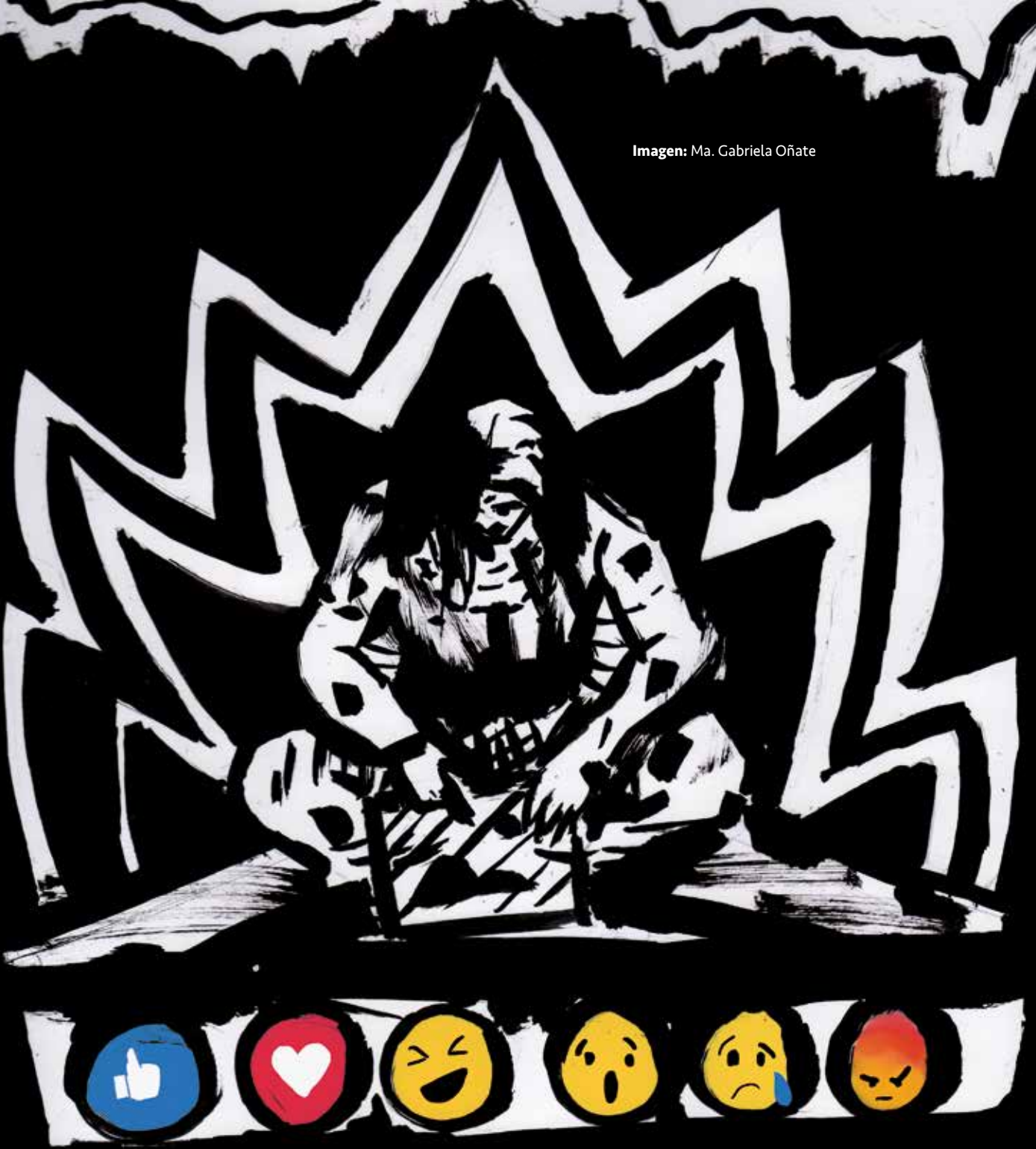


Imagen: Ma. Gabriela Oñate



Life is Strange. La anatomía del drama interactivo.

Life is Strange. The anatomy of the interactive drama.

