



NARRATIVA

NARRATIVA



No confundir narrativa con historia.

Podemos referirnos a historia como el relato que se quiere contar, en cambio la narrativa se refiere a la forma de contar esa historia, es decir, la experiencia que vive en el jugador a la hora de conocer esa narración.

TIPOS DE NARRATIVA EN VDJS

El primer tipo de estructura, y la más simple en cuanto a las decisiones del jugador, es la narrativa lineal en la que éste pasa de una etapa a otra hasta llegar al final.

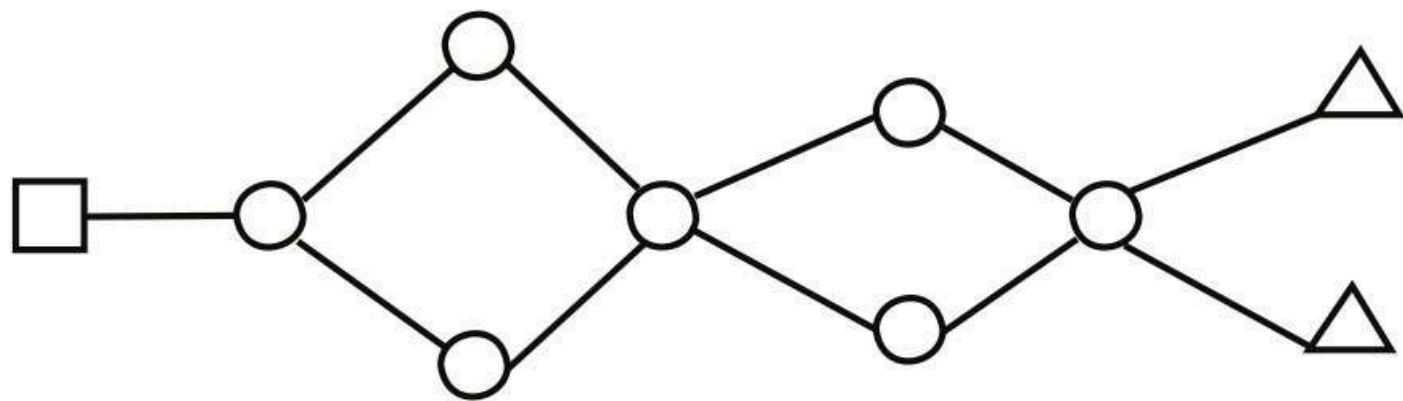
Lineal:



