que el jugador realice esta tarea para avanzar en la historia (sí para completarla), La historia puede ser mucho más profunda si el jugador quiere, o bien, puede quedarse solo con lo principal, hay muchos caminos que nos llevan a datos o simplemente a nada, de eso se trata el deambular en el videojuego.

Lo tercero es que el espectador sienta que es el personaje principal, lo cual es una de las armas más poderosas de los videojuegos, la inmersión que provocan. Las decisiones del jugador determinarán la historia, cada paso que da, como resuelve los puzzles son decisiones que el jugador debe tomar asumiendo el papel de la protagonista y sintiendo como ella. Ese es el poder de los videojuegos.

Finalmente reitero lo importante que es investigar estos nuevos lenguajes y probar lo que se puede hacer con ellos a nivel audiovisual. Este es un mundo que en muchas partes ya se ha comenzado a explicar y nos estamos quedando abajo, es hora que tomemos las riendas del asunto y una obra de título me parece un buen comienzo.

Propuesta por Departamento

Dirección / Guión

Sinopsis

En un futuro distópico, una chica llamada Xanat encuentra un brazalete que contiene una inteligencia artificial llamada B-02. Ésta tecnología le permite explorar la mente de otras personas mientras duermen o se encuentran en estado inconsciente.

Es el año 2256 y doscientos años antes el mundo era muy distinto al que es ahora, Xanat espera que con la habilidad de B-02 pueda encontrar alguna forma de conocer ese mundo y tener información sobre el porqué del presente. Sin embargo, no existen personas que recuerden ese mundo o que se dediquen a la indagación del pasado pues éste se ha prohibido de manera de no volver a cometer los mismos errores. No obstante, B-02 sabe que arriba de una torre hay un lugar en donde aún queda una esperanza para los planes de Xanat.

En la torre más alta de la ciudad se encuentra una sala de criogenia en donde descansan personas que vivieron hace mucho tiempo. Un científico llamado Yael que custodia la sala, le ofrece a Xanat un trato: ella deberá entrar a las mentes de los congelados y extraerles sus recuerdos, de esta forma ambos conocerán sobre el mundo antiguo. Xanat acepta y entra a la mente de uno de los congelados descubriendo secretos del mundo antiguo. Esto provoca en ella un momento de reflexión donde se da cuenta de lo mal que está su mundo y comienza a ver una forma de repararlo.

Para efectos de la obra de la obra de título, esta se centrará en el inicio de la historia y la primera visita a la mente de un congelado, Howard, por parte de Xanat con la ayuda de B-02.

Argumento e Historia

Éste es el argumento completo del juego, sin embargo, el demo solo contendrá parte del capítulo “La respuesta” y “el viaje” por temas de producción y tiempo. Luego nos detendremos en el argumento del demo.

Nacimiento de Initium

Initium es la ciudad donde se desarrolla la historia, fue construida sobre los restos de una ciudad muy antigua. Diseñada y programada por Hank, sería la urbe del mañana donde los humanos podrían vivir en paz sin miedo de la guerra y de sus consecuencias, ahí cada ser humano sería cuidado por robot y lo privarían de las relaciones humanas y el conocimiento innecesario, incluida la historia y, por tanto, todo el pasado.

Hank aplicó esta regla debido a que durante la guerra perdió todo lo que amaba, su familia, su ciudad. Su plan al llegar al poder fue que nada de eso volviera a pasar evitando que los humanos hicieran lazos entre ellos y así evitar que naciera el odio, la envidia y la avaricia, sentimientos que llevaron a la humanidad al estado que estaba en ese momento.

Crea la ciudad como un contenedor de la humanidad, esperando que se preserve, que nunca evolucione a los humanos viles y crueles que vio durante la guerra.

Las IAs hermanas

Hank enfermó al poco de comenzar la construcción de Initium, para que pudiera seguir su plan construyó una IA, B-01 a la cual le dio la capacidad de controlar a un humano y así seguir los planes de Hank después de su muerte. Mientras Hank construía Initium se encontró con una torre, dentro de ella, una sala de criogenia abandonada. Hank dándose cuenta de que algún día los congelados despertarían (o alguien los haría despertar) decidió crear una segunda IA llamada B-02 la cual le permitiría entrar a la mente de los congelados y borrar sus recuerdos, él no quería matarlos pero sabía el riesgo que significaba tener recuerdos del mundo antiguo.

Sin embargo, dentro de sus mentes existía un programa que le evitaba el paso a los agentes externos a la mente de estas personas, Babel era el guardia de estos recuerdos. Un enfrentamiento entre Babel y Hank provoca que este último resulte herido, por lo que escapa del lugar intentando no dejar huella. En el recorrido a su base deja caer a B-02 en el camino. Ya en su base le dejó instrucciones a B-01 de cómo seguir y transfirió su mente a la red informática de la ciudad, al poco tiempo falleció debido a lo débil que lo había dejado su enfermedad.

La pregunta

Xanat, una chica que nació en el sistema de Initium siempre fue diferente a todos, muy curiosa y con una percepción única se detenía a ver cada detalle que saltara a la vista, siempre quiso hacer contacto con otras personas, cosa que era impedida por los robot y el sistema del lugar. Siempre sintió que el mundo tenía algo malo y siempre le pareció vacío, es por esto que decide trabajar en la zona de desperdicio y guardar cada tesoro que encuentre del viejo mundo, su búsqueda es recompensada cuando encuentra a un B-02 sin recuerdos. Éste le dice que solo recuerda un lugar para conocer el viejo mundo, además como esta en su memoria, esto le permitirá saber un poco más sobre él mismo.

El viaje.

Xanat y B-02 entran en la antigua torre en donde se encontrarán con Yael, quien sabiendo que lo que hacen es “ilegal” les deja hacerlo a cambio de que le den los recuerdos. Xanat acepta y recorre las mentes de los congelados.

La mentira

Yael, al final del viaje de Xanat, devela que está siendo controlado por B-01 y que desea los recuerdos para dárselos al Hank digital para que, probablemente, los borre.

La destrucción de las IAs

B-02 ayuda a Xanat a derrotar a B-01, sin embargo, B-01 activa un protocolo de seguridad y B-02 pierde el control y ataca a Xanat. El enfrentamiento resulta en Xanat vencedora y a las dos IAs destruidas, sin embargo, B-02 deja su habilidad de entrar a

las mentes en el brazalete, como regalo, lo que hace que Xanat pueda entrar a la red de informática de la ciudad, donde esta Hank y los recuerdos que ella misma ayudó a reunir.

Mariposas y recuerdos.

Xanat encuentra a Hank y exige los recuerdos de vuelta, él le dice que eso llevará a la destrucción de la humanidad y que no puede permitirse que eso vuelva a ocurrir. Luego de enfrentarse a los dos, Hank revela que el dolor lo llevo a realizar tan macabro plan, pero que en el fondo lo único que quería era proteger a la humanidad de sus mismos actos. Xanat le cuenta las cosas que vio dentro de las mentes de las personas, y a pesar de haber visto cosas malas, también vio buenas y que esas eran más poderosas que la maldad.

Hank sonríe mientras se destruyen sus datos y le cuenta a Xanat que a su esposa siempre le gustaron las mariposas y que al principio de la guerra habían desaparecido por lo que él siempre hizo hologramas de ellos.

El nuevo comienzo

Xanat devuelve los recuerdos robados, el sistema de initum deja de funcionar como antes y los humanos comienzan a juntarse entre ellos, Xanat espera que todo esto vaya bien mientras mira el horizonte cuando una mariposa se posa en su hombro, a la cual ella le sonríe.

Argumento Butterflies & Memories Demo

La historia comienza cuando Xanat, una jóven de 15 años encuentra una extraña tecnología en el subsuelo de la zona de desperdicios de su ciudad. Aún antes de que pueda sorprenderse, es llevada hasta la zona tutorial, mundo en el que se encuentra por primera vez con B-02. Una vez que Xanat llega a interactuar con B-02 es devuelta al mundo real.

Ya en el mundo real, se da cuenta de la importancia de este brazalete y lo que puede hacer con él. Ambos se disponen a salir del lugar, no sin antes decidir su

destino: La torre más alta de la ciudad, lugar en donde se encuentra un grupo de personas en estado de criogenia.

Ambos salen de la zona de desperdicios y se dirigen al piso más alto de aquel edificio. Aquí se encuentran con Yael, un hombre que se encuentra, aparentemente, custodiando el lugar con los cuerpos de los sujetos criogenizados. Él se da cuenta del aparato que posee Xanat y le ofrece ingresar a la mente de estos sujetos e indagar en sus recuerdos a cambio de que ella se los entregue a él.

Xanat acepta el trato e ingresa en la mente de Howard, un hombre mayor dedicado en su vida a la botánica y la historia. Una vez dentro, Xanat toma el camino de la palabra y las ideas (este camino es uno de los tres que podemos encontrar).