Resumen

Desde el surgimiento de la informática y de los videojuegos, aparecieron nuevas maneras de narración que fueron evolucionando a través de las décadas. Como parte de esta evolución aparece el drama interactivo, el cual nos propone un puente de intercambio tecnológico entre el cine y la industria de los videojuegos. El propósito de este estudio es analizar el drama interactivo: *Life is Strange*, de la productora *Dontnod Entertainment*. Esta investigación permitirá conocer la estructura de este drama interactivo, así como también la arquitectura narrativa usada en el mismo, para de esta manera entender como el usuario adquiere un rol participativo en la obra.

Palabras claves: Diseño; arte; tecnología; narración interactiva; videojuegos.

Abstract

Since the computing and videogames emerged, new ways of narrating appeared, and they were evolving over the decades. As a part of this evolution, the interactive drama shows up, which offers us a bridge of technological exchange between the film and videogames industry. The purpose of this study is to analyze the interactive drama: *Life is Strange*, of the production company *Dontnod Entertainment*. This research will allow to know the narrative structure of this interactive drama, as well as the narrative architecture used in it, in order to understand how the user acquires a participatory roll in this type of work.

Keywords: Design; art; technology; interactive storytelling; videogames.

Julio César Hernández

Universidad Técnica de Manabí

Portoviejo, Ecuador

juliocesarjedi@gmail.com

Enviado: 02/05/2019

Aceptado: 03/06/2019

Publicado: 29/07/2019

Sumario. 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Marco Teórico. 4. Análisis de la narrativa en la película interactiva *Life is Strange*. 5. Conclusiones

Como citar: Hernández, J. C. (2019). *Life is Strange*. La anatomía del drama interactivo. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 183-197.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/546>

1. Introducción

La narración existe, desde el principio de los tiempos, como medio para transmitir los mitos de los pueblos de generación en generación. Pero, ¿qué entendemos por narración? “El término narración suele utilizarse para hacer referencia al contenido del relato (historia), a su forma (estructura), y al propio acto de enunciarlo (contar)” (Orihuela, 1997, p. 38). Este concepto se ha mantenido a través del tiempo en las diversas artes narrativas.

Esta enunciación de las historias y mitos han ido evolucionando a la par de los avances tecnológicos de los pueblos. Al inicio de los tiempos, las pinturas rupestres narraban las jornadas de caza de nuestros antepasados. Luego, aparecen las distintas civilizaciones antiguas y sus maneras de narrar: jeroglíficos, libros, pinturas, canciones. En la modernidad contemporánea se establece una ruptura con la aparición del cine y, posteriormente, con la ciencias de la computación. Esta última permitió que los desarrolladores crearan videojuegos y, con ellos, nacieron los primeros dramas o películas interactivos.

David Cage y Quantic Dream, demostraron que el videojuego podía ser algo que más que disparos, carreras en vehículos o *cutscenes* como motor principal de la historia. Por tanto, junto a una planificada historia, a la que se incorporaron elementos del lenguaje cinematográfico, se planteó un escenario de posibilidades múltiples dentro del

relato, generadas por la toma de decisiones del usuario ante ciertos acontecimientos (Lara, 2014). Esta tesis es confirmada por Sánchez & Otero (2012), quienes consideran lo siguiente:

La implicación del usuario-espectador en el desarrollo de la historia se ha convertido en una de las características diferenciales de las llamadas “nuevas narrativas”, que rompen aparentemente con la linealidad del texto escrito o audiovisual para incorporar la experiencia del receptor (p. 105).

En este sentido la narración interactiva difiere de la usada en el cine tradicional en el hecho de que el espectador toma un papel participativo en la obra, mientras que en el cine es un observador más en la sala de proyección. Es por este hecho, que los medios que involucran narraciones interactivas son considerados sumamente poderosos.

Los dramas interactivos cuentan con sus propias estructuras narrativas, dependiendo de cuál sea la finalidad del videojuego como indica José Luis Orihuela (1997, p. 5):

Lejos de carecer de estructura, las narraciones interactivas aglutinan modelos estructurales complejos, cada uno de los cuales tiene una función específica (establecimiento de los datos esenciales de una historia, desarrollo de tramas, planteamiento de los diálogos, resoluciones, etc .) o bien una aplicación dominante (juegos interactivos, materiales educativos, motores narrativos en software de escritura de guiones, etc.).