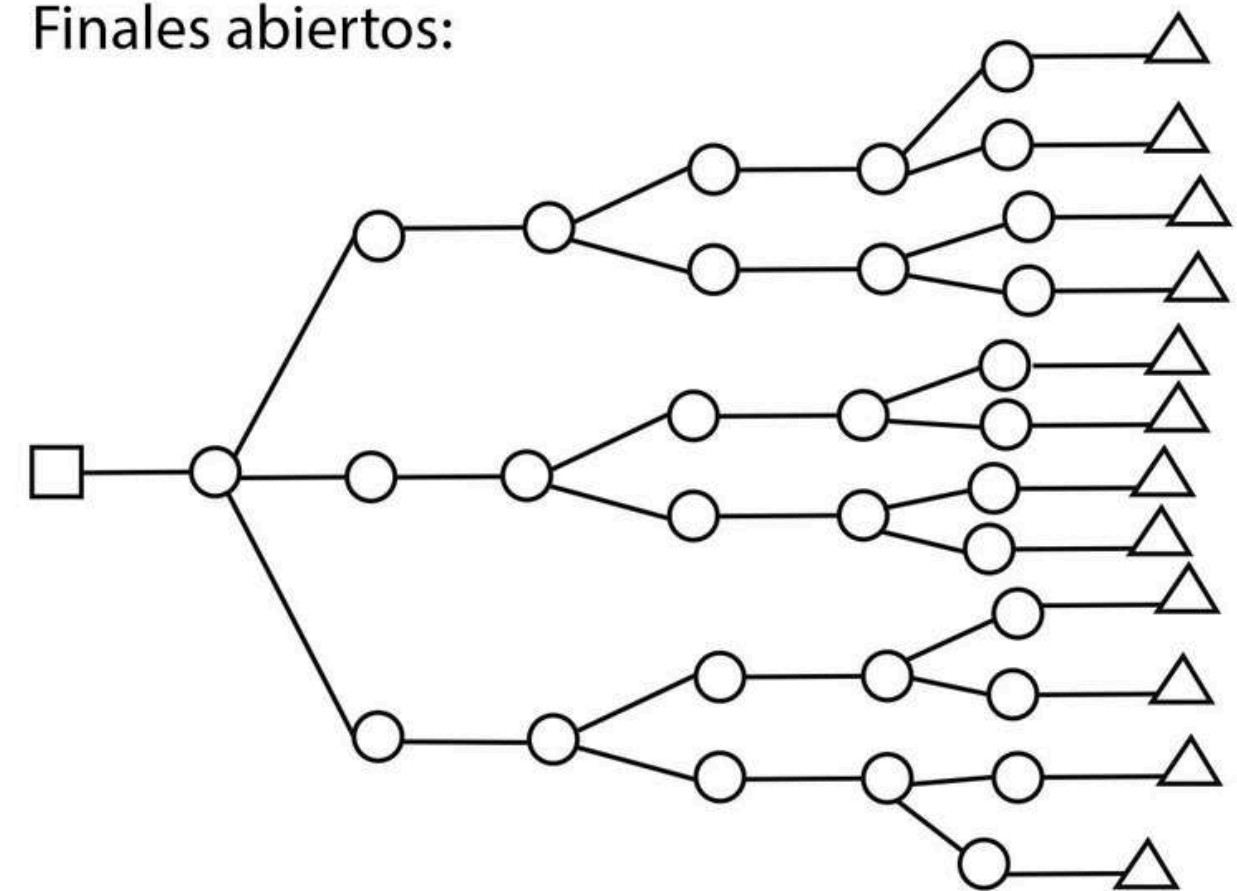
TIPOS DE NARRATIVA EN VDJS

Pasamos ahora a una de las narrativas más importantes de los videojuegos que se conoce como ramificada o de branching y que ofrece al jugador caminos alternativos. El argumento y el gameplay se ven afectados por las decisiones del jugador.

Limitada o binaria:



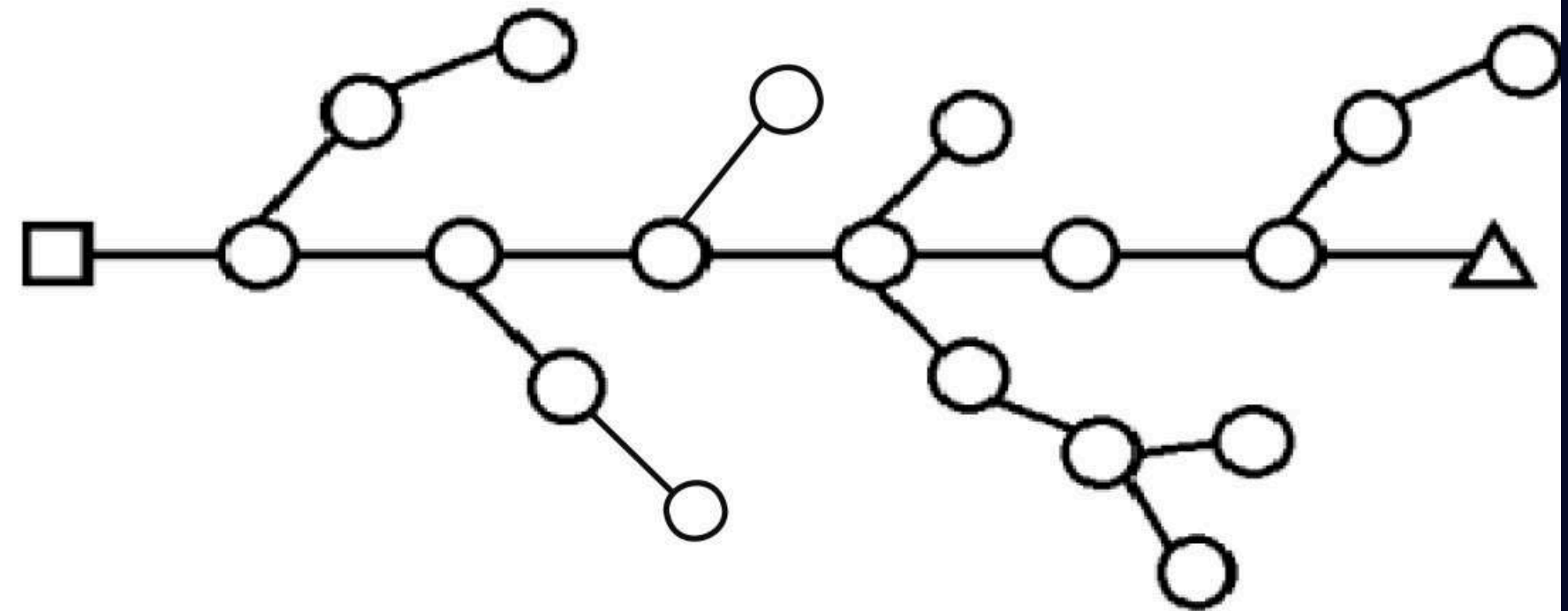
Finales abiertos:



TIPOS DE NARRATIVA EN VDJJS

Recibe este nombre porque el videojuego cuenta con un único camino, pero el jugador encuentra ramificaciones normalmente a través de las misiones secundarias.

Caminos críticos:



ESTRUCTURA DE TRES PARTES

La estructura en tres actos es un patrón de divide la historia en tres partes bien reconocibles.

Estos actos dividirán nuestro guión en fases, en los cuales la historia sufrirá distintos procesos y cambios. Nombraremos a estos tres actos, el **ACTO I o Planteamiento**, el **ACTO II o Confrontación** y el **ACTO III o Resolución**.

PRIMER ACTO

- El Acto I establece el escenario y presenta a los personajes principales.
- Suele comenzar con una "escena gancho" para atraer al público y luego se introduce la situación normal en la vida de los personajes.
- A medida que el Acto I progresa, se presenta un "punto de giro" que desencadena el conflicto principal de la historia.
- El Acto I culmina con un "punto de no retorno", un evento importante que impulsa a los personajes a tomar medidas y entrar en el conflicto central.

SEGUNDO ACTO

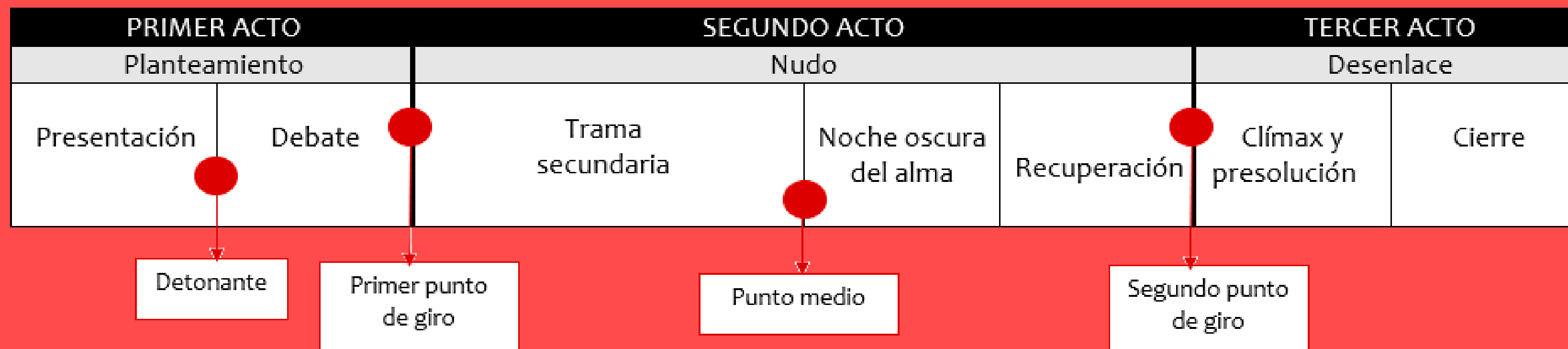


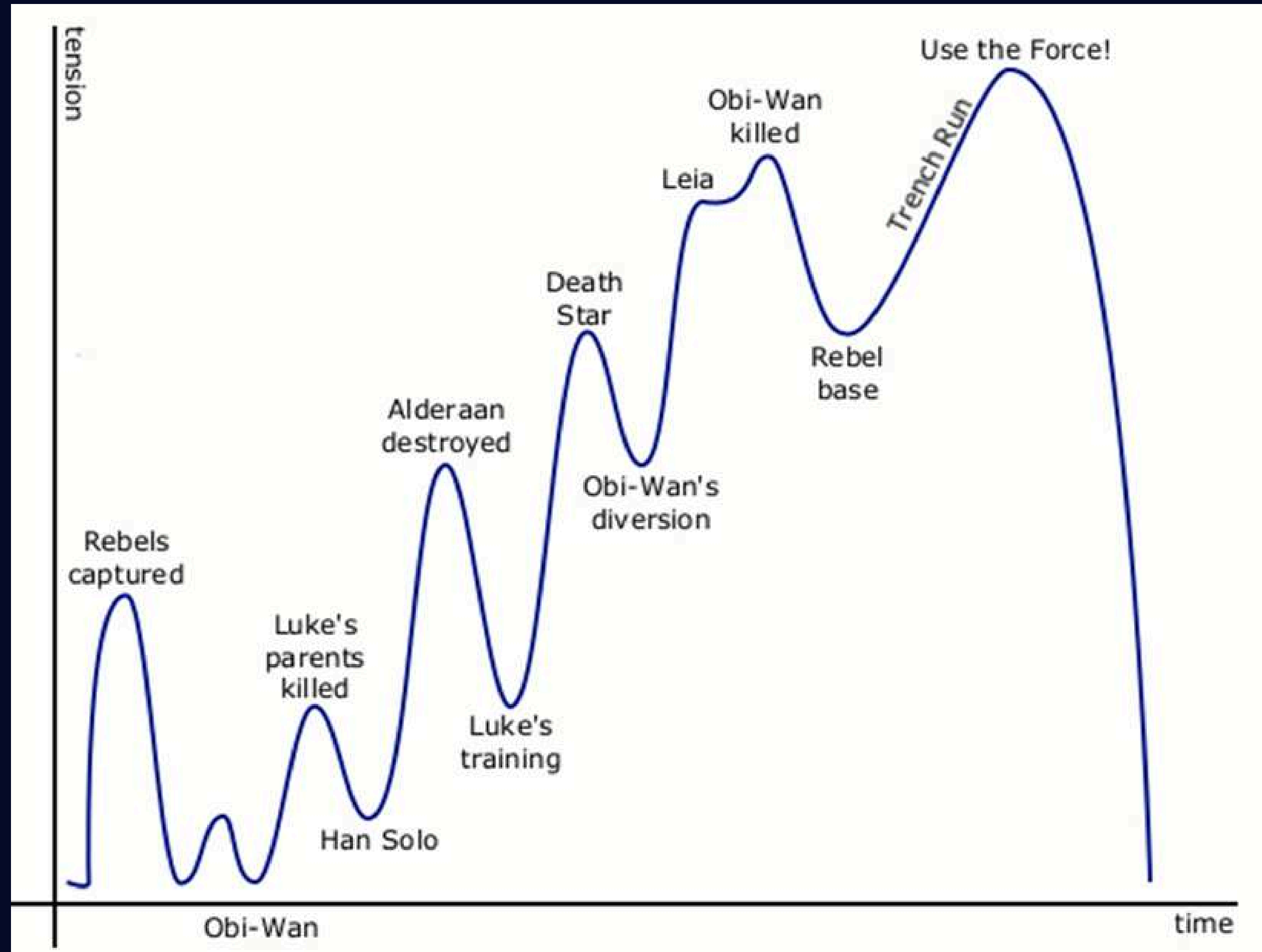
- El Acto II se centra en el desarrollo del conflicto y en cómo los personajes enfrentan desafíos crecientes.
- El protagonista se enfrenta a obstáculos, se embarca en aventuras, y sufre reveses mientras busca resolver el conflicto.
- La tensión aumenta a medida que se acerca al clímax de la historia, donde se decide el resultado del conflicto principal.

