

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).

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.

¿Te gustaría aprender a diseñar y escribir ficción interactiva, incluyendo guión para videojuegos y TV interactiva?

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 y ejercicios opcionales.

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

Clases 1 – 8. Bienvenida. Los nuevos formatos y el cambio en la psicología del consumo de contenidos. La estructura lúdica y la narrativa. El lenguaje del videojuego. Guión clásico versus interactivo. Digresión ludonarrativa. Las tareas del narrador interactivo. Algunos términos de uso común. 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

Clases 9 – 15. 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 Livingston. El caso de *El demonio del Qhapac Ñan*. Multitramas: Narrativa implícita, historias interactivas. Spine, Golden Path. Breadcrumbs (control autoral). Funneling. Vehículos narrativos

Sección 3. Combinando narrativa y gameplay

Clases 16 – 21. Personajes interactivos. Fusión de narrativa y gameplay. El caso de *Quantum Break* (2016) de Remedy Entertainment. Branching, producción y control autoral. High level Story. Immediate Level Story. Inmersión. Identificación de los vehículos narrativos, producción y modularidad. Presupuesto y plazo de ejecución. Distribución del contenido. Proceso de escritura sugerido. Consejos finales.

Sección 4. Escribiendo guiones interactivos

Clases 22 – 30. Guión clásico para cine y TV. Formato. Mejores prácticas. Guión para videojuegos. Localización. Producción de voz (voice-over). Diálogos de contenido intercambiable. Hiperficciones. Formatos efímeros. Twitter Storytelling. El Camino del escritor. Software para escritores. / **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