Este camino se caracteriza por la falta de color y lo abstracto de su forma, es un lugar frío pero a la vez muy sensible. Es el lugar en la mente de este sujeto en donde se forman las ideas, pero a la vez existen recuerdos de su yo pasado y guiños acerca del amor de su vida, Ema.

Xanat debe llegar hasta el final del camino, en donde atraviesa distintas dificultades para recolectar los recuerdos repartidos en la mente de Howard. Luego de esto devolverse y encontrarse con él en una habitación al comienzo del mismo camino. Esto no será fácil, pues Babel, una inteligencia artificial que protege a la mente de los criogenizados ataca a Xanat para impedir que se lleve los recuerdos de Howard.

Finalmente Xanat llega hasta la puerta misteriosa de un comienzo y se encuentra con el propio Howard (o una percepción mental de él). Quien lee una carta dedicada a su esposa Ema en donde se despide de ella.

Xanat vuelve al mundo real, en este lugar la espera Yael. Xanat ya no es la misma luego de ver recuerdos personales de uno de los sujetos, pero Yael insiste en recolectar aquellos recuerdos.

Referencias

El mundo del cine y el del videojuego cada vez se han acercado más, al punto en que se crean películas basadas en videojuegos, o por el contrario, juegos de historias contadas en el cine y la televisión.

Es por esto, que las referencias abundan en ambos casos. Jenkins, en su texto *El Videojuego como Herramienta Artística* explica que éste se ha convertido en un referente cultural del siglo XXI y que influencia a otras formas artísticas como el cine. Lo podemos ver en películas como *Corre Lola Corre*, *Matrix* o *Memento*.

De esta forma, estas películas nos ayudarán a definir un carácter multidireccional que presentan los juegos, el tener que tomar opciones y arriesgarse en momentos hacia lugares que pueden no tener una salida (como la vida misma).

El segundo referente, menciona una fascinación entre la delgada línea entre la realidad y la ilusión digital. El último, tiene que ver con el desciframiento de puzzles y la propia identidad con un inicio desde 0, como lo hacen todos los juegos.

El guión de videojuegos sin duda es un mundo muy poco explorado y conocido, al punto en que, guionistas que en el mundo del cine han realizado buenas obras, al verse enfrentados a escribir para videojuegos no han tenido buenos resultados.

La estructura de un videojuego, el modo en que tomamos decisiones y como avanzamos hacia nuevos lugares, sin duda genera mucho más interés entre las nuevas audiencias, pues como se mencionó antes, es parecida a la vida misma. El hecho de explorar y tener recompensas nos llena de emoción, a la vez que hablamos del éxito por las decisiones que tomamos.

Esta estructura se abre cual árbol desde su tallo hacia sus ramas, nos permite recorrer distintos caminos y contar más de una historia. Generar múltiples finales o descifrar cosas que unos pocos pueden. En el caso de *Butterflies and Memories* podemos asociar lugares y elementos propios de la literatura o el séptimo arte. Desde la caberna y el encuentro con el conocimiento perdido, hasta el sentido mismo del juego: los recuerdos que pueden devolvernos la felicidad.

En cuanto a los personajes, Xanat es el tipo de personaje que podemos encontrar en otras series televisivas animadas. Es el personaje descontento con lo que tiene y con su mundo, quien busca cambiarlo sin dudar al encontrar una forma de hacerlo. Confiada y aventurera, Xanat se lanza hacia lo desconocido, en busca de un algo, que no es concreto ni específico, que pueda darle respuesta a sus inquietudes.

Sin duda los momentos más interesantes del juego que pretendemos contar son los encuentros entre la protagonista y los sujetos y secretos del pasado. Acercarnos cada vez más a la verdad hasta el punto en que lleguemos al clímax de la historia, al punto de la caída de máscaras de Yael, y de la misma Xanat, cuando ambos dejen ver sus verdaderos objetivos.

Guión Literario B&M
Versión 4

1 INTRODUCCIÓN PANTALLA NEGRO (ANIMACIÓN)

En la pantalla comienzan a aparecer, junto a la voz en off, partículas de color.

V.O

Los recuerdos. Contienen lo que vemos, lo que oímos, lo que somos y son los demás para nosotros.

Posterior a esto vemos imágenes en B&N de soldados, explosiones y una flor marchita.

V.O

Pero la humanidad solo ha cosechado ira, envidia, desastres y miseria. No necesitamos volver a recordar.

Una mariposa color celeste aparece y se posa en medio de la imagen generando ondas.

2 INT. ZONA DE DESPERDICIOS / DÍA

Xanat cae al subsuelo de la ciudad, todo está en penumbra. En el lugar hay desechos radioactivos que le permiten ver a Xanat parte del lugar.

XANAT

No debí cruzar la barrera de seguridad

Xanat avanza unos pasos

XANAT

Que lugar tan maravilloso, y pegajoso.

Xanat baja y encuentra una compuerta, esta solo puede abrirse con un código. Xanat encuentra una caja, la empuja y luego se sube a ella para alcanzar una plataforma. Al llegar se encuentra con un brazalete. Lo coloca en su muñeca y éste emite una luz, se enciende.

3 ZONA TUTORIAL B-02

Una luz cubre a Xanat, el programa dentro del brazalete comienza a hablar con Xanat.

TUTORIAL

Sistema B02 iniciado el sistema de penetración de mentes avanzado, por favor no se mueve y detectaremos si su condición es óptima para manejar el dispositivo.

El sistema comienza a detallar cómo se realiza la penetración en la mente de las personas.

TUTORIAL

B02 fue creado para la recopilación de información de sujetos vivos en estado inconsciente. A través de él podrás introducirte a sus pensamientos y recuerdos de todo tipo.

Xanat confirma, la luz desaparece.

4 INT. ZONA DE DESPERDICIOS / DIA

Xanat reaparece en el mismo lugar, esta vez con el brazalete encendido.

B02

Hola. Mi nombre es B02, como te puedes dar cuenta soy una inteligencia artificial de última generación.

Xanat se encuentra muy emocionada y extasiada.

XANAT

Vaya! al fin he encontrado algo que valga la pena del mundo antiguo!

B02

Perdón, pero... que año es éste?

XANAT

Es el 2256

B02

Ah! ya lo sabía. (inseguro)

XANAT

Espera, ¿No sabes en qué año estamos? Entonces ¿Cómo llegaste hasta acá?

B02

Eres muy curiosa para ser una niña, solo traigo esto conmigo.

B02 le enseña a Xanat la imagen de un edificio muy alto mediante un holograma.

XANAT

Conozco ese lugar, pero ahora es un edificio en ruinas. Primero, debemos salir de acá.

Xanat y B02 salen del subsuelo con el código de acceso de B02.

5 EXT. TORRE ABANDONADA / EXTERIOR / ATARDECER

Xanat llega junto a B02 al hall del edificio, la única manera de subir es por medio de un ascensor, éste necesita un código para poder funcionar. B02 logra hacer funcionar el ascensor ambos suben.

6 INT. TORRE ABANDONADA / EXTERIOR / ATARDECER

XANAT

¿A qué piso nos dirigimos?

B02

Al más alto.

Xanat presiona el botón y el ascensor comienza a subir.

B02

Tengo imágenes borrosas, pero se puede apreciar que todo está muy cambiado.

XANAT

Siempre supe que algo no andaba bien y ahora tengo la oportunidad de probarlo.

B02

Lo que encontremos, no puede ser peor de lo que hay ahora. Solo déjame guiarte...

XANAT

Xanat, me llamo Xanat.

7 CRÉDITOS

8 INT. TORRE ABANDONADA / PISO TREINTA / NOCHE

Xanat llega hasta un cuarto oscuro, el lugar se encuentra a bajas temperaturas.

B02

Éste es el lugar, lo recuerdo

Un sujeto enciende la luz de la habitación. Se trata de Yael (35) un hombre con una bata de científico y aspecto jovial.

Yael

¿Cómo llegaron hasta acá?

XANAT

¿Qué es este lugar?

Yael observa que Xanat trae un brazalete, lo reconoce.

YAEL

Este lugar mantiene cámaras de criogenia, es una pirámide egipcia del nuevo mundo.

Xanat ve que hay personas en estado de criogenia.

YAEL

Estas personas usaron estas cámaras de criogenia por distintas razones, hoy podríamos usar esos conocimientos. Pero la ciencia no ha llegado al punto de poder despertarlos.

Xanat enseña su brazalete.

XANAT

¿si alguien pudiera entrar en la mente de ellos? ¿qué conseguiríamos?

YAEL

De ser posible lo que estás diciendo, podríamos obtener sus recuerdos, la información que desconocemos. Pues como bien sabes, nuestro pasado ha sido cubierto por una espesa neblina.

Xanat mira su brazalete, se toma su tiempo.

XANAT

Yo podría hacerlo, pero no lo he intentado. Necesito comenzar con algo fácil.

YAEL

Todo recuerdo es útil, tu los encuentras y los traes de vuelta. Yo los almaceno en una base de datos.

Yael indica a uno de los sujetos, es Howard (65).