TERCER ACTO

- El Acto III presenta la resolución del conflicto central de la historia.
- Suele comenzar con un último "punto de giro" que establece las condiciones para el enfrentamiento final.
- La trama se enfoca en la confrontación final entre el protagonista y el antagonista.
- Después del clímax, se ofrece una breve "escena de cierre" que muestra las consecuencias de las acciones del protagonista y brinda un sentido de cierre a la historia.

ESTRUCTURA EN TRES ACTOS





MONOMITO - VIAJE DEL HÉROE

El monomito, también conocido como "El Viaje del Héroe," es un patrón narrativo y un concepto desarrollado por el escritor Joseph Campbell en su libro "El héroe de las mil caras".

Este concepto describe un arco de historia común que se encuentra en una amplia variedad de mitos, cuentos, y obras de ficción en todo el mundo.

EL VIAJE DEL HÉROE



MUNDO ORDINARIO

Introducción del personaje principal, el mundo que lo rodea, los personajes que lo rodean, la sociedad en la que vive, sus deseos y ambiciones.

Se busca que la audiencia conozca al personaje y empatice con el.

Sienta las bases para el futuro alejamiento del protagonista de su mundo ordinario.

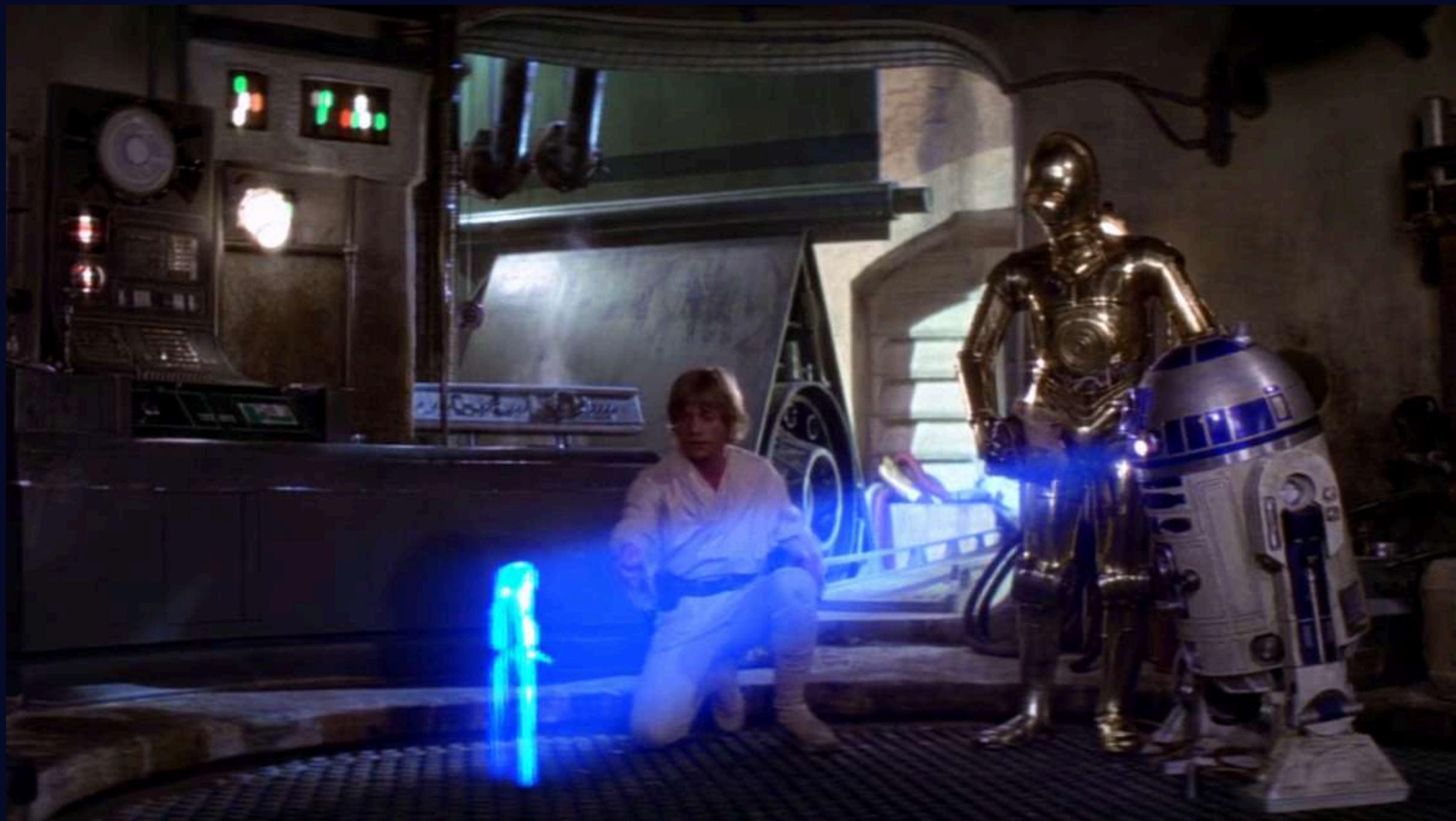


LLAMADO A LA AVENTURA

Al protagonista se le presenta la oportunidad de dejar su mundo ordinario, ya sea un desafío, una invitación o un estímulo.

Aparece un problema que necesita ser resuelto.

Por lo general esto está motivado por una amenaza.



RECHAZO DE LA LLAMADA

Nuestro héroe se muestra reacio a dejar su mundo ordinario por miedo, duda o por miedo a lo desconocido.

