

# Experiencias con la narración digital interactiva



Nuevas Tecnologías para la  
Narración Digital Interactiva  
*Primera Edición – Curso 2010/2011*

Grupo de Investigación NIL  
[nil.fdi.ucm.es](http://nil.fdi.ucm.es)

Facultad de Informática  
[www.fdi.ucm.es](http://www.fdi.ucm.es)

Universidad Complutense de Madrid  
[www.ucm.es](http://www.ucm.es)



# Dilema de la narración interactiva

---



Autores con total  
control del argumento



Interactores con  
libertad de acción

**¿Equilibrio?**

¿Separar?

¿Alternar?

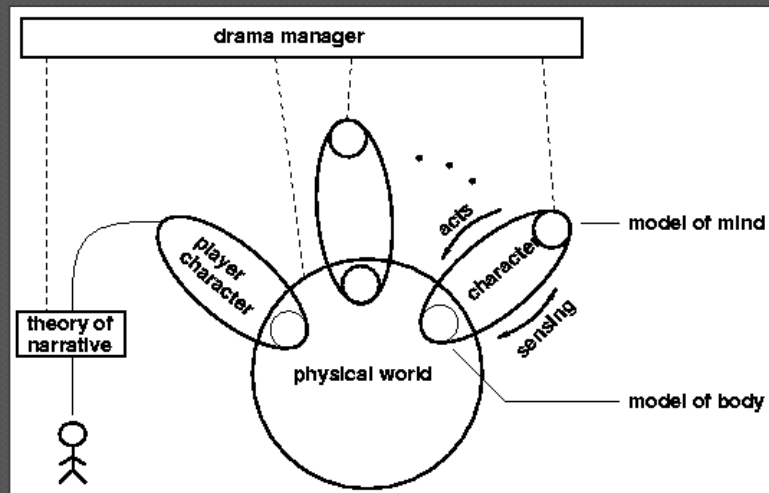
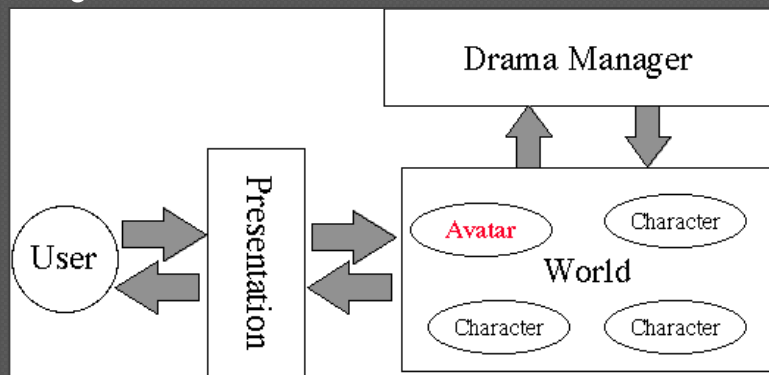
¿Combinar?

¿Compromiso?

...

