

Diseño – Narración Interactiva



Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial
Universidad Complutense de Madrid

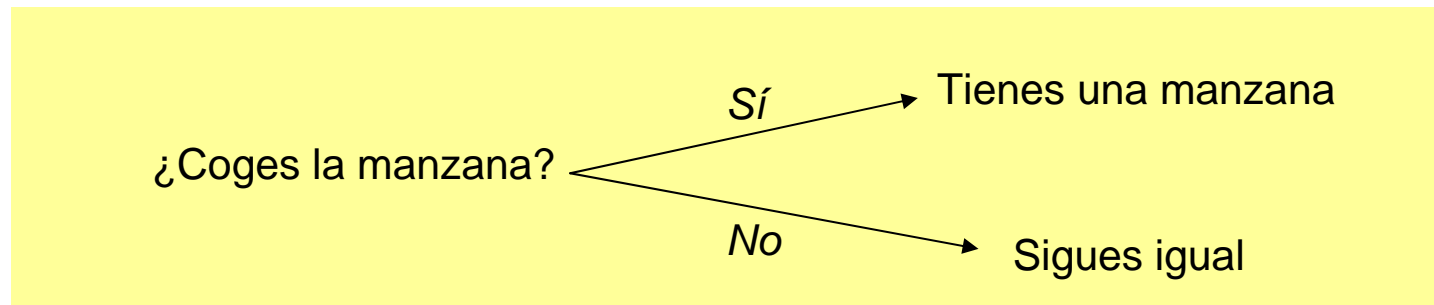


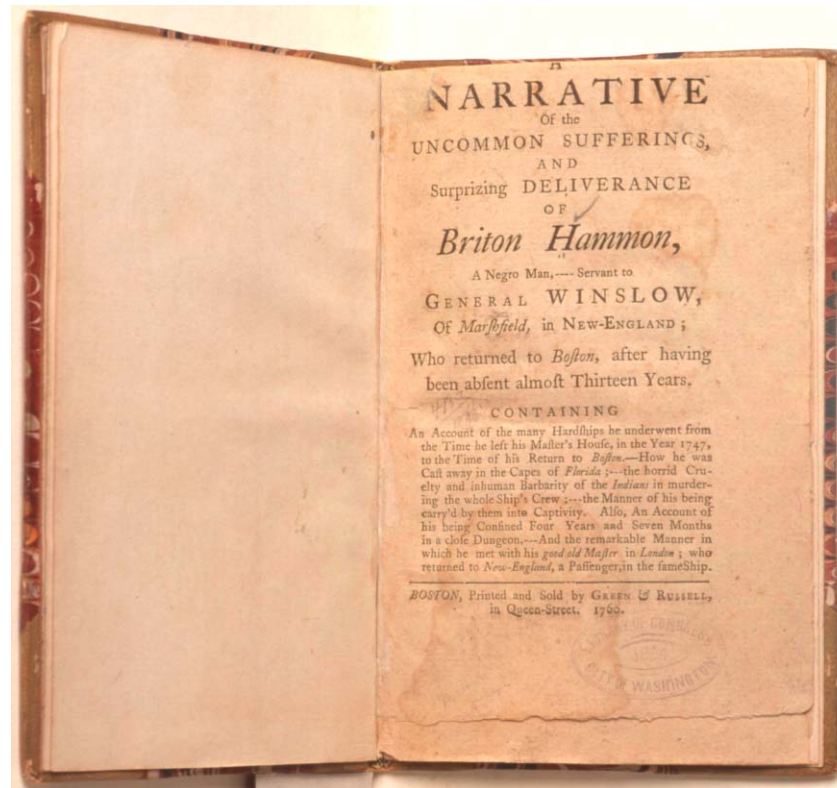
- ❑ **Fábula** = *Qué*, todos los sucesos que ocurren en el mundo ficticio
- ❑ **Discurso** = *Cómo*, la manera en que se seleccionan y ordenan los acontecimientos que van a ser narrados
- ❑ **Historia** = Fábula + Discurso + Presentación en el medio

