



Diseño de Videojuegos

Estética

Diseño narrativo

Comunicación vs. Narrativa



¿Qué es la narrativa?

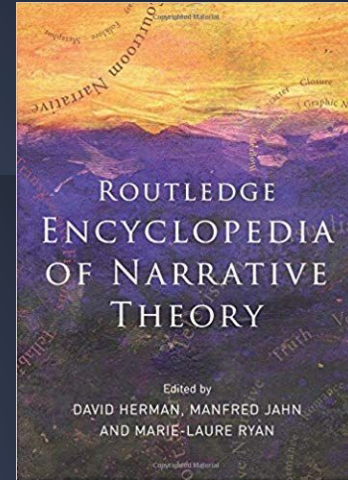


- En su visión más amplia, toda **comunicación significativa** es una forma de **narración** (Paradigma Narrativo, Fisher 1985)
 - Pone en contacto a un ser humano con otro
 - Típicamente mediante una **estructura de significado en forma de secuencia ordenada de sucesos** (que llamamos “historia”)
 - Permite interpretar y estructurar nuestra vida
 - Forma parte de todas las culturas humanas
 - Es susceptible de ser expresión artística

“Las historias nos aprovisionan para la vida” (Kenneth Burke)

Narratología propiamente dicha

- Hay **una definición más estricta** de lo que es narrativa (“estructuralismo”)
 - **Espacio:** Mundo, objetos, personajes...
 - **Tiempo:** Cambios, por accidente o por personajes
 - **Causalidad:** Conexión entre los sucesos físicos y los mentales de los personajes
 - **Argumento:** Red de conexiones inteligible y coherente donde hay motivación (creencias, deseos, objetivos, intenciones, planes...) y “cierre”
- Esta “Narratología” nos es útil desde el punto de vista “computacional”
 - **Videojuego narrativo** = videojuego *con argumento*



Puntos clave

- Historias
- Fábula, discurso y presentación
- Argumento y personajes
- Narración interactiva
- Enfoques y propuestas

Historias

- Las historias tienen un doble valor
 - De manera *segura y agradable*, nos permiten **enfrentarnos a un entorno ajeno a nosotros**, explorarlo, descubrir oportunidades y amenazas...
 - De manera *sorprendente y profunda*, permiten **reconocernos a nosotros mismos** y enfrentarnos al mundo como protagonistas de nuestra vida



Star Wars



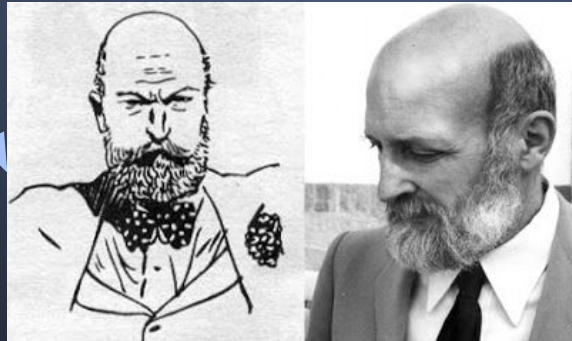
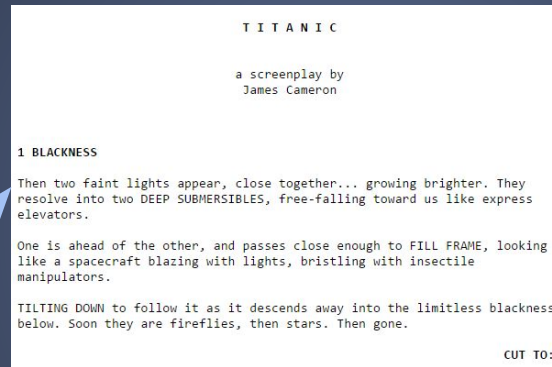
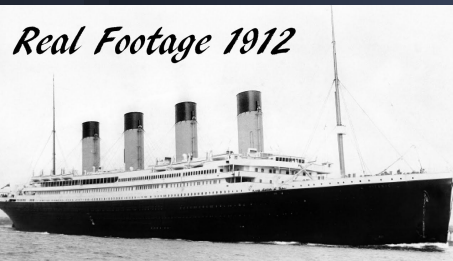
Historias

- Lo anterior es la base del “efecto máscara” que vemos, por ejemplo, en el cómic
 - Escenario con mucho detalle, apetece *explorarlo*
 - Protagonista con poco, para *identificarte con él*