YAEL

Podríamos comenzar con este sujeto, ya que se encuentra en mejor estado.

B02

Con los recuerdos que encontremos podrás averiguar porque tu mundo se convirtió en esto, y yo tener más información de mi origen, pero... ¿Estás segura de entrar en la mente de uno de los criogenizados?

Xanat confirma su decisión. Xanat ingresa a la mente de Howard.

9 INT. MENTE HOWARD / ZONA DE LLEGADA

Xanat debe optar entre las tres compuertas que están frente a ella, cada una representa un camino y laberinto que sortear con recuerdos dentro de ellos.

B02

Escoge bien Xanat, no sabemos lo que puede haber dentro de la mente de este hombre. Si no logras salir, tu mente quedará atrapada en un bucle sin fin.

10 INT. MENTE DE HOWARD / CAMINO DE LA PALABRA

Xanat se encuentra en un lugar que no distingue en demasía los límites del suelo. Cada paso que da dibuja huellas que se van borrando con el paso.

Xanat encuentra una gran compuerta, ésta pide un código para poder abrirse.*CARTA

B02

Sea lo que sea que haya detrás de esa puerta, debe ser muy importante.

Xanat

Debe ser una bóveda con los recuerdos más importantes

B02

No lo sabemos, la mente fragmenta los recuerdos como un método de seguridad. Podrían estar todos aquí, o bien podrían estar en otras partes.

11 PUZZLE 1

Hacia su derecha, Xanat encuentra una palanca de magnetismo mientras que en la parte superior vemos una caja.

B02

Sé precavida a la hora de hacer movimientos, en lugares como éste las cosas no son lo que parecen.

XANAT

No he llegado hasta acá a punta de precauciones, veamos de qué se trata esto.

Xanat mueve la palanca que activa y desactiva el magnetismo, al caer la caja su forma cambia a un triángulo, al volver a subirla se convierte en un círculo. La última caída la convierte en un cuadrado nuevamente.

Xanat mueve la caja y la usa para saltar y avanzar.

12 PUZZLE 2

Xanat encuentra una plataforma flotante hacia la derecha, al final del camino un precipicio. Xanat sube a la plataforma y se encuentra con un cascabel dibujado en la pared. Xanat recibe la imagen de un cascabel junto a la frase:

"Cuando crees que tienes las respuestas, nacen más preguntas"

B02

Deben haber más de estos dibujos repartidos por el lugar.

Xanat

Vamos por buen camino.

13 PUZZLE 3

Colgadas en el espacio Xanat se encuentra con plataformas sostenidas con ampolletas gigantes. Xanat salta sobre la primera y la luz desaparece, al saltar a la segunda la luz vuelve a encenderse.

B02

Ya entendí, una se prende y la otra se apaga.

XANAT

A veces puedes ser muy irritable.

Xanat descubre un nuevo dibujo, consigue un nuevo recuerdo. La imagen de una mujer postrada en cama y su esposo junto a ella. El mensaje que recibe es:

"A veces están ahí, otras veces se van"

Xanat se detiene un momento, luego se gira para hablar con B02.

XANAT

"A veces están ahí..." No sé si quiero seguir descubriendo estos recuerdos, son muy personales, de nada nos servirán.

B02

Las emociones forman parte de tu mundo. Sean buenos o malos...

Xanat

(interrumpiendo)

Nos hacen sentir vivos

Una voz tétrica se escucha.

BABEL V.O

Vuelvan, no conseguirán nada mientras esté acá

B02

Debe ser Babel, un dispositivo como yo que protege las mentes de los criogenizados

XANAT

¿Y hasta ahora me lo dices?

B02

Me actualizo con cada imagen que percibo.

Un péndulo junto a una bola de hierro aparece desde el techo del lugar, comienza a moverse de lado a lado intentando golpear a Xanat. Xanat sale libre de aquel intento por sacarla del camino.

14 PUZZLE 4

Xanat sigue avanzando y encuentra un puente, en medio de éste un cuervo observa lo que sucede. El cuervo vuela una vez que Xanat pasa a su lado.

Xanat

(hacia B02)

¿Es acaso Babel?

B02

O podrían ser recuerdos incompletos, en busca de un lugar en la memoria.

Xanat sigue avanzando, pasa frente a un árbol y un grupo de cuervos llegan a posarse en una de sus ramas, la observan.

15 PUZZLE 5

Xanat consigue llegar hasta un pasillo sin mucha luz, al caminar una serie de luciérnagas en el suelo comienzan a volar y alumbran parte del recorrido.

XANAT

Son...

B02

¡Luciérnagas! pensé que ya no existían.

XANAT

No había visto nada como ésto

16 PUZZLE 6

Xanat encuentra unas escaleras, las usa para llegar a un cuarto de juegos. Ingresa, un niño (10) la observa y luego se acerca a ella.

HOWARD

¡Las trées!

El niño toca a Xanat y comienza a correr

A)Si Xanat sale de la habitación:

HOWARD

¡Qué aburrida eres! ¿Acaso eres muy lenta?

B)Si Xanat lo persigue y tarda más de diez segundos:

HOWARD

¡Mi abuela corre más que tú!

C)Si Xanat consigue atrapar a Howard:

HOWARD

Vaya si eres rápida. Disculpa mis modales, me llamo Howard, Howy para los amigos.

Oye ¿Te irás con las manos vacías? Tengo algo para ti.

Howard le entrega uno de los mensajes:

"Ríe, juega, salta. Mira las cosas de otro modo"

Howard se desvanece en el lugar. Xanat sale de la sala de juegos y baja las escaleras.

XANAT

Eso fue extraño.

B02

Es porque no estás acostumbrada, al parecer el sistema en el que has vivido, ha hecho desaparecer incluso a la infancia.

17 puzzle 7

El camino llega hasta un risco, la única opción de seguir avanzando es saltar por letras colgadas en el espacio. La dificultad está en que las letras desaparecen una vez que son tocadas al igual que sus pares. Si Xanat toca una "A", todas las "A" desaparecen.

B02

Ten cuidado Xanat

Sobre una de las letras encuentra otro recuerdo: dos manos de personas mayores se toman. El mensaje es:

"Tal vez la respuesta está ahí"

BABEL V.O

No lo conseguirán

La plataforma que sostiene a Xanat se esfuma en una par de segundos.

18 PUZZLE 8

Xanat llega hasta el final del camino, solo ve bruma. Unas campanas comienzan a sonar. Xanat avanza y divisa a una pareja de adultos de la mano. Se acerca y la mujer de la pareja se esfuma como polvo.

Xanat llega al final del recorrido. El último recuerdo está ahí frente a ella, Xanat se acerca y la toma. Xanat recibe la imagen de un árbol en invierno.

BABEL V.O

¿Piensas que te dejaré escapar? Estás muy equivocada.

El suelo comienza a abrirse de derecha a izquierda. Babel toma el control de la fisionomía del camino. Xanat escapa y vuelve al punto de partida sin ser dañada por el hostil camino que prepara Babel.

19 PUZZLE 9

Si Xanat logra escapar de las garras de Babel, volverá con las cinco frases al punto de partida.

B02

Creo que son todas las piezas, veamos que dice la última

Xanat lee con atención:

"Acechándonos desde arriba hacia abajo"

Xanat al reunir las cinco piezas, debe escribir el inicio de cada frase. La respuesta correcta es: **CARTA**

20 PUZZLE 10 / CAMPO DE TRIGO / NOCHE

Xanat ingresa tras abrir la compuerta a una especie de camino de trigo, el cielo está estrellado. Al avanzar hacia la izquierda se encuentra con una escalera y al subir se percata de una gran letra "H".

HOWARD (65)

Wow ¡visitas! por qué no avisaste que vendrías. En estos días nadie toca la puerta, te ves agitada.

El hombre se inclina y se sienta.

HOWARD (65)

Ya que estás aquí, deberías sentarte y darme tu opinión de esta carta. Llevo escribiendo desde hace un tiempo, pero tiempo es lo que menos tenemos o no?

Howard comienza a leer la carta, el lugar comienza a tomar color.

HOWARD (65)

Querida Ema, estaría más tranquilo sabiendo que tendré la certeza de que estarás esperándome en alguna parte y de saber que estaremos aprendiendo uno del otro. Volveremos a vernos y me volverás a ver con esos ojos escarchados.

Sé que no debía buscar la felicidad pues siempre estuvo conmigo a tu lado hasta esa maldita enfermedad.

Howard comienza a esfumarse como polvo. Su voz se sigue escuchando.

HOWARD (65)

Ésto me deja más tranquilo, saber que alguien lo sabe y que nos recordarán como un par de locos, nos vemos pronto. Howard.

B02

Los recuerdos que hemos encontrado tienen un valor emocional personal Xanat. Ésta persona no tiene mucha información sobre lo ocurrido en su tiempo, al menos no es lo que tiene guardado en este laberinto.

Ahora es tu decisión si seguimos buscando, me gustaría saber que sucederá, pero no lo sé.

Xanat sale de la habitación y regresa a la zona de llegada.