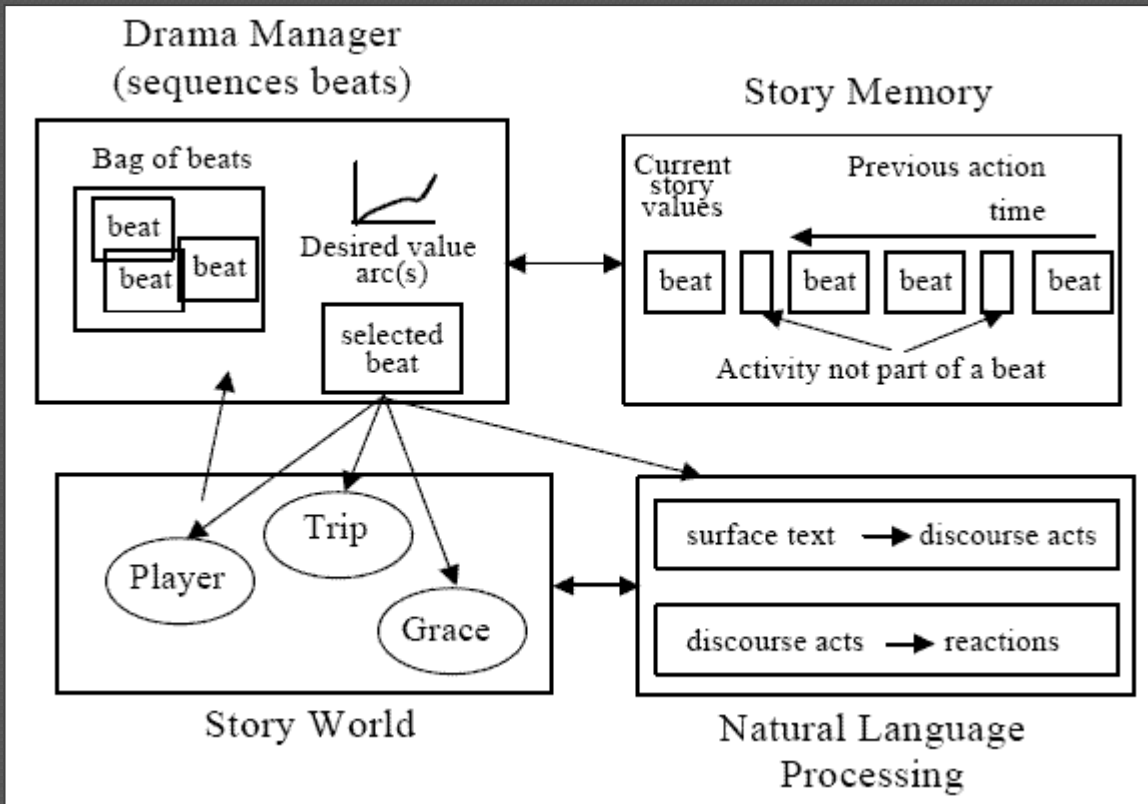
# Dirección dramática

## ○ Proyecto Oz (1989-2002)



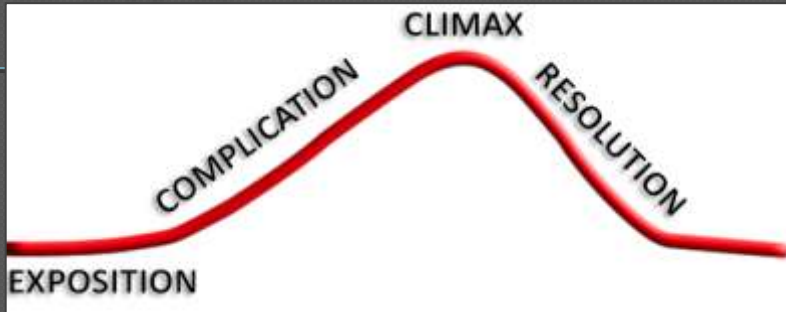
[www.zoesis.com](http://www.zoesis.com)

# Ejemplo: Façade

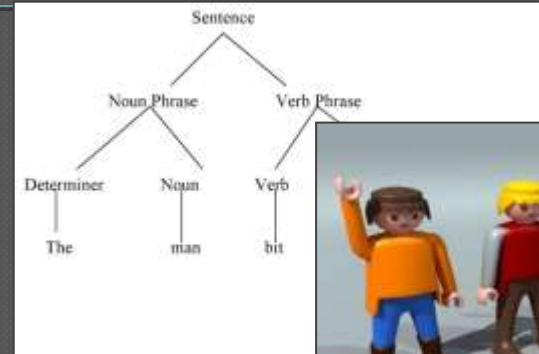


*Director dramático basado en “golpes de efecto” (McKee, 1997), comprensión de lenguaje natural y gestor de diálogos en JESS, ABL (Proyecto Oz) para personajes autónomos, motor gráfico C++/OpenGL...*

# Día 1



# Resumiendo...



# Día 2



# Día 3

# Resumiendo...

Textos narrativos

Teorías del discurso

Procesador de  
lenguaje natural

Generador  
de historias



Personajes  
autónomos

Motor y herramientas  
para videojuegos

Gráficos 3D  
y multimedia

## Día 4

# En definitiva...

## ¿Qué es la narración digital interactiva?

proppian fairy tale generator

collect your functions:


<input type="checkbox"/> absence	<input type="checkbox"/> struggle
<input type="checkbox"/> interdiction	<input type="checkbox"/> branding
<input type="checkbox"/> violation	<input type="checkbox"/> victory
<input type="checkbox"/> reconnaissance	<input type="checkbox"/> liquidation
<input type="checkbox"/> delivery	<input type="checkbox"/> return
<input type="checkbox"/> trickery	<input type="checkbox"/> pursuit
<input type="checkbox"/> complicity	<input type="checkbox"/> rescue
<input checked="" type="checkbox"/> villainy	<input type="checkbox"/> unrecognized arrival
<input type="checkbox"/> lack	<input type="checkbox"/> unfounded claim
<input type="checkbox"/> mediation	<input type="checkbox"/> difficult test
<input type="checkbox"/> beginning counteraction	<input type="checkbox"/> solution
<input type="checkbox"/> departure	<input type="checkbox"/> recognition
<input type="checkbox"/> first function of the donor	<input type="checkbox"/> exposure
<input type="checkbox"/> hero's reaction	<input type="checkbox"/> transfiguration
<input type="checkbox"/> receipt of a magical agent	<input type="checkbox"/> punishment
<input type="checkbox"/> guidance	<input type="checkbox"/> wedding