Son arrastrados de todas maneras por una fuerza mayor.

El héroe también puede saltar directamente a la acción.





ENCUENTRO CON EL MENTOR

El héroe conoce a un mentor, un guía o un aliado que lo ayuda a aceptar la llamada, le da consejos, le enseña habilidades o le entrega algún objeto útil para su viaje.

Le da coraje al héroe. Hay historias que no lo tienen.

Con mucho conocimiento, con varias vueltas a este círculo narrativo.





CRUCE DEL PRIMER UMBRAL

El héroe deja su mundo ordinario, listo para entrar en un mundo desconocido.

El héroe toma una decisión puntual que marca el cruce entre mundos.



PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS

El héroe se enfrenta a una serie de obstáculos, pruebas y tentaciones que ponen a prueba su valor, su inteligencia y su voluntad.

Las pruebas son pequeñas en comparación a lo que se viene.

También conoce a nuevos aliados y enemigos que lo acompañan o lo amenazan en su viaje.



ACERCAMIENTO A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA

El héroe se prepara para enfrentar la prueba más difícil y decisiva de su viaje.

Es el camino hacia esa prueba. Conocemos más en profundidad a los personajes y el nuevo mundo.

Esta etapa puede desarrollar intriga, suspenso, comedia, romance, etc.



PRUEBA SUPREMA

El héroe se somete a la prueba más difícil y decisiva de su viaje, donde arriesga su vida, su honor o su felicidad.

Es el momento de mayor tensión y dramatismo de la historia.

El héroe enfrentará a sus miedos.

Hay disputas, confrontaciones e incluso muertes.