Uno de los interrogantes que puede ayudar a comprender estas estructuras narrativas complejas, es la que nos plantea Francisco García (2006, p. 7), cuando se pregunta: “¿En qué medida y en qué tipos de juegos, jugar es narrar; y en qué medida y en qué tipo de narración, narrar es jugar?”.

Teniendo en cuenta estas observaciones, nos proponemos la realización de un análisis del modo de narración interactivo que pone en práctica la obra *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015). Su estructura está basada en las decisiones que toma el jugador y en las posibilidades narrativas de cada una de ellas.

2. Metodología

Para el análisis de esta obra interactiva se hizo un estudio de caso en donde se develó cual es la estructura y organización de un drama interactivo. Así mismo el estudio de caso nos permitió conocer cuáles son las arquitecturas narrativas posibles en una obra interactiva, y a cuál de dichas arquitecturas pertenece el producto a analizar, también entendimos el significado de las narrativas multiplataforma que es narrar en múltiples formatos (cine, libros, videojuegos, etc.), transmedia que es narrar en distintos formatos, pero en cada formato se narra una historia distinta e independiente que tiene relación con la narración global, y *cross media* que es narrar en múltiples formatos, pero es necesario experimentarlos todos para entender la narración global de la historia. De la misma manera, pudimos comprender

la evolución de la narración en base a la evolución de la tecnología, así como de los distintos elementos y formas que conforman una obra interactiva.

3. Marco Teórico

Los campos teóricos que apoyan esta investigación son los siguientes: el diseño de juegos y la narración interactiva. El primero nos ayuda a entender los componentes básicos que forman parte de una obra interactiva, y el segundo nos dirige a una comprensión de la forma de narración en un medio interactivo. Dentro del campo del diseño de juegos encontramos a Schell (2015) el cual propone la teoría de la “anatomía del juego”, esta puede ser usada para el análisis objetivo de la obra audiovisual en cuestión. En la misma disciplina del diseño de juegos encontramos a Novak & Krawczyk (2007), estos autores nos ayudan a entender como están creadas las historias y los personajes de los videojuegos, así como las diferencias y similitudes en la narración entre los videojuegos y el cine tradicional.

En este mismo dominio de estudio encontramos a Picucci (2014), el provee una definición y clasificación de las distintas arquitecturas narrativas presentes en los videojuegos, que servirán para aplicarlas al análisis de *Life is Strange*. También está presente García (2006), quien nos comparte conocimientos de cómo los videojuegos se convierten en el arte de participar. De él, vamos a utilizar el concepto del receptor que toma un rol participativo de la obra. De la misma manera encontramos a Latorre

(2010), quien nos proporciona estructuras y teorías acerca de cómo los videojuegos se convierten en medios de enunciación en el ámbito interactivo, lo cual nos ayudará a comprender las maneras en la que los juegos narran.

En el campo de la narración interactiva encontramos a Lara (2014), quien propone las definiciones y estructuras de los dramas interactivos, así como un análisis de dos productos: *Heavy Rain* y *Beyon. Two Souls*. Otro autor en este campo de investigación es Orihuela (1997, 2004), en 1997 su obra nos ayuda comprender la evolución de las historias interactivas con la tecnología, así como conceptos de interactividad, y de algunas formas y elementos de un relato interactivo. En el 2004, en cambio habla del rol del narrador y la narratología en la ficción interactiva, estos conceptos nos pueden ayudar a comprender el rol del diseñador de juegos como narrador en un drama interactivo. De la misma manera encontramos a Medina (2015), el escribe acerca de la teoría de los mundos ficcionales posibles en los videojuegos, gracias a esta teoría podemos entender la ficción presente en *Life is Strange*.

