

# NARRATIVA INTERACTIVA

## PROGRAMA DE ESTUDIOS

**Duración:** 30 clases de 12' aprox. (6 horas reloj)

**Modalidad:** Videos grabados, ejercicios, consultas en vivo. *Cualquier país del mundo.*



**Videojuegos, audiovisual (cine, TV, web), transmedia.** Industrias que cuentan historias interactivas, donde el espectador ya no se limita a mirar, también participa. Los nuevos formatos que exige el mundo del entretenimiento.

El curso cuenta con bibliografía propia, *Diseño y narrativa transmedia* (2016) no incluida en el valor del curso. Fragmentos del libro se facilitan en formato electrónico. Las clases consisten en videos breves dictados por Cecilia Barat y Durgan A. Nallar.

El curso propone diseñar y escribir diez minutos de un guión interactivo que los profesores podrán evaluar. Se hace entrega de un diploma de finalización en formato electrónico.

Este curso a distancia se puede tomar en forma modular, junto con **redacción creativa** y **narrativa transmedia**.

### Sección 1. El lenguaje interactivo

Los nuevos formatos y el cambio en la psicología del consumo de contenidos. Tipos de narrativa según el medio. Guión clásico versus interactivo. Digresión ludonarrativa. Las tareas del narrador interactivo. Algunos términos de uso común. El lenguaje del videojuego y su influencia en otros medios. Diferencia entre narrativa e historia. La *Poética* de Aristóteles. Storytellers. Storybuilders. El futuro de la narrativa interactiva en cine, TV y videojuegos. Análisis previo al guión interactivo: contenidos, licencias, IP, audiencia. Estructuras narrativas que afectan el guión: lineal, continua, centralizada, contigua.

### Sección 2. Topología de la narrativa interactiva

Multitramas: Narrativa formal, narrativa interactiva. El ejemplo de la serie *Elige tu propia aventura* (1979). Cómo escribir una historia ramificada. Antecedentes: *Examen de la obra de Herbert Quain* (1941), Jorge Luis Borges. *Rayuela* (1963), Julio Cortázar. La narrativa experimental de *Memoria del juego* (2017). Juegos de rol y librojuegos: *El hechicero de la montaña de fuego* (1982), Steve Jackson y Ian Livingstone. El caso de *El demonio del Qhapac Ñan*. Aventuras de texto. Multitramas: Narrativa implícita, historias interactivas. Spine, Golden Path. Breadcrumbs (control autoral). Funneling. Formatos de entrega (delivery).

### Sección 3. Combinando narrativa y gameplay

Fusión de narrativa y gameplay. El caso de *Quantum Break* (2016) de Remedy Entertainment. High level Story. Immediate Level Story. Inmersión. Identificando los vehículos narrativos. Modularidad. Proceso de escritura sugerido: análisis del sistema y experiencia deseada, sinopsis (story overview), diseño narrativo, creación de cinemáticas, documento de diseño de narrativa, materiales narrativos in-game, pruebas iniciales, grabación de voces, pruebas finales.

### Sección 4. Escribiendo guiones interactivos

Guión clásico para cine y TV. Formato. Mejores prácticas. Guión para videojuegos. Producción de voz (voice-over): guión, actores, dirección, sonido. Diálogos de contenido intercambiable. Hipercinemas. Formatos efímeros. Twitter Storytelling. Software de edición. / **EXAMEN:** guión interactivo para videojuegos.

*Todas las clases cuentan con una presentación de excelente calidad que se facilita luego de cada clase a través del **Aula Virtual**. Además, los estudiantes cuentan con material de apoyo complementario de la teoría y numerosos ejemplos, como **este**.*



---

**PARA MAYOR INFORMACIÓN:** [Ingrese aquí.](#)  
Para mensajes: [Ingrese aquí.](#)



[@GameDesignLA](#)