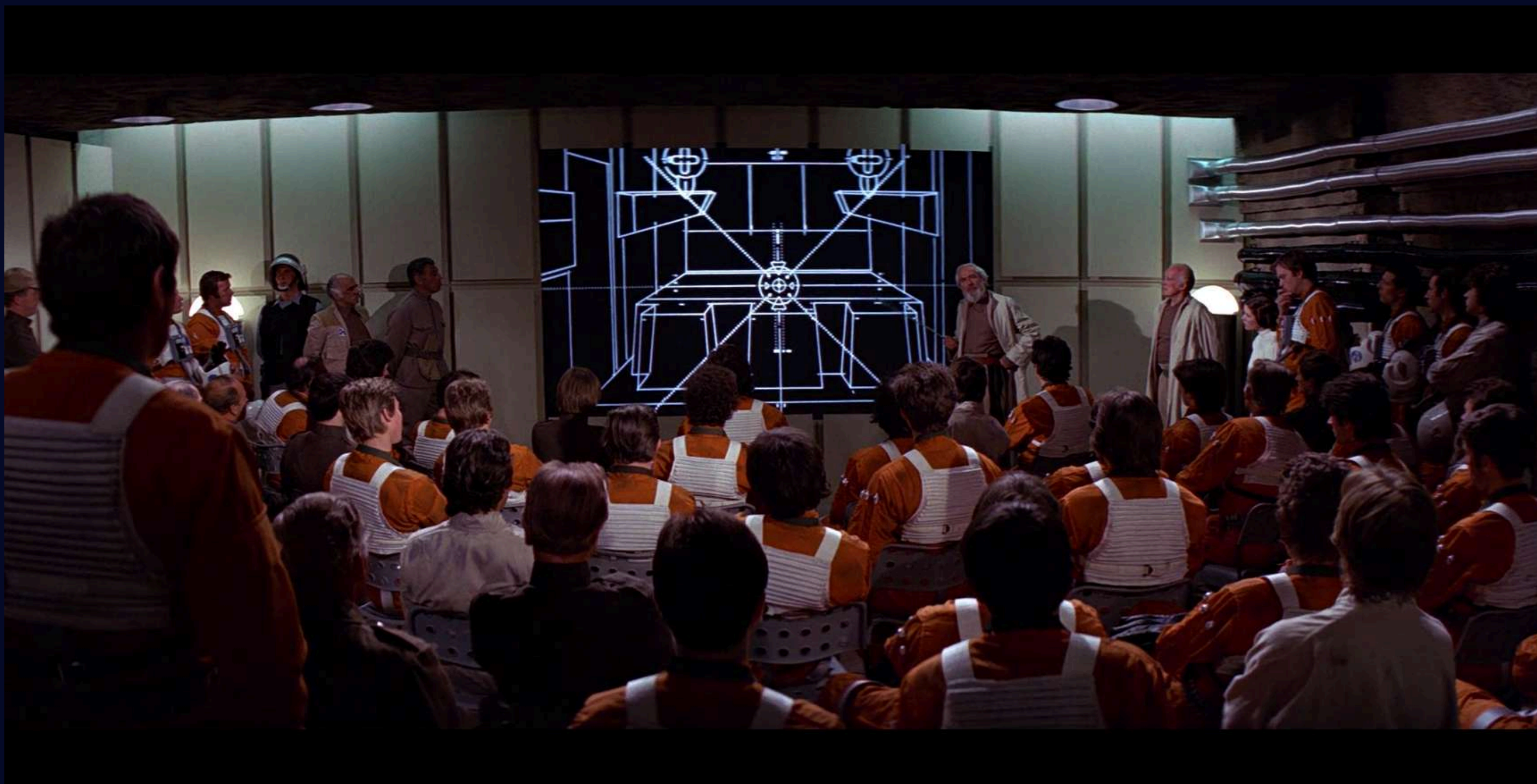
RECOMPENSA



El héroe obtiene el premio o el beneficio que buscaba al emprender la aventura, que puede ser un tesoro, un conocimiento, un poder, un amor o una transformación personal.

Suele haber una reflexión sobre el desarrollo de personaje en el héroe.

Hay un aura de celebración.



CAMINO DE REGRESO

El héroe debe regresar a su mundo ordinario con la recompensa obtenida, pero suele encontrar dificultades o amenazas que lo ponen en peligro o le impiden volver.

Se presenta un aura de persecución.