En la misma disciplina de la narración interactiva están Sánchez & Otero (2012), su aportación es proveer de un punto de vista histórico de la narración en general, de las narraciones multiplataforma, transmedia, cross media, y de las formas y estructuras de estos relatos. Así mismo encontramos a Ponce & García (2012), quienes explican las similitudes

y diferencias entre los videojuegos y sus adaptaciones cinematográficas, en cuanto a las similitudes se puede decir que dentro de sus narrativas tienen características en común como lo son la participación de uno o varios personajes, y también de un universo en donde se desarrolle el conflicto principal de la historia. En cuanto a sus diferencias se puede inferir que ambos requieren del espectador algo distinto, mientras que el cine requiere de un espectador-observador, los videojuegos requieren de un observador activo en la obra. De esta manera podemos obtener una mejor comprensión del paradigma *cross-mediático* actual. En esta misma disciplina de estudio encontramos a Font, Sora, Adillo y Torrabadella (2014), quienes proponen un método de análisis interactivo denominado: *decoupage interactivo*, de este método podremos encontrar parámetros como contenido, interactividad, estructura, interfaz, que se pueden analizar dentro de una obra interactiva.

4. Análisis de la narrativa en la película interactiva *Life is Strange*

Para analizar la narrativa interactiva de *Life is strange* debemos identificar y analizar cuatro componentes principales, siguiendo la metodología descrita por Schell (2014, p. 51): “Our study of anatomy begins with an understanding of the four basic elements that comprise every game”. Estos elementos son: estética, tecnología, mecánicas, historia. Bajo estos parámetros, a continuación vamos a analizar la película interactiva *Life is Strange*. En primer lugar,

vamos a analizar la estética de la obra, según Schell "Aesthetics: This is how your game looks, sounds, smells, tastes, and feels. Aesthetics are an incredibly important aspect of game design since they have the most direct relationship to a player's experience" (Schell, 2014, p. 52).



Figura 1. Habitación de Chloe, *Life is Strange*
Fuente: ©Dontnod Entertainment©, 2015.

En el caso de la estética *Life is Strange* está hecha con gráficos que no son fotorrealistas, sino que intentan tener una apariencia de como si estuvieran hechos a mano, o como si tuvieran un acabado impresionista con texturas simples para no sobrecargar la imagen. Esto lo indica el co-director del juego Michel Koch en los comentarios de los directores del juego.

Podemos ver este concepto reflejado en la Figura 1, en donde la estética de la escena no es fotorrealista, más bien parece una historieta dibujada a mano. A continuación, vamos a realizar un análisis del color, textura e iluminación. En cuanto a los colores y las texturas de este ambiente, se puede decir que los colores son cálidos y las texturas son simples. La iluminación también es cálida, pero todo esto tiene una razón de ser: esa habitación pertenece

a Chloe, uno de los personajes principales del juego. La cantidad de elementos que hay en la habitación definen los caracteres del personaje a la que pertenece, y la mayoría de elementos de la habitación son interactivos.

Toda la combinación de estos elementos estéticos (colores, texturas, iluminación, y elementos de la escena) forman lo que en conjunto se denomina Environmental Storytelling. Esto es la porción de la historia que no está dicha explícitamente, sino que solo está embebida en el espacio físico del juego. Por tanto, cada elemento visual del videojuego ayuda a la narrativa global del mismo.



Figura 2. Pasillos del instituto, *Life is Strange*
Figura: ©Dontnod Entertainment, 2015.

La banda sonora del juego está compuesta por la banda Syd Matters, la música no es orquestada, es música pop hecha para dar la sensación de juventud, y para ayudar al escenario a ubicarnos en un contexto universitario. Este concepto es confirmado en la escena de la Figura 2, cuando por primera vez entramos al instituto de Arcadia Bay, en donde suena la música de los audífonos de Chloe. En las canciones la guitarra tiene protagonismo,

esto tiene una razón de ser, la cual es que Max toca la guitarra, y en su habitación ella tiene una que puede ser usada por el jugador.

En segundo lugar vamos a analizar la tecnología de *Life is Strange*. Así podremos entender como los soportes tecnológicos actuales, ayudan a la narración interactiva de este videojuego. "The technology you choose for your game enables it to do certain things and prohibits it from doing other things. The technology is essentially the medium in which the aesthetics take place, in which the mechanics will occur, and through which the story will be told" (Schell, 2014, p. 52).

Life is strange es un drama interactivo y multiplataforma, diseñado para PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, GNU/Linux, Mac OS. Respecto a la tecnología, vamos a partir de dos problemáticas: la implementación de la tecnología en la narración, y las narrativas *cross media*. De esta manera cabe preguntarse: ¿cómo *Life is strange* hace uso de estas tecnologías para narrar su historia? Los controles de este drama interactivo son simples, no hace uso de todos los botones de los controles de cada consola, sino que usa los estrictamente necesarios para cumplir con sus mecánicas, de las cuales hablaremos más adelante.