Una historia no es sólo lo que se cuenta sino también la forma de contarlo. Robert McKee

- ❑ **Niveles de interacción:** En videojuegos interesa sobretodo la interacción a nivel de fábula, aunque también existe a nivel de discurso y de presentación
- ❑ **Inmersión:** En la mayoría de los videojuegos interesa proyectar al jugador dentro de la historia
 - ❑ Típicamente interpretando al protagonista en primera persona

	Narración no interactiva	Narración interactiva
Narrativa de fábula uniforme (secuencial)	<i>Libro</i>	<i>DVD</i>
Narrativa de fábula multiforme (multisequencial y más)	<i>Espectáculo en directo</i>	<i>Videojuego</i>

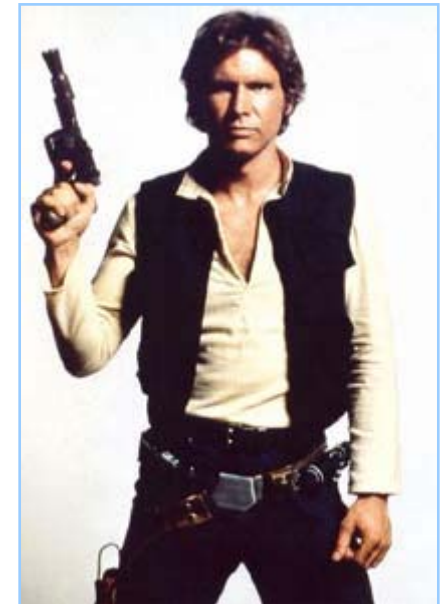




- ❑ **Ideal:** Crear historias que expresen nuestra visión del mundo y al tiempo satisfagan los deseos de los espectadores
- ❑ La historia es una metáfora de la vida: un mundo extraño y desconocido donde es posible reconocerse a uno mismo

Las historias nos aprovisionan para la vida. Kenneth Burke

- ❑ ¿Porqué interesa la historia de *StarWars*?
 1. A long time ago in a galaxy far, far away...
 2. Han Solo