RESURRECCIÓN

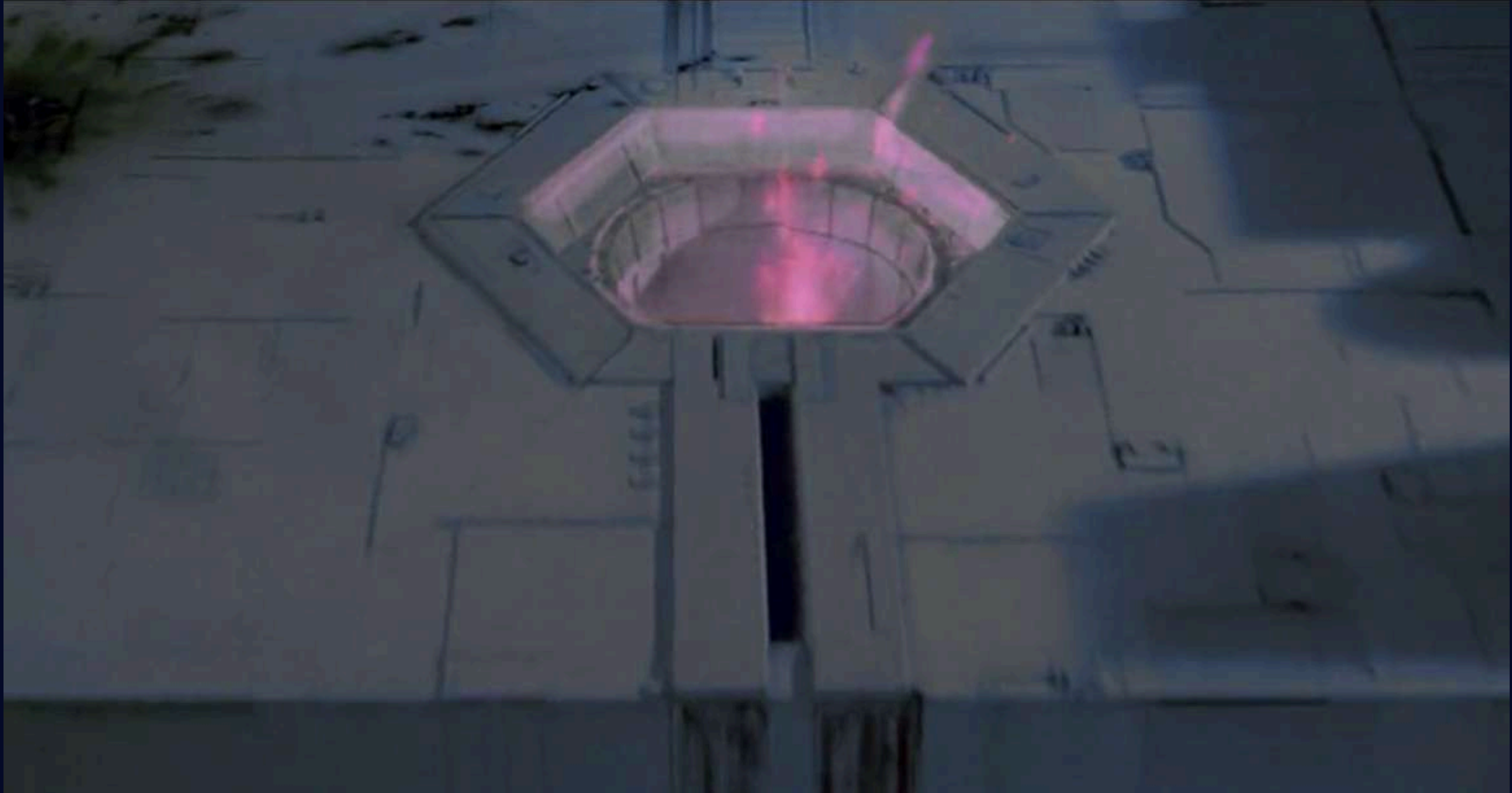
El héroe debe enfrentar una última prueba o un último sacrificio antes de volver a su mundo ordinario, donde demuestra que ha cambiado o aprendido algo gracias a su aventura.

Esta decisión marca definitivamente el crecimiento del personaje en base a lo aprendido durante la aventura.

Generalmente esto se demuestra en una sola acción.







REGRESO CON EL ELIXIR

El héroe regresa triunfante a su mundo ordinario con la recompensa obtenida, que puede usar para mejorar su situación inicial, ayudar a los demás o restaurar el equilibrio.