21 INT. TORRE ABANDONADA / SALA DE CRIOGENIA / NOCHE

Xanat despierta y vuelve a la sala de criogenia para pedirle explicaciones a Yael.

YAEL

Wow! volviste! sé que podías lograrlo.

XANAT

De haber sabido con lo que me encontraría, no hubiese aceptado el trato.

YAEL

Ese aparato que tienes, no lo encontraste al azar, el te eligió. Eso te trae una gran responsabilidad.

Babel está creado para defender los recuerdos, no para atacarte de forma personal. Tu integridad física está protegida mientras yo esté acá-

XANAT

(levemente afectada)

Me refiero a los recuerdos, éstas personas guardaron momentos a lo largo de su vida que poco tienen que ver con la tragedia que ocurrió años atrás...

(xanat se percata)

...Espera ¿Cómo sabes lo de Babel?

FIN

Propuesta de Sonido

En los videojuegos el sonido siempre ha tenido propia relevancia y particularidad. Incluso se habla de “música de videojuegos” como un género musical en específico por estar, generalmente, programada en lugar de ser grabada en un estudio.

Desde el comienzo hubo la necesidad de que los videojuegos tuviesen audio para involucrar mucho más al jugador con la trama, llevarlo dentro de una atmósfera en particular y potenciar esas emociones. Volviendo a lo anterior, cuando comenzaron los videojuegos la música era confeccionada por los mismos aparatos de programación, es decir, facturada por la misma consola u ordenador (por ej. El juego Pac-Man en 4-Bit). En donde el mismo dispositivo fabricaba melodías con sonidos puros, lo cual daba una sensación particular a las melodías (música de 4, 8 bits).

Esto ha ido variando a través del tiempo, pero de todas maneras se ha mantenido esa estética sonora ya que se ha creado cierta franquicia en esta música. Nosotros decidimos también ligarnos un poco a esa corriente, en el sentido de construir

música digital, la cual habla además del mundo en que vive la protagonista, de los videojuegos en general y su identidad como tal.

A diferencia de las películas que utilizan actores y lugares reales, en los videojuegos no se puede grabar el sonido desde lo real, esto no existe, todo hay que construirlo. A partir de la nada se debe crear un ambiente, una atmósfera que levanta el videojuego y refuerza la intención de lo que éste quiere contar.

En este juego está presente una atmósfera cargada de dudas, siempre estamos a la espera de algo. Xanat vive en un mundo donde no hay sentimientos y ella se enfrenta a estas nuevas sensaciones que no ha conocido, confronta su realidad a través de las realidades surreales que encuentra en la mente de las personas criogenizadas. Xanat está siempre descubriendo algo nuevo y desde esas sensaciones fueron pensadas la mayoría de las canciones y sonidos elegidos para el juego.

A continuación analizaremos desde el sonido, la narración de este demo:

El videojuego comienza con Xanat cayendo desde la superficie de un basurero a una caverna de desperdicios. El sonido presente en la atmósfera es de extrañas máquinas lejanas, viento desolador y la respiración metálica de la protagonista. La propuesta sonora en esta parte es el silencio más que el sonido, es la desolación. El mundo real en el que vive Xanat está vacío de recuerdos y sentimientos, por esto, el sonido ambiente se elige relativo a una incomodidad de una vida sin emociones, rutinaria y alejada.

Dentro de la caverna del basural Xanat descubre un brazalete que responde al nombre de B02, inteligencia artificial que la cataloga como compatible para la tarea de introducirse a la mente de las personas. En el momento del encuentro ella se introduce al mundo digital creado por B02, una plataforma hecha para que el jugador explore la modalidad del juego. En este momento la música inunda el ambiente y una voz femenina robótica nos explica este tutorial. Aquí Xanat descubre otras acciones que puede realizar (conseguir llaves y mover cajas en botones para abrir puertas) lo que se manifiesta con sonidos digitales.

La música tiene notas suspendidas, electrónicas. Aquí se pierde la rigidez sonora anterior dando paso a una música surreal, fantásica. Se rompe todo lo mecánico de la dinámica musical y ambiental. Ya que Xanat entra a través del mundo de B02, en esta zona la música mantiene ese tono electrónico hecho con sintetizadores, que a la vez genera una sensación liberadora y sin presión, al ser una

etapa de prueba. Cabe recalcar que en esta etapa (escena) el jugador por primera vez puede moverse con libertad y descubrir los botones que usará más adelante.

Luego de esto, Xanat logra salir del agujero y llegamos junto a ella a la superficie del basural. Podemos ver y escuchar a la ciudad en donde vive de forma lejana, como un susurro. Escuchamos el viento arenoso de una playa infestada de basura. También se logran escuchar pequeñas explosiones lejanas cada tanto. Xanat se pasea por el exterior, sola, con el rumor de sus pasos. Es la ciudad fría y mecanizada la que se escucha a lo lejos, todo esto está orientado a provocar sensación de desolación.

El mundo en el que Xanat vive (mundo después de la guerra) no encuentra ruido particular, todo es una masa de sensaciones frías, silencio, el andar de una u otra cosa lejana, pero los sonidos en primer plano son muy pocos, hay un vacío con rumor de máquinas. No se incluye música más que el sonido ambiente.

Ella encuentra un ascensor que la lleva a la torre de la criogenia. Cuando lo halla, el juego toma control automático acompañado de una melodía que lo indica, además del ruido del ascensor. Conversa con B02 sobre hacia donde se dirigen.

Mientras suben el ascensor, pasan por la pasarela hacia la torre, se escucha una ventisca que indica gran altura. Y en la pasarela los pasos de Xanat y su salto suenan metálicos.

En la Sala de Criogenia dentro de la Torre los pasos de la protagonista tienen reverb, se sienten fríos y metálicos. En el ambiente hay un mínimo sonido de refrigeración que crea una sensación impersonal. Allí encuentra a un hombre con aspecto de científico, se trata de Yael, quien le propone introducirse a la mente de Howard, un hombre anciano que antes de criogenizarse adoraba la botánica, la música y la vida junto a su esposa.

Explicando un poco la historia de Howard podemos relacionarla con los ambientes sonoros y musicales del videojuego: Al inicio de la guerra su esposa se criogenizó para despertarse luego de muchos años en un mundo sin conflicto. Howard decidió imitarla. Él aún tiene los recuerdos del mundo sin guerra y el inicio de ésta, además tiene los sentimientos por su esposa a flor de piel.

La música propuesta en los momentos dentro de la mente de Howard es envolvente, sentimental y misteriosa. Comienza de a poco como la curiosidad de Xanat por descubrir lo que hay en el pasado y luego se desata por completo. Xanat percibe la

tristeza de Howard por sus recuerdos y a la vez se sumerge en un mundo desconocido e íntimo como puede ser la mente de una persona y además de una persona que vivió cosas que ella no ha visto nunca.

El sonido atmosférico está compuesto más que nada de música aunque existen otros sonidos ambiente asociados a cada habitación: las bombas (cuando habla Babel) y el viento, el agua y los susurros (cuando Xanat cruza por el puente y se encuentra a la esposa de Howard como una silueta en él).

Al entrar a través de un medio digital para sacar los recuerdos quisimos crear una atmósfera ficticia y minimalista, los colores monocromáticos casi en su totalidad le dan a esta parte del videojuego estas sensaciones, todo es abstracto y diluido.

La música nos lleva a lugares menos concretos, donde la protagonista no sabe lo que le espera. Por ejemplo hay plataformas que parecen de agua y no superficies estables para saltar encima, pero igual debemos hacerlo.

La composición musical se crea de melodías no ligadas, expresadas en notas de pequeñas duraciones que nos hacen sentir esta falta de estabilidad, nos manifiestan recuerdos e ideas que han estado en reposo por muchos años pero que siguen manteniéndose móviles y de alguna manera diluidos en la mente.

Ningún otro sonido se destaca tanto como la música. No se escuchan los pasos, esto es para retratar, como dijimos, lo etéreo y que la protagonista está en un medio digital, que la forma de entrar a las mentes es a través de un brazalete artificial, por lo tanto irreal. Todo está en la mente y es una mente diluida por el tiempo.

Xanat arrastra cajas, consigue llaves, salta sobre burbujas que hacen aparecer objetos y burbujas que la teletransportan, cada una de esas acciones tiene un sonido propio y singular.

En el mundo real los pasos de Xanat se escuchan dependiendo el material por el que atraviere. En la basura, en la pasarela metálica y en la sala de criogenia los pasos suenan congruentemente a cada superficie. Pero en la realidad virtual, es decir, el tutorial y el camino de la palabra, no se oyen sonidos de pasos, por lo que le da un ambiente más etéreo y antinatural a esas secciones, reforzando así su carácter ficticio y onírico.