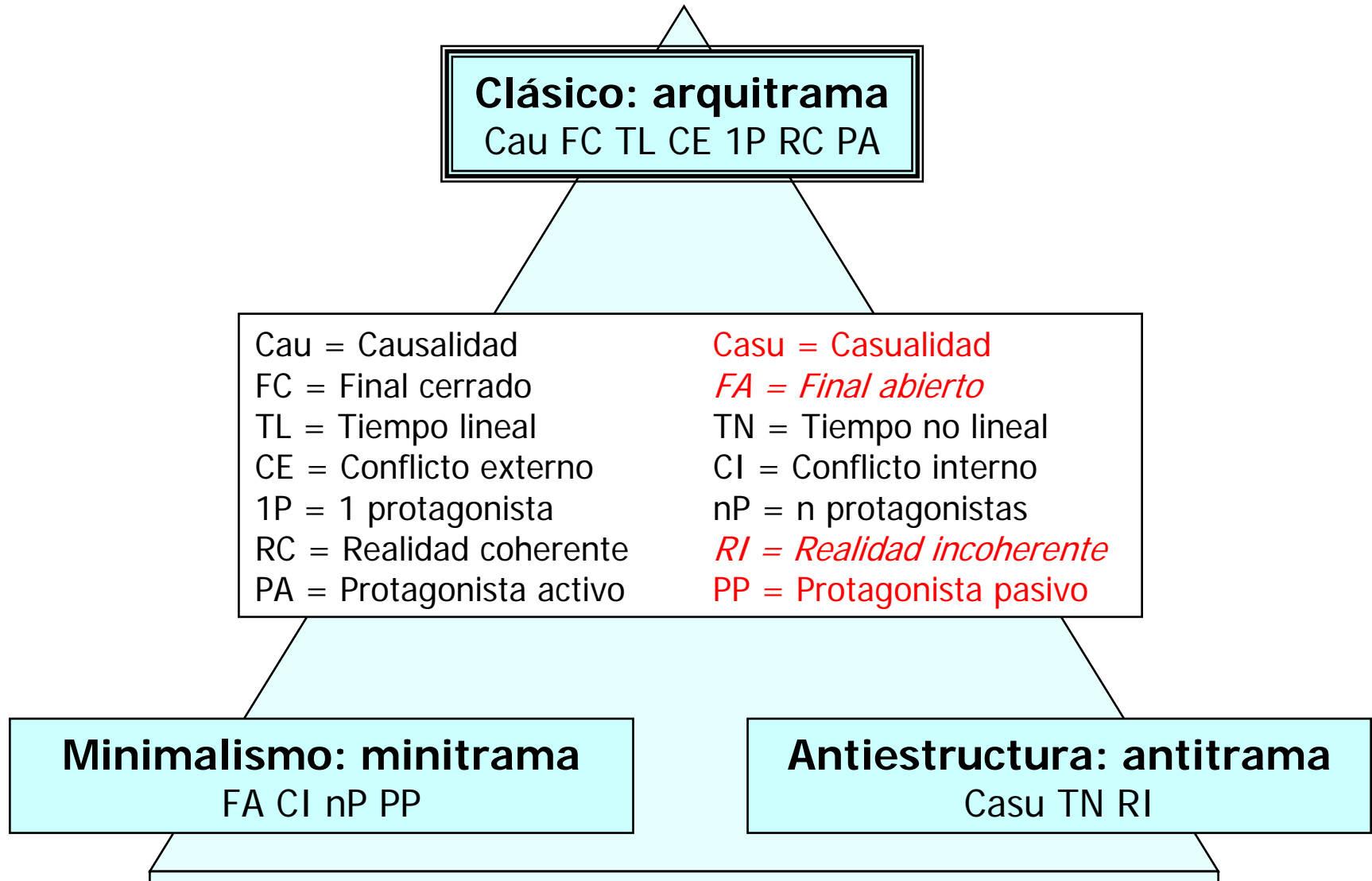


- ❑ **Extrapersonales**
 - ❑ Hacer frente a una catástrofe
 - ❑ La Lucha entre el Bien y el Mal
- ❑ **Interpersonales**
 - ❑ Competir por un puesto de poder
- ❑ **Personales**
 - ❑ Superar un trauma infantil
- ❑ Puede haber conflictos a todos los niveles
- ❑ Cuanto más personales, más difíciles de diseñar

- ❑ **Argumento** = Elección de acontecimientos para que produzcan emociones y expresen una visión concreta del mundo
- ❑ **Acontecimiento** = Suceso donde hay un cambio de **valor y signo**
 - ❑ El cambio se produce porque existe un *conflicto* entre fuerzas
 - ❑ El cambio *externo* suele venir precedido por uno *interno* al personaje
- ❑ **Valor** = Un estado bipolar (+/-) de significado universal en una de las esferas de conflicto
 - ❑ Ej. Bien&Mal, Pasión&Indiferencia, Vida&Muerte...
- ❑ ***Personaje** = Argumento y personaje son dos caras de la misma moneda (¡McKee soluciona una cuestión polémica!)
 - ❑ Aristóteles llegó a decir que podría haber argumentos sin personajes
 - ❑ Algunos escritores modernos dicen trabajar “sólo” con personajes

- **Escena** = Espacio y tiempo más o menos continuo, cambio de signo en un valor “menor”
 [40-60 x película]
 - **Golpe de efecto** = Par acción-reacción que afecta al peso de un valor “menor” en dirección a un cambio de signo
 [100 o más x película ~ 1/min o más]
- **Secuencia** = Cambio de signo en un valor “mayor” en la última escena
 [8-30 x película]
- **Acto** = Cambio de signo impactante en la última escena (Climax)
 [3-6 x película]
- **Historia** = Cambio *irreversible* en la última escena (Climax Final)

Escena ∈ Secuencia ∈ Acto ∈ Historia



- ❑ Las historias no tienen porqué localizarse en los extremos
- ❑ Puede haber historia sin acontecimientos: *notrama*
- ❑ **Ejercicio**
 - ❑ El Mundo de Wayne
 - ❑ El Señor de los Anillos
 - ❑ Living Las Vegas
 - ❑ El Río de la Vida
 - ❑ Cuatro Bodas y un Funeral