Se puede decir que *Life is Strange* es a la vez un producto *Cross-media*. "Cross-media se refiere a experiencias integradas a través de múltiples medios que incluyen Internet, videos, televisión, dispositivos móviles,

DVD, prensa y radio. La incorporación de nuevos medios en la "experiencia crossmedia" implica niveles más altos de interactividad en la audiencia" (Davidson, 2010, p. 8). *Life is Strange* cuenta con un Sitio web en la que hay alojados *trailers*, fotos, sinopsis, calificaciones, entre otros, además cuenta con un segundo sitio web que es totalmente dedicado a la comunidad en donde se organizan: concursos de *cosplay*, de fotografía, de capturas de pantalla, de videos, *streams*, etc. Todas estas distintas formas de expresión digitales y no digitales, forman en conjunto la experiencia Cross Media de *Life is Strange*.

El tercer lugar vamos a hacer un análisis sobre las mecánicas de este drama interactivo, de esta manera podemos entender como estas sirven de soporte para la historia del juego. Pero antes de hablar sobre las mecánicas de *Life is Strange*, es necesario hacer una aclaración teórica sobre el término "mecánica" aplicado a un juego.

En un nivel macro-estructural se refiere al conjunto de reglas denominado *game mechanics* o "mecánica de juego" que determina la complejidad y el nivel de interacción con el videojuego y que produce un *gameplay* o "dinámica de juego" que ofrece una experiencia de interacción al usuario (Lara, 2014, p. 133).

Life is Strange trae su propio set de reglas, que están enfocadas en hacer de la narrativa el protagonista del juego, estas reglas de juego son: se puede caminar y explorar los entornos, se puede hacer

elecciones en base a las interacciones con los NPC (personajes no jugables), se puede retroceder el tiempo.

Las mecánicas, a su vez, tienen una clasificación, estas son: mecánicas núcleo, mecánicas primarias y mecánicas secundarias. Las mecánicas núcleo son las actividades principales que realiza el jugador, en muchos juegos está comprendida de otras actividades más pequeñas. En *Life is Strange* la mecánica núcleo es la de tomar decisiones, el jugador tiene que lidiar con las decisiones que ha tomado a medida que transcurre la historia. Este concepto es reflejado en la Figura 3, en la que debemos tomar una decisión referente al futuro de Kate Marsh (personaje del juego).



Figura 3. Diálogo con Kate Marsh, *Life is Strange*
Fuente: © Dontnod Entertainment, 2015.

Luego de las mecánicas núcleo, vienen las mecánicas primarias, "Primary mechanics can be understood as core mechanics that can be directly applied to solving challenges that lead to the desired end state" (Sicart, 2008). En *Life is Strange* la mecánica primaria es la de retroceder el tiempo, porque nos ayuda a resolver los problemas que nos causan las

decisiones que vamos tomando en el juego, la narración en la historia cambia cada vez que se usa esta mecánica primaria.

Después de las mecánicas primarias, vienen las mecánicas secundarias, que son las que nos facilitan la interacción con el juego, para cumplir las misiones u objetivos del mismo. En *Life is Strange* las mecánicas secundarias son las de exploración: caminar, rotar la cámara para observar el entorno. En cuanto al *Gameplay* o a las dinámicas, se puede decir que dependen mucho del usuario y de su "estilo de juego". Así lo indica Pérez Latorre: "La noción de *gameplay* o dinámica de juego corresponde, en un sentido general, a la dimensión procesual implícita de un videojuego, el espacio de posibilidad implícito en su diseño" (2010, p. 142).

Esto significa que el usuario si desea, puede explorar o no el escenario, puede interactuar con cada objeto o no, y puede retroceder el tiempo o no para cambiar las decisiones que ha tomado, aun cuando esto implique que debe lidiar con las consecuencias de sus decisiones. El *Gameplay* también cuenta con una clasificación mencionada por Pérez Latorre (2010). Estas tres dimensiones de experiencia de juego pueden ser consideradas como tres tipos de *gameplay*, o experiencias diseñadas