instructions:  
functions:  
how  
home  
quest:  
cinderella  
grim:  
hansel & gretel  
snow white  
jumper frae  
pursuit:  
irm

from the corner of my eye, I saw the man from the mountain open his razored jaw and draw a poisoned needle from underneath his tongue. I watched the needle fly from his finger through my father's ear and out the other, turning all his fluids into ones of pure jade and stone. Then the doctor strapped my jaded father to his back and continued to ride into forbidding wastelands.

[http://www.brown.edu/Courses/FR0133/FairyTale\\_Generator](http://www.brown.edu/Courses/FR0133/FairyTale_Generator)

generate clear



Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (Murray, 1998)

# Definición

## Interactiva



## Digital

*no-lineal*      *inteligente*  
*dinámico*      *procedural*  
*generativo*



*Había una vez tres cerditos. El mediano construyó una casita de madera. El pequeño la hizo de paja. [...]*

## Narración



# Evaluación

- ◉ ¿Cómo medir el éxito de una experiencia IDS?
  - **De manera teórica y formal** (automatizable)
    - Heurísticas de valor o interés
    - Medidas de novedad (ej. distancia a otros) o tipicidad (e.g. distancia a un arquetipo)
    - ...
  - **De manera práctica y experimental** (subjetiva)
    - Pruebas en laboratorio
    - Entrevistas o encuestas a usuarios
    - Grabaciones y logs de usuarios reales
    - ...

# Innovación

---

## ◉ Narración

- Fines (educativo, documental, político...)
- Temáticas (adultas, abstractas, retro...)
- Géneros (drama psicológico, comedia...)
- Públicos (minorías, ancianos, mujeres...)

## ◉ Digital

## ◉ Interactiva

- Físico (cuerpo, gestos, voz...)
- Hardware (distinto del teclado, ratón o joypad, GPS, brújula, usando plataformas móviles...)
- Software (no convencional, web y web 2.0, redes sociales, usando material tomado de Internet...)

Más ideas: <http://games.soe.ucsc.edu/>

# Tarea para la semana

- Probar una de estas aplicaciones IDS y describir la experiencia (PDF, 1 cara)
  - ActAffact  
<http://www.ofai.at/research/agents/projects/actaffact.html>
  - DraMachina - [donikian@irisa.fr](mailto:donikian@irisa.fr)
  - Defacto  
<http://www.cslab.ece.ntua.gr/~defacto>
  - Façade  
<http://www.interactivestory.net/>
  - FearNot!  
<http://www.macs.hw.ac.uk/EcircusWeb>
  - GADIN  
<http://www-users.cs.york.ac.uk/~maria/gied/>
  - IDTension  
[http://tecfa.unige.ch/~szilas/IDtension/installIDtension\\_beta2.jar](http://tecfa.unige.ch/~szilas/IDtension/installIDtension_beta2.jar)
  - ISRST  
<http://arturo.prendingerlab.net/isrst/isrst.html>
  - Rencontre - [jh.rety@iut.univ-paris8.fr](mailto:jh.rety@iut.univ-paris8.fr)
  - Storytron: Balance of Power – 21st Century  
<http://www.storytron.com/>
  - Teatrix  
<http://gaips.inesc-id.pt/teatrix/>
  - Virtual Storyteller  
<http://wwwhome.ewi.utwente.nl/~theune/VS/>

# Propuesta

- ◉ Propuesta: **Crear un sistema de dirección dramática *ad hoc*** (e.g. Java)
  - Intervenir en la historia (puede ser textual) para provocar un “efecto” diferente en los interactores
    - Sorprender, asustar, preocupar, frustrar (poco)...
  - Medir de alguna forma el éxito, al menos de forma experimental (e.g. cuestionario)
    1. *Rellenar datos sobre sexo, edad, formación, experiencia como usuario y como creador, etc.*
    2. *Breves instrucciones para usar el software*
    3. *Preguntas sobre la experiencia (valoraciones 1-5)*

# Críticas, dudas, sugerencias...

---



Federico Peinado

[www.federicopeinado.es](http://www.federicopeinado.es)