- ❑ Orden
 - ❑ Anacronías
 - ❑ Analepsis (*flashback*)
 - ❑ Prolepsis (*flashforward*)
 - ❑ Diégesis: pura o impura
- ❑ Duración
- ❑ Frecuencia
 - ❑ ¿Qué elementos se van a repetir y con que constricciones?
- ❑ **Ejemplo**
 - ❑ Argumento *Prince of Persia (Xbox)*

(Genette, 1989)



- ❑ La **libertad** del Interactor se enfrenta al **determinismo** del Autor

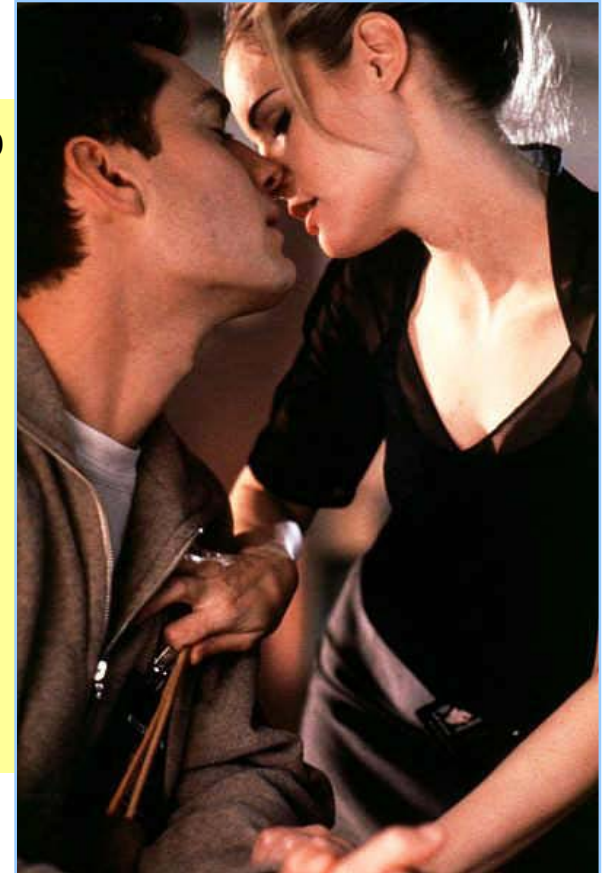
-Pero... todo en este juego es *tan real*. No, no... no creo que pueda hacerlo.

-No vas a poder evitarlo. Hasta puedes disfrutar.

-El libre albedrío no es... obviamente un factor importante en *este mundillo* vuestro.

-Es como en la vida real, lo suficiente como para hacerlo interesante.

