

PROGRAMA

HISTORIA DE LOS RELATOS INTERACTIVOS: DE LA HIPERFICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Profesor: Guillermo Crespi

Objetivos:

Que los alumnos adquieran un panorama histórico sintético y significativo de las diferentes estrategias que se han utilizado a lo largo de las décadas para cruzar narración con interactividad, desde las estructuras ramificadas de los libros juegos y los experimentos televisivos, hasta las complejas tramas no lineales de los videojuegos actuales.

Metodología:

Las clases tendrán un enfoque teórico, aplicando los conceptos al análisis de diversos relatos interactivos y videojuegos. Se ejemplificará en todo momento exhibiendo fragmentos audiovisuales, así como documentos realizados para la escritura de los mismos.

Contenidos por Clase:

Clase 1: La Literatura Interactiva

- + Siglo XX: de los enigmas detectivescos a los “jardines que se bifurcan”.
- + Librojuegos: cuando elegimos “nuestra propia aventura”

Clase 2: De los Juegos de Rol a los Juegos de Texto

- + Del Juego de Rol a los “juegos de aventura” y CRPGs: primeros intentos lúdico-narrativos.
- + El sueño de la novela participativa (¡cuando Ray Bradbury o Stephen King fueron interactivos!)

Clase 3: El Sueño del Cine Interactivo

- + Del pantanoso terreno de las “películas interactivas” a los “juegos cinematográficos”.
- + Aventuras Gráficas (Sierra, LucasArts): un modo diferente de “jugar una película”.

Clase 4: Videojuegos y Relatos Interactivos Digitales

- + La influencia de la TV: Narrar en episodios. De los puzzles a la toma de decisiones.
- + Entre los “juegos con historia” y los “relatos interactivos” sin obstáculos.

Bibliografía:

“Hamlet en la Holocubierta” - Janet Murray
Ed. Paidós. Barcelona. 1999.

“El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación” - Lev Manovich
Ed. Paidós. Barcelona. 2001.

“The Ultimate History of Video Games” - Steven L. Kent
Three Rivers Press. Estados Unidos. 2001.



“The New Media Reader” - Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort (Editores)
The MIT Press. Inglaterra. 2003.

“First Person: New Media as Story, Performance and Game” - Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan
(Editores)
The MIT Press. Inglaterra. 2004.

“Chris Crawford on Interactive Storytelling” - Chris Crawford
New Riders, Estados Unidos. 2005.

“Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction” - Nick Montfort
The MIT Press. Inglaterra. 2005.

“Game Writing: Narrative Skills for Videogames” - Chris Bateman (Editor)
Course Technology, Estados Unidos. 2007.

“¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?” – Jane McGonigal
Siglo XXI Editores Argentina, 2013.