

CURSO DE NARRATIVA VIDEOLÚDICA

Con JOSUÉ MONCHAN

Bilbao, del 12 al 14 de diciembre de 2016

Organiza:

Guionistas Vascos
Euskal Gidoigileak



Colaboran:



OBJETIVOS DEL CURSO

¿Podemos crear narrativas sin historia? ¿Historias sin protagonistas? ¿Protagonistas sin objetivos? ¿Está bien que mi primer acto ocupe el 60% de mi historia? ¿Una historia sin final, es una historia?

El videojuego, merced a su peculiar mezcla de narrativa emergente (la de quien juega) y embebida (la de quien escribe) proporciona un punto de ruptura en nuestra visión de la narrativa tradicional y desafía buena parte de las normas establecidas. A la vez, sin embargo, se enfrenta a problemas poco comunes, como la autoría compartida con sus receptores, la no linealidad, la adecuación a la jugabilidad o la necesidad de una interfaz narrativa cambiante y responsiva.

El curso familiarizará a l@s alumn@s con la narrativa del videojuego desde su propia esencia, huyendo de los puntos de vista que la asimilan al guion cinematográfico, con el fin de obtener una perspectiva más amplia. Al final de las dos primeras jornadas se realizará un ejercicio que llevará a la práctica lo argumentado, mientras que la tercera sesión se dedicará plenamente al diseño, escritura y desarrollo de una narrativa de texto jugable, de forma que quienes participen en el curso regresen a sus casas con su primer videojuego bajo el brazo.

PARTICIPANTES

L@s alumn@s deberán tener un conocimiento mínimo del videojuego como medio. Se supondrá familiaridad con los géneros videolúdicos (aventura gráfica, shooter, RPG...). No es necesario ser «jugón», pero sí haber jugado y disfrutar haciéndolo.

Entre jornada y jornada de clase se solicitará a l@s alumn@s que jueguen a ciertos videojuegos gratuitos en casa, actividad que no debería llevarles más de media hora diaria.

Para la última sesión se requerirá que l@s alumn@s traigan su propio portátil.

El número máximo de alumn@s será de 20.

PROFESOR: JOSUÉ MONCHAN

Josué Monchan es escritor y diseñador narrativo de videojuegos desde 2005. Junto a Pendulo Studios ha sido nominado al premio «Excellency in Storytelling» de los IMGA Awards en dos ocasiones y a «Best Narrative» en Game Connection Europe. Fue galardonado con «Best Narrative» por el juego Blues and Bullets de A Crowd of Monsters en Game Connection San Francisco. También trabaja como traductor de videojuegos (Papers Please, Shovel Knight, Deponia...) y como profesor en la Universidad Complutense de Madrid, la UFV y la UNAV.

PROGRAMA

Sesión 1 - 12/12/16 (4 horas)

1. La doble narrativa videolúdica
 - Narrativa emergente
 - Narrativa embebida
2. Diseño narrativo
 - Definición
 - Herencias
3. Taller de narrativización de mecánicas puras

Sesión 2 – 13/12/16 (4 horas)

1. La disonancia ludonarrativa
 - Definición
 - Ejemplos
 - Estrategias
 - Distribución del espacio y tiempo narrativos
2. La interfaz narrativa
 - Definición
 - Herramientas
3. Taller de diseño por plataformas, géneros y público objetivo

Sesión 1 – 14/12/16 (4 horas)

1. Introducción a los juegos de texto
2. Taller de creación de ficción interactiva

FECHA, HORARIO Y LUGAR

FECHA: del 12 al 14 de diciembre

HORARIO: de 16:00 a 20:00

LUGAR: ECPV (Escuela de Cine del País Vasco). Luzarra, 14-16 · 1º Dcha (Bilbao)

Metro: Deusto, salida Lehendakari Agirre

INSCRIPCIONES Y FORMA DE PAGO

Coste del curso:

MATRÍCULA GENERAL	ESTUDIANTES (Centros con titulaciones oficiales/centros no oficiales con formación en audiovisual)	MATRÍCULA SOCI@S EHGEP – FAGA
90€	60€	GRATUÍTA

Cómo inscribirse:

Rellenar debidamente la hoja de Inscripción adjunta y enviarla a mensaje@gidoi.com.

Una vez recibida la hoja de inscripción se comunicará la disponibilidad de plazas y se indicará el nº de cuenta bancaria en el que realizar en ingreso.

MÁS INFORMACIÓN

Euskal Herriko Gidoigileen Elkarte Profesionala
Bertendona 3 bis, 4. solairua
48008 Bilbo
944 166 745
mensaje@gidoi.com

NOTAS

El número de alumn@s estará limitado a veinte.

El curso se anulará de no llegar a un mínimo de alumn@s.

Al terminar el curso l@s alumn@s recibirán un diploma de asistencia.