eXistenZ – David Cronenberg

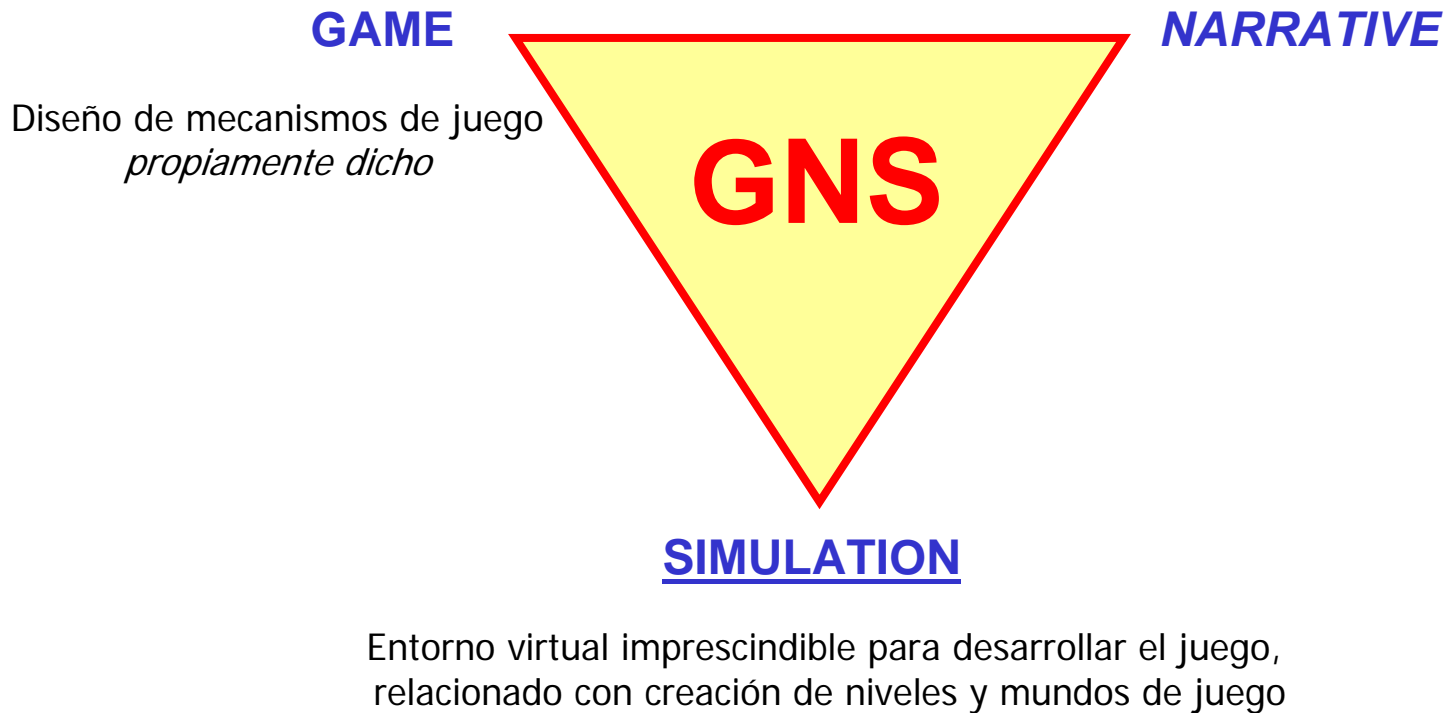


- ❑ Maneras de “evitar” el dilema
 - ❑ La historia viene impuesta por sus autores
 - ❑ Los interactores son los que crean la historia
 - ❑ **Mediación:** la historia se construye entre ambos
 - ❑ Guión multiforme (autores)
 - ❑ Configuración del juego y acciones de los PCs (interactores)
 - ❑ Eventos del mundo, acciones de los NPCs, etc. (sistema/autor)

In the future, we may get true AI with dynamic story generators and the like. But for the time being, we, as game designers, will just have to wing it with the smoke and mirrors of scripted stories.

Andrew Rollings and Ernest Adams

- Aparece al teorizar sobre juegos de rol (*narración interactiva*)



- Cada género suele centrarse más en 1 o 2 aspectos al tiempo
- El ideal es combinar los 3 con una cierta *sinergia*

- ❑ *Dizzy* (Codemasters 1986)
 - ❑ De los primeros videojuegos en explotar comercialmente el carisma de “mascota” de su protagonista
- ❑ Mario, en una encuesta de 1987 era más famoso que Mickey Mouse
- ❑ *Zelda* convierte el juegos en cine en primera persona
 - ❑ Shigeru Miyamoto no estaba interesado en videojuegos, pero encontró la forma de fusionarlos con sus fantasías
- ❑ Dos estilos de presentación en PC durante los años 90
 - ❑ *Primera persona*, se popularizó con los FPS y busca la inmersión, hacerte formar parte del entorno (Half-Life 1 y 2)
 - ❑ *Tercera persona*, Alone in the Dark, coloca la cámara bajo la perspectiva del diseñador, más artística y cinematográfica
- ❑ *Fable* presenta un conflicto simple, pero interesante de explorar