Cuando la protagonista se encuentra con Babel, la inteligencia artificial dentro de la mente de Howard ubicada en la última habitación del camino de la palabra, éste la persigue para que no abra la puerta que da a los recuerdos del anciano. En este momento la música en el ambiente se transforma y utiliza variaciones de la melodía anterior pero esta vez en mezclas de tonos que dan la sensación de maldad, tristeza, amenaza. Es así como se oyen bombas más fuertes como ambiente, haciéndonos recordar el pasado que tuvo que sufrir Howard y la ira de Babel.

Al llegar al final del recorrido (es decir, al inicio del Camino de la palabra) ya se puede entrar a la puerta del comienzo donde se hallan los recuerdos ocultos de Howard donde descubrimos al hombre criogenizado apacible escribiendo una carta con un sonido ambiente de agua y viento. Éste lee la carta a Xanat y en ese momento comienza una canción algo triste pero de todas maneras, bella, que remite a un pasado de sensaciones que Howard ha vivido con su esposa.

Xanat vuelve al mundo real y se encuentra en la sala de Criogenia donde Yael le explica lo que pueden hacer con los recuerdos y le propone continuar. En ese momento decisivo se escucha una melodía que atiza el misterio y nos mantiene expectantes para continuar jugando. Es aquí donde termina el Demo de Butterflies and Memories.

El proceso de búsqueda musical ha ido desarrollándose desde las ideas conceptuales de cada ambiente, pasando por referencias, y luego tratando de construir nueva música (la cual se adjunta en el link de más abajo). El compositor de la música del camino de la palabra, de la introducción del videojuego, la música del ascensor, los créditos, es Lemmonias (Matías Schwartz), estudiante de interpretación en piano de la Escuela Moderna de Música y Danza, con experiencia en soundtracks de animación y comic.

Hemos tenido periódicamente reuniones con él y vamos avanzando con propuestas para las diferentes secuencias del videojuego, que luego son probadas y calzadas Matías compone el OST (Original Soundtrack) definitivo el cual generalmente tiene que ser loopeable (repetible durante unos minutos). Este soundtrack se graba de manera profesional en un home studio.

Hay sólo una canción no compuesta por Matías, que es la última del Camino de la palabra. Cuando la protagonista encuentra a Howard y él lee la carta a su esposa se sienten voces que forman melodías, una canción hecha sólo por voces pasadas por

efectos sonoros produce sensación de bella tristeza. Ésta canción fue compuesta por la banda Tré (Macarena Carreño).

El trabajo de diseño sonoro implica además de la construcción estética, los efectos y foley que construirán el ambiente en cada mundo sonoro.

Se efectúa una búsqueda de sonidos y/o la grabación de Foleys con una Zoom H4n. Se manejan software de edición sonora para hacer este diseño (Pro Tools y otros programas) ocupando efectos, automatización, ecualizaciones, y edición en general.

Recibimos apoyo de una Escuela de Doblajes: Y.Q Producciones que se comprometieron a entregar la voz de Xanat y los protagonistas, lo cual ha funcionado muy bien, según lo acordado. La voz de B02 es la única pasada por un filtro que simula voz robótica. Hubo un proceso de selección de voces para cada personaje y luego de grabación de éstas.

Para finalizar, la estética sonora corresponde a 2 escenarios: el mundo real y el mundo digital: El mundo real se basa en la desolación en la que está sumida el mundo de Xanat, una soledad ligada a la deshumanización industrial por una prohibición de los sentimientos. Entonces predomina la incomodidad ante un escenario antinatural, la rigidez sonora en el ambiente. Es aquí donde existe más que nada diseño sonoro de ambientes. Pero aún así incluimos melodías que retratan la búsqueda de la protagonista por respuestas sobre esa realidad.

Y el mundo digital desata su emotividad haciendo que la música sea lo más presente y lo que más interpele al espectador interactivo. Ésta es envolvente y con diferentes dinámicas, ya que Xanat pasa por situaciones no conocidas que le harán concebir múltiples sensaciones. En una búsqueda constante se embarca la protagonista hacia más mundos digitales con sus propias reglas, donde babel estará esperándola para impedirle robar los recuerdos. La idea es que las músicas sean los sentimientos encontrados por Xanat y representen también su actitud hacia lo desconocido.

Enlace que contiene todos los sonidos (foley, efectos) usados en Butterflies and Memories incluyendo la Música compuesta por Matías Schwartz

<https://www.dropbox.com/sh/rlpjhqkkr0ntdzb/AAAs-Fcxst6VthJ7W8-O0Ux7a?dl=0>

Producciones

Maquetas hechas anteriormente para Butterflies and Memories:

<https://www.dropbox.com/sh/h544cqy8t5sfht0/AAC9oeqfM5TUf9gcskquNVjka?dl=0>

Propuesta de Arte

Propuestas y referentes por etapas

1. Mundo real del juego (Secuencia 2): La primera etapa (secuencia) se divide en una introducción al juego determinado por tres espacios que destacan; el basurero donde trabaja Xanat y donde encuentra a B02 (inteligencia artificial), siguiendo por la ciudad en sí, hasta la torre de criogenia, donde subirá por un ascensor tipo cápsula de cristal donde se puede ver el panorama urbano acontecente, muy limpio y ordenado, también algo desierto e inanimado. Luego se llega a un pasillo donde el personaje se dirigirá a la sala de criogenia, donde comienza luego el juego, dándole tiempo a la narración de la historia. Esto ocurre en el atardecer.

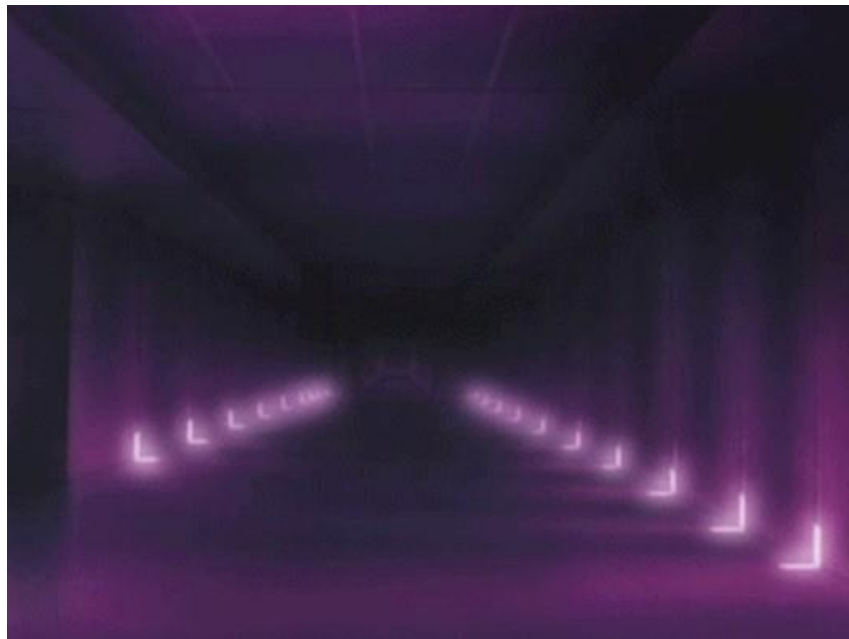
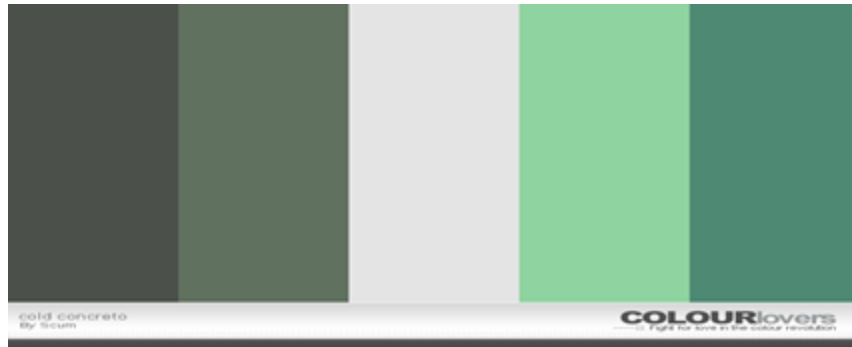
Concepto y paleta de colores:





Luego de subir al ascensor de la torre de criogenia, el jugador llegará a un pasillo, y por último a la sala de criogenia. La idea es que la paleta de colores del interior de la torre sea bastante fría, es un lugar prohibido para el común de los mortales. Después de un recorrido por el pasillo se llega a la sala de criogenia donde hay muchas cápsulas con cuerpos humanos resguardados desde el pasado antes de la gran catástrofe. En este lugar se encuentra el personaje “antagónico” del juego, Yael. La idea es darle una plástica lo más apegada a la ciencia ficción y el futurismo posible, con toques lúgubres en los colores del entorno.

Concepto y paleta de colores **Secuencia 3:**





2. Zona de llegada (Secuencia 3): Esta es la parte donde comienza el juego realmente, es un espacio donde el personaje llega después de ser ingresado por dispositivos (máquinas y nanotecnología) al estado etéreo que adquiere para ingresar en las mentes de los criogenizados, se trata de un cuarto inter-dimensional, que corresponde a un recuerdo de Howard acerca de su recámara, que tenía junto con su esposa un siglo atrás. Cuando el jugador elige una de las tantas puertas que hay para salir de ahí, entra a una especie de vortex que lo llevará a la siguiente misión (no altera el orden de cual escoja primero o cual escoja después).