Fábula, discurso y presentación

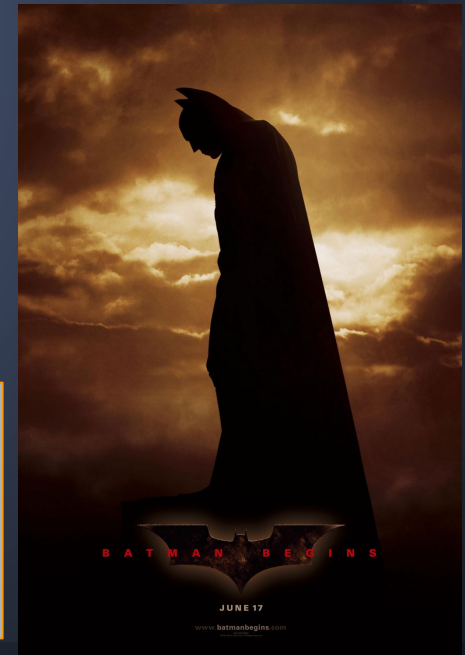
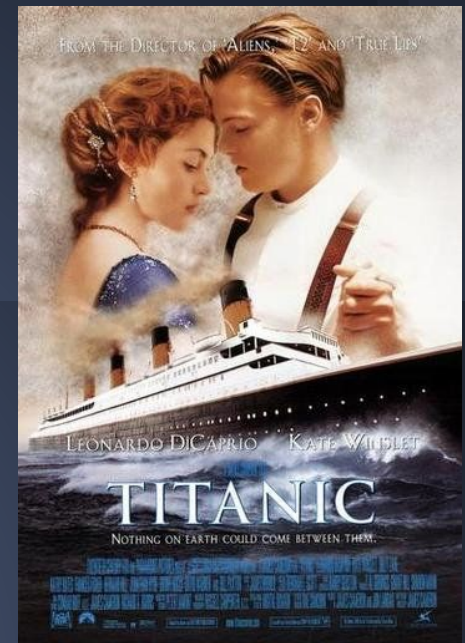
- Historia = Fábula + Discurso + Presentación



Argumento y personajes

- Narrativa > **Historia** > Guión
- Una *buena historia* gira en torno a su **argumento** y sus **personajes**
 - ¡Dos caras de una misma moneda!
 - La forma de ser de un personaje *determina* lo que pasa, el argumento
 - El argumento está llamado a *revelar* lo más profundo del personaje


“Sin personaje no hay acción; sin acción no hay **conflicto**; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión” (Syd Field)



Estructura según Robert McKee

Historia			
Acto		...	
Secuencia	
Escena



- Al final de la **historia** algo cambió irreversiblemente
- Tras cada **acto**, un giro impactante
- Con cada **secuencia**, cambia de signo el estado de algún conflicto, la consideración de un valor
- En cada **escena** hay algún cambio de signo de un valor menos importante
 - En un espacio-tiempo continuo se suceden pares acción-reacción de **golpes de efecto**  que van modificando el valor menos importante

Estructura según Syd Field

- TESIS		2	Primera mitad del segundo acto (Parte 1)	
- PRÓLOGO (Opcional)		2	Pinza I (Tema de la acción)	
1	Situación de inicio	2	Primera mitad del segundo acto (Parte 2)	3 Inicio del tercer acto
1	Presentación del protagonista	2	PUNTO MEDIO (o momento tranquilo o una secuencia activa y dramática)	3 CLÍMAX
1	Premisa dramática			3 Resolución
1	Pregunta dramática	2	Segunda parte del segundo acto (Parte 1)	- EPÍLOGO (Opcional)
1	Situación dramática	2	Pinza II (Tema de la acción)	
	PRIMER PUNTO DE GIRO (Nudo de la trama I: El verdadero comienzo de la historia)	2	Segunda parte del segundo acto (Parte 2)	
1		2	SEGUNDO PUNTO DE GIRO (Nudo de la trama II)	

Estructura según Joseph Campbell

- Exclusiva para lo que él denomina **monomito** o “viaje del héroe”
- Puede asociarse a los tres actos aristotélicos clásicos
 - Planteamiento
 - Nudo
 - Desenlace



Participación

tiny.cc/DV

- ¿Según Robert McKee **en qué subestructuras se divide una historia?**
 - Respuesta (en texto libre)



Comenzando un guión

- **Logline:** *Cuando ocurre X, el protagonista Y, debe hacer Z*
 - 45 palabras máximo
 - logline.it
- **Storyline:** ¿Quién es el prota? ¿Qué busca? ¿Qué problemas encuentra? ¿Cómo termina?
 - 5 líneas máximo
- **Título:** Nombre propio de personaje o lugar, *logline*, premisa de autor, frase de diálogo o de metáfora... (al final, esto es *marketing*)

Historias en el lenguaje textual

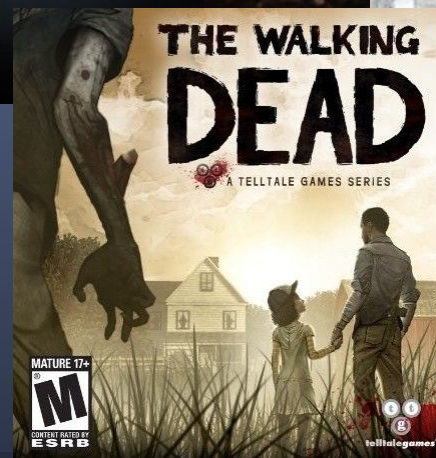
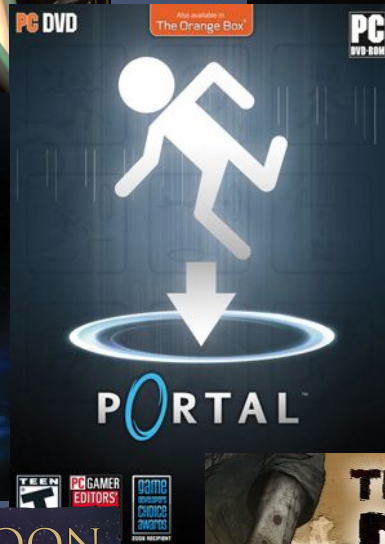
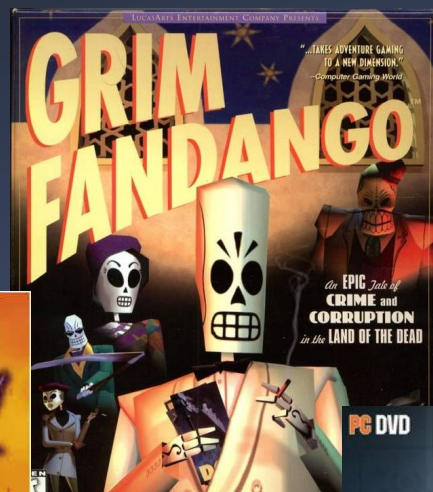
- El diseñador de contenidos, sobretodo el especializado en “diseño narrativo”, tiene que *escribir muy bien*
 - Textos para la caja (concisos y muy atractivos)
 - Textos para el manual (claros y precisos)
 - Narrador el juego (economía del lenguaje, poética)
 - Diálogos entre personajes (cada uno, su estilo)
 - Documentación del propio proyecto
 - ...
- El *inglés* a menudo es el idioma principal del proyecto (a veces se traduce a español)

Historias en el lenguaje audiovisual

- El diseñador narrativo también debe narrar con *imágenes en movimiento*
 - **Acción** (¡la historia se debe construir a base de representar acciones!)
 - **Fotografía** (iluminación, colores de los escenarios y efectos visuales)
 - **Cinematografía** (cámara en 1ª ó 3ª persona, encuadre, plano, movimiento...)
 - **Música sincronizada y grabación de voces** con actores
 - **Montaje y post-procesado**



Ejemplos



Diseño narrativo

¡Narración interactiva!

- La narración *no interactiva*

- Tiene un desarrollo lineal pre-diseñado
- El público no interviene como autor o narrador
- Se basa en un guión cerrado y uniforme



- La narración *interactiva*

- Puede tener un desarrollo *no lineal*, pre-diseñado (**embebido**), o generado mediante un sistema y unos jugadores (**emergente**) haciendo de *autores*
- Si tiene guión, es un *guión multiforme*

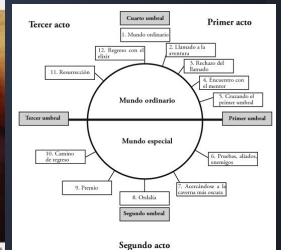


Estructura según... el tipo de juego

- Narrativo ≠ Cinematográfico
 - Como pasa en la *televisión*, a cada formato le sienta mejor una estructura que otra



Previa - Partido - Prórroga? - Post-partido



“El viaje del héroe” (Joseph Campbell)

“Arquitrama” (Robert McKee)

Enfoques típicos de videojuegos

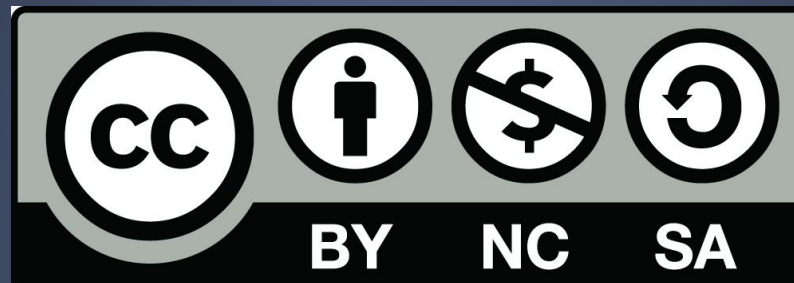


- **El protagonista es asocial** (neutral, solitario, mudo, amnésico, *in media res*...)
 - Para que cada jugador lo interprete a su manera y haya poco o nulo trasfondo que conocer de nadie
- **Los NPCs son pragmáticos y transparentes**
 - Para simplificar las relaciones y los diálogos
 - Ej. Skyrim: Hablan por sí mismos, a veces se dialoga con ellos sobre temas que ni conocemos...
- **Muchas tareas o cinemáticas son *de relleno***
 - Por duración, pues la narrativa se trata “en segundo plano” y con fragmentos “desbloqueables”
:-(

Resumen

- Historia es secuencia ordenada de sucesos
- Si es buena te enfrentas a lo desconocido, y te reconoces a ti mismo
- Argumento y personajes son sus dos caras
- McKee separa Historia, Acto, Secuencia, Escena y Golpe de Efecto; Field en tres actos con giros más detallados
- Una historia es fábula, discurso y presentación (textual, audiovisual, etc.)
- La narración interactiva es no lineal

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