- ❑ ¿Para qué queremos una historia?
 1. Ampliamos la dimensión lúdica del juego
 2. Una *mala* historia –no intrusiva- es mejor (o igual) que no tenerla
 3. Aunque no pongamos historia, la gente va a asumir que hay una...
- ❑ **¡El videojuego no es una película!**
 - ❑ Distinta duración, atención, necesidad de actividad constante...
- ❑ Narrar mediante *acciones*, no mediante texto o imágenes
- ❑ La *complejidad* suele hacer peor la historia
- ❑ Hacer una historia *mejor que mala* ya es suficientemente difícil

- ❑ Existe controversia teórica actualmente
- ❑ **La forma:** la narración en el videojuego es una forma muy difícil de aceptar / adaptar para los escritores habituales
 1. Brevedad SIEMPRE
 2. No linealidad
- ❑ **La capacidad de los autores:**
 1. El diseñador no suele ser un buen escritor
 2. El escritor no suele ser un buen diseñador
- ❑ **El jugador:**
 1. El equilibrio óptimo entre narración e interacción es notablemente distinto para cada jugador
 2. Protagonismo: no es divertido ser bueno sin libertad para ser malo

- ❑ Lo que puede podemos aprender de otros tipos de narración
 - ❑ Llevan MUCHO más tiempo haciéndolo que nosotros
 - ❑ Conflicto y otras técnicas para mantener el interés
 - ❑ Apelación a los circuitos emocionales del jugador
 - ❑ Provocar inmersión y empatía

- ❑ Cómo convertir el guión a una serie de mecanismos de narración
 - ❑ Diálogos
 - ❑ Secuencias cinemáticas y videos
- ❑ Contexto: creación de un contexto para el mundo del juego
 - ❑ Introducción al juego: la presentación
 - ❑ *Briefings* de las misiones
 - ❑ Arte del manual, de los menús, etc.

- ❑ Elementos narrativos
 - ❑ Según su presentación:
 1. Mecánicas dedicadas: conversaciones, lectura de documentos, etc.
 2. Dentro de la misma mecánica habitual del juego: diálogos que no interrumpen al jugador
 3. Con el motor del juego. usando los recursos del juego, pero pausando el curso normal de la acción
 4. Fuera del motor de juego: escenas pregrabadas en vídeo
 - ❑ Interruptionabilidad: ¿pueden saltarse los elementos narrativos?
- ❑ Necesidad narrativa y necesidad de jugabilidad: ¿si se saltan, el jugador puede enterarse de lo que necesita hacer?

- ❑ **Ingrediente competitivo:** Alta ilusión de ganabilidad, el fracaso no implica monotonía. Típico en juegos de lucha, deportivos, etc.
 - ❑ La curva de aprendizaje debe estar equilibrada
 - ❑ EL FRACASO OCURRE MUCHO: ESTÁ BIEN ESTUDIADO
- ❑ **Ingrediente narrativo:** ¡El éxito implica descubrir novedades! Como en las aventuras gráficas, los RPGs, etc.
 - ❑ EL ÉXITO OCURRE MUCHO: ESTÁ BIEN ESTUDIADO
- ❑ **Ingrediente de exploración:** Simulaciones, juegos constructivos, etc.
 - ❑ APENAS HAY ÉXITO Y APENAS HAY FRACASO

- ❑ Debe ser un *alter-ego* cuya vida sea más interesante que la nuestra



O bien ES alguien interesante



O bien HACE algo interesante

- ❑ El secreto es ofrecer personajes creíbles en tiempo real
 - ❑ Pearl Demon
<http://www.zoesis.com/pearldemon.html>
 - ❑ Mr Bubb in Space
<http://www.zoesis.com/mrbubb/index.html>



- ❑ Chatman, S: Historia y Discurso.
- ❑ Crawford, C.: Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders (2004)
- ❑ Freeman, D.: Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering (2003)
- ❑ Hawkins, B.: Real-Time Cinematography for Games (Game Development Series)
- ❑ McKee, R.: El Guión. Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la Escritura de Guiones. Alba Editorial (2002)
- ❑ Sánchez-Crespo, D.: Narrativa y videojuegos (diapositivas)

Federico Peinado

<http://federicopeinado.com>