Concepto y paleta de colores:





3. Camino de la palabra **Secuencia 4**: Este camino se enfoca en crear una atmósfera tensa entre susurros y una no dimensión incierta donde el jugador se mueve entre “nieve”, neblina y un cielo oscuro, casa huella que deja el personaje es una huella de tinta, que puede verse traducida en pequeños pájaros negros que revolotean o en una huella digital. Esta etapa al final, tiene un monstruo guardián de recuerdos que es una especie de círculo-elipse negro que en su interior de anti-materia oscura tiene múltiples y horribles bocas.

Concepto y paleta de colores:





Concept Art

La diégesis visual de este juego se centra en un punto de comienzo que es la ciudad distópica donde vive la protagonista, luego se abren diferentes espacios físicos por los cuales Xanat va a caminar para encontrar de lo que se trataba el mundo antiguo del cual proviene todo este nuevo orden tan hegemonizado.

Aquí van conceptos de los personajes y algunos entornos exclusivamente desarrollados para el juego por parte de diferentes ilustradores que colaboran con el proyecto. El gameplay se va a desarrollar en una segunda etapa luego del pase de rodaje.



Xanat en el mundo real



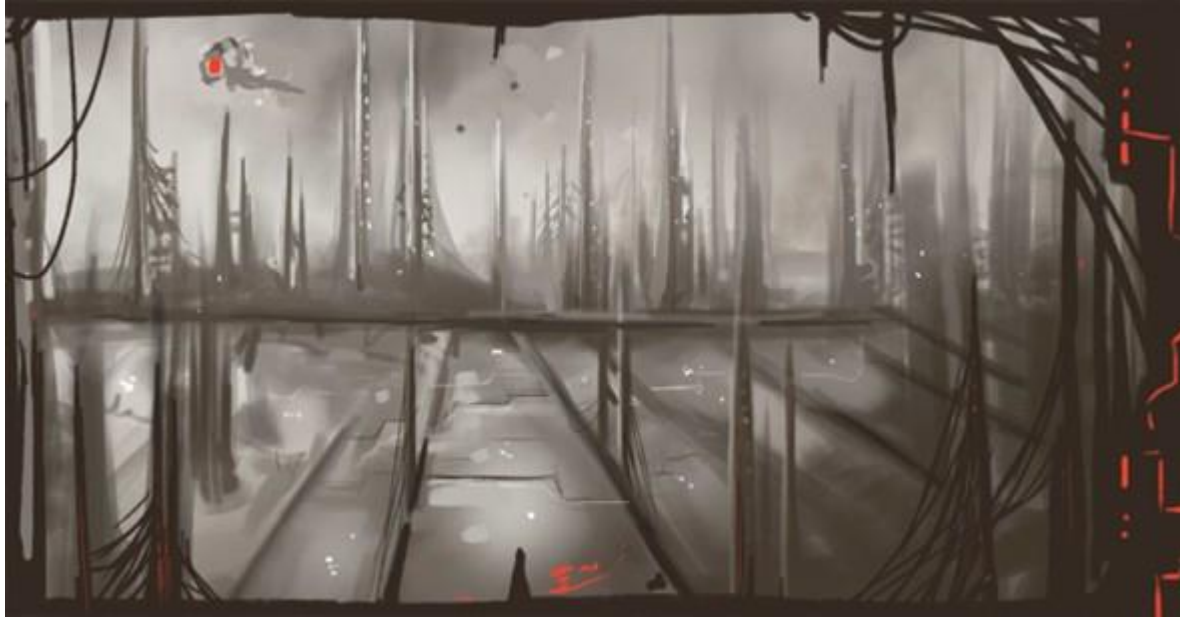
Xanat dentro de la mente de otros



Xanat secuencia Zona de desperdicios

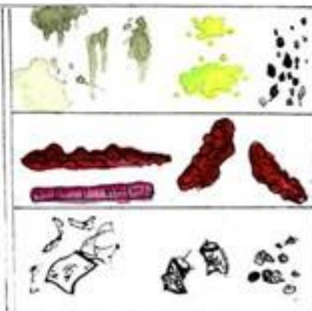
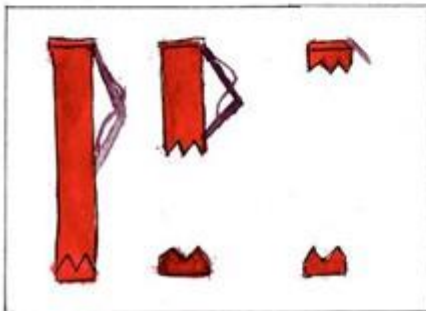
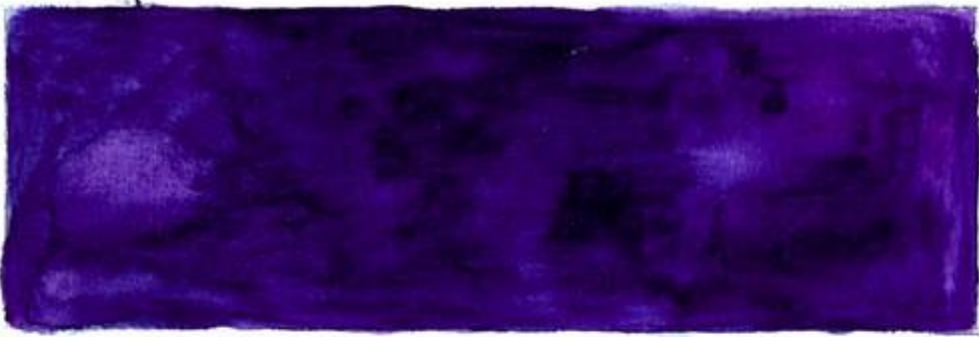


Propuesta de Fondos



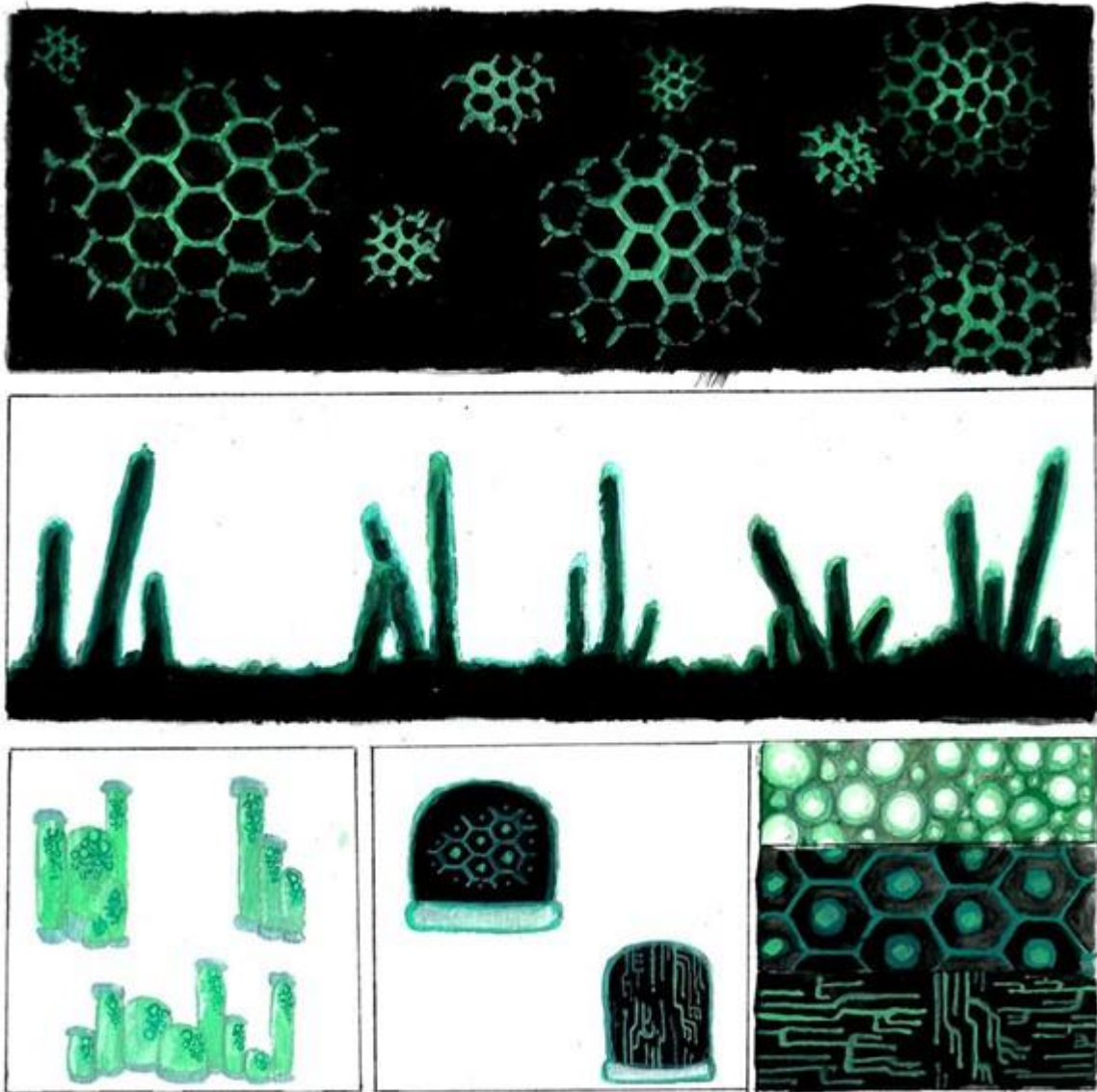
Diseños sprites y tiles definitivos para secuencia primera.

Subsuelo zona de desperdicio:



Escena Tutorial B-02:





Presupuesto definitivo

Primero un presupuesto más corto que incluye algunas cosas que en el segundo no se han colocado para seguir con uno más detallado.

Presupuesto estimado				
Actividad u ítem	Valor unitario	Cantidad a utilizar	Cargo total	Observaciones
Engine Construct 2	68000	1	68000	Ya contamos con una licencia
Animaciones por personaje	5000	10	50000	Un alumno de animación puede hacernos precio
Diseño de personajes y gráficas	2000	6	12000	
Diseño de niveles	30000	1	30000	Lo puede realizar el director
Programación	50000	1	50000	Lo puede realizar el director
Objetos dibujados	3000	20	60000	
Escritura de guión	60000	1	60000	Lo puede realizar el director
Diseño de la carpeta de arte	40000	1	40000	
Creación de DevBlog	6000	1	6000	
Transporte	20000	1	20000	
Voces	20000	5	100000	Se ha casteado ya algunas personas que pueden hacerlo gratis
Disco duro	50000	1	50000	
Creación de una biblioteca de sonido	30000	1	30000	
Microfono y extensión	20000	1	20000	
Plan de negocios y carpeta para inversionistas	30000	1	30000	
			Total	626000
			Total final	218000

Presupuesto Butterflies and Memorios				
ITEM I Recursos profesionales y de Apoyo				
a) Personal Permanente				
Actividad	Nombre del Profesional	Función en el Proyecto	TOTAL	
Presupuesto de Producción	Walter Veneros	Productor Ejecutivo		200000
Plan de Negocios	Walter Veneros	Productor Ejecutivo		100000
Carpeta para Inversionistas	Walter Veneros	Productor Ejecutivo		100000
Sonido	Macarena Carreño	Dirección sonido		100000
Arte	Sol Hormazabal	Dirección de arte		100000
		SUBTOTAL		600000
b) Personal de Apoyo				
Actividad	Nombre del Profesional	Función en el Proyecto	TOTAL	
Descripción de Personajes	Leonel Arteaga	Guionista		50000
Guion Definitivo	Walter Veneros	Directora		60000
Guion Técnico	Leonel Arteaga	Guionista		50000
	Leonel Arteaga	Guionista		60000
		SUBTOTAL		220000

ITEM II Servicios, materiales e insumos			
Actividad	Especificación del Servicio	Material o Insumo	TOTAL
Creación de gráficas del juego		Honorario por ilustración	200000
Animación de gráficas		Honorario de animación	300000
Programación		Honorario por servicio de programación	300000
Creación del Dev Blog		Honorarios por diseño web	100000
Transporte			60000
Diseño de carpeta de arte		Honorario de diseño	40000
Diseño de fondos		Honorarios por ilustración	300000
Guión Técnico		Honorarios por Servicio apoyo de Director de Fotografía para la realización de Guión Técnico.	60000
Guión Técnico		Honorarios por Servicio apoyo de Director de Fotografía para la realización de Guión Técnico.	60000
Presupuesto de Producción/ Plan de Negocios/ Carpeta para Inversionistas/ Descripción de Personajes /Guión /Guión Técnico/ Maqueta Audiovisual		Insumos oficina (papel, lápices, impresiones, anillados, dvd, scotch, corchetes, etc).	100000
Presupuesto de Producción/ Plan de Negocios/ Carpeta para Inversionistas/ Descripción de Personajes /Guión /Guión Técnico/Maqueta Audiovisual		Servicio: Arriendo de Oficina (Se considera \$200.000 mensuales).	200000
Voces		honorarios locucion	200000
Creación de una biblioteca de sonido		honorarios locucion	200000
Disco duro		Boleta	80000
	TOTAL		1660000

Plan de financiamiento

La financiación de la obra de título busca dos grandes metas para cumplir, la primera de ellas es postular al capital semilla de Corfo que se abre el 12 de julio y termina el 15 de agosto, nos interesa este fondo ya que nos permitirá hacer un buen proyecto base para que después en un taller de la universidad para alumnos interesados en el diseño de videojuegos podamos finalizar más completamente. Este fondo nos llama la atención ya que dos empresas de videojuegos han postulado a este para completar sus proyectos, que son *ACE team* y *Amnesia*. Estamos dentro de las bases y aún estamos a tiempo de postular y recibir el premio.

<http://www.innovacion.cl/2014/03/comienzan-postulaciones-para-capital-semilla-2014/>

También se hará una página de crowdfunding en *IndieGogo* para recaudar fondos internacionalmente, en esta página los videojuegos tienen mucha chance de ganar los fondos. Escogeremos el método flexible ya que nos permite recaudar todo el dinero que ganemos aún cuando no lleguemos a la meta. La idea es comenzar la campaña a principio de Octubre y que dure 45 días.

<https://www.indiegogo.com/>

En ambos casos se usará el presupuesto incluido en este documento como base y quizás se agreguen algunos gastos para mejorar el proyecto.

Finalmente se postulará a los fondos de fomento audiovisual (postulación que ya está en curso) en la sección “otros formatos” donde, desde este año, tiene una sección especial para videojuegos.

Plan de producción

En los videojuegos el proceso de producción no dista mucho de una obra realizada para cine o televisión, su modelo eso sí se asemeja mucho más a la de una animación, por lo que la pre producción es mucho más compleja y extensa que en una película live action.

Varios procesos de la producción audiovisual tradicional se mantienen, como es la escritura de guión, creación de carpeta de arte, storyboard, etc., sin embargo algunas son cambiadas por nuevas disciplina. El montajista y la postproducción caen en manos de programadores que, en este caso, puede ocupar el cargo el director.

Debido a esto se desarrollará un plan de producción pertinente a las exigencias de la disciplina y a las fechas otorgadas por la universidad. Más abajo se adjuntará una cartagantt.

La idea es preparar reuniones con los jefes de sección además de las reuniones con el profesor, con el fin de reunir a las personas ajenas a la universidad que nos ayudará en el proceso creativo.

Para esto, durante la pre y producción se realizarán reuniones cada 2 o 3 semanas para coordinar con las personas externas a la universidad que nos ayudará en el desarrollo del proyecto: dibujantes, compositores, animadores, etc. De este modo ajustaremos el aporte de los colaboradores externos con los requerimientos de la universidad. Por otra parte nos mantendremos conectados por internet por medio de un grupo de facebook y plataformas de organización de proyectos como google calendar y TRELLO a fin de mantener la organización y respaldar los archivos.

Para trabajar en el guión se usará *Google Drive*, que es accesible desde cualquier parte, y nos permite discutir en tiempo real y siempre respaldado en internet.

La música y el sonido se irán probando los primeros meses mientras se compone y se graba los sonidos definitivo. En la pre producción se buscarán referentes y se harán pruebas con el engine para no tener problemas de formato y de tiempo.

El arte debe definirse en la pre producción para que después, durante la producción, crear los assets gráficos para el juego (los assets gráficos son los dibujos que van dentro del juego, los sprites, fondos, hud, todo lo que compone visualmente el

videojuego son los assets gráficos). Es importante crear una carpeta de arte para que los artistas puedan interpretar y crearlos.

Mientras se desarrolle el proyecto se irá actualizando la página web y la página de facebook con el fin de buscar fans e interesados para hacer el proyecto más grande y así continuarlo después de entregado el prólogo a la Universidad, la idea es que el proyecto se transforme.

La producción se encargará de organizar cada uno de los Departamentos y unirlos bajo el punto de vista del director y escribir algunos informes y clases de como llevar la producción en un lenguaje diferente para guardarlo para el futuro.

Plan de rodaje

Cronograma B&M

Actividades	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO
Departamento	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dirección																													
Diseño Mapas		X	X	X	X	X																							
Diseño Puzzles		X	X	X	X	X	X																						
Departamento Guión																													
Guión Final – Camino Palabra					X	X	X	X																					
Backstory	X	X																											
Descripción Personajes	X	X																											
Producción																													
Castig Doblaje					X	X	X	X																					
Pruebas de animación			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																	
Presupuesto Final									X																				
Pruebas de motor											X	X	X	X															
Sonido																													
Diseño Sonoro	X	X	X	X																									
Pruebas Doblaje										X	X	X	X																
Pruebas de sonido														X	X	X													
Música final																	X	X	X	X									
Arte																													
Diseño Personajes	X	X	X	X	X	X	X	X																					
Diseño Fondos					X	X	X																						
Programación/ Animación														X	X	X	X	X	X	X									
Prueba Juego / Focus Group																					X	X							

Secuencia 4: Laberinto “Camino de la Palabra”

Escena / Puzzle	Personajes	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
9- 10 – 11 - 12	Xanat B02				
13- 14 – 15	Xanat B02 Babel				
	Xanat				

16- 17- 18	B02 Howard (niño) Babel				
19 - 20 - 21	Xanat B02 Babel Howard Yael				

Las Fechas de Programación/ Animación, están dispuestas de modo que los departamentos de Sonido, Arte y Dirección puedan trabajar en conjunto y paralelamente. Para esto se ha procedido a dividir el proyecto en cuatro etapas o secuencias (haciendo mención a un largometraje) dentro de la Programación, esto quiere decir, que el motor del juego incluido diseño de fondos (ambientación), utilería, diseño sonoro y gameplay (modo de juego) deben quedar listos al finalizar esta etapa de cuatro secuencias. Para luego de esto, dar tiempo a la animación y correcciones finales del juego en el caso de ser necesarias estas últimas.

Como se menciona más arriba, el demo del juego se ha dividido en cuatro secuencias, cada cual tiene “escenas” del guión correspondientes. La secuencia 1, contiene desde la escena 1 a la 3; la secuencia 2 contiene las escenas 4, 5, 6 y 7; la secuencia 3 contiene las escenas 8 y 9 y por último, la secuencia 4 contiene las escenas desde la 10 hasta la 20. Es por esto que se le ha dado un mayor tiempo de programación a esta secuencia, puesto que es la más extensa e importante.

Cada secuencia tiene un plazo de dos semanas para estar terminada, en la primera semana el departamento de arte diseña los fondos y utilería que irá en la secuencia, al mismo tiempo que el departamento de sonido realiza las pruebas de voces (en el caso de que haya diálogo) los *foleys* y la música de cada escena. Luego este material (en digital) se le hace llegar al director y programador para diseñar el motor de la secuencia dentro de la segunda semana. Finalmente el motor es revisado por el equipo.

Ya en el mes de octubre, el productor junto al departamento de sonido, seleccionan las voces dentro de las opciones, para ser grabadas dentro de dos

semanas. Estas voces se revisan y luego son añadidas al final de la etapa de animación.

La etapa final de animación comprende el momento en que los personajes diseñados en función del juego, animando sus movimientos y los elementos necesarios para que el motor cobre vida. Esta última etapa comprende tres semanas, en la cual la primera se topa con la última semana de programación, pues ya el animador puede animar al personaje y los elementos de la primera secuencia.

La animación es completada y el juego es revisado de forma minuciosa, para lo cual, hay una semana de pruebas que incluye un *focus group* con personas al azar, que puedan ayudarnos a detectar errores o detalles imprevistos. Finalmente el juego es llevado a las últimas correcciones.

Carpeta casting

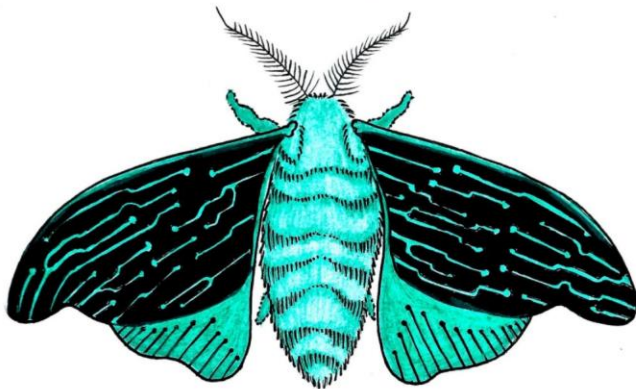
Xanat (15) : Joven entusiasta y muy curiosa. Trabaja en la zona de desperdicios desde hace un año, lo que le ha servido para encontrar restos del mundo antiguo y despertar su interés por conocerlo.

La voz del personaje la realizará Gloria Montenegro, parte del grupo de voces de YQ Producciones.



B02: Inteligencia artificial que desconoce su procedencia, es el maestro de Xanat a la hora de proveer conocimientos del mundo antiguo. Es quien se encarga de que Xanat pueda entrar a la mente de las personas en criogenia y recolectar los recuerdos.

La voz de este personaje estará a cargo de **Juan Manuel Pedraza**.



Howard (67): Es uno de los congelados en la cámara de criogenia y el primero al que exploran desde su mente. Botánico y escritor, Howard disfrutaba de la vida junto a su esposa hasta que una enfermedad los separó a ambos.

La voz de Howard también, a cargo de YQ Producciones la realizará **Victor Silva**.



Howard.

Yael (35): Científico que desea poseer los conocimientos del mundo antiguo para diversos propósitos.

Para este propósito, la voz de éste personaje muy importante en la trama estará a cargo de Oliver Palma.



Babel: Inteligencia artificial que protege a los criogenizados desde su mente, evita que los intrusos puedan extraer recuerdos, por lo que será un antagonista para Xanat.

Babel no tiene forma estable, se camufla dependiendo de la zona donde se encuentre el jugador.

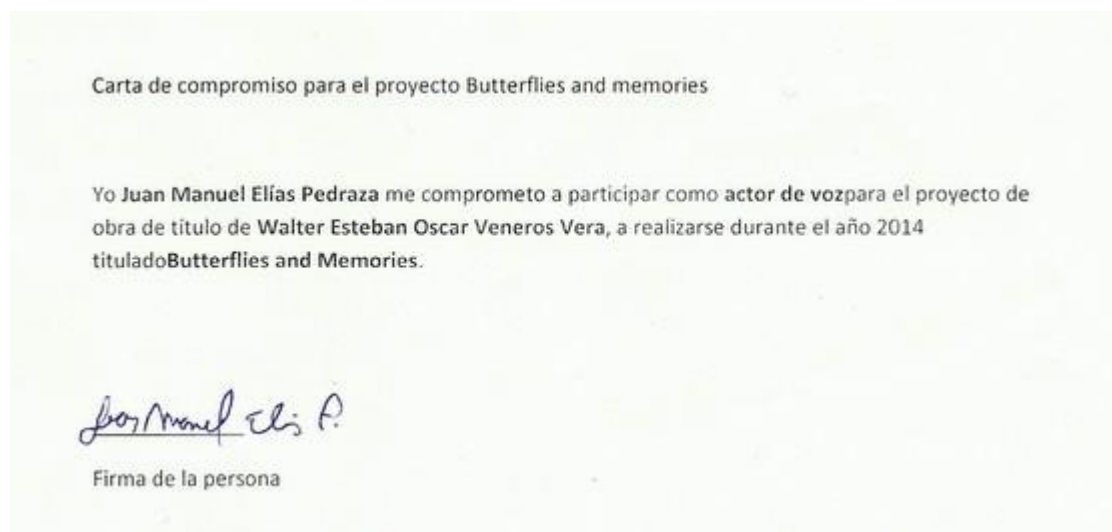
La voz de este extraño personaje, cuya voz lo es todo la realizará **Harrison Pereira**.

Cotizaciones

Las cotizaciones que hemos realizado son:

Animación: \$2.000 p/hora
Dibujos: \$200.000 p /trabajo
Concept: \$35.000p/dibujo
Engine: \$76.000 (adquiridos)
Voces: \$30.000 p/personaje
Programación: \$40.000

Cartas de compromiso



Permisos

Hasta la fecha de emisión de este documento no se han necesitado permisos.

Producción técnica

Para la creación de videojuegos se necesita un computador y herramientas de dibujo online, que en nuestro caso será realizado por dibujantes.

En la realización de un videojuego no se necesita el arriendo de locaciones ni de cámaras, esto se reemplaza por dibujantes y engines de programación.

En nuestro caso ya contamos con computadores equipados con los programas necesarios como son el engine Construct 2 y los editores de imagen SAI y photoshop, para animación contamos con el programa Anime studio 10 y la ayuda de estudiantes de animación de la universidad del pacífico y un egresado. Nos encontramos realizando pruebas de todo tipo en el engine y contamos con un juego de prueba llamado Dragon pit que contiene el código base para Butterflies and memories.

En el caso del sonido, contamos con grabadoras y los doblajistas cuentan con sus microfones profesionales para la grabación de sus voces, además podemos conseguirnos con la universidad microfones en caso de que sea necesario grabar algún foley.

Finalmente mencionar que debemos comprar un disco duro externo para el proyecto, ya que esto nos ayuda a mantenerlo respaldado y transportable. Tal vez si es posible, mejoraremos los computadores, pero eso no es tan necesario en esta fase del proyecto.

Anexos

primeros diseños de mapas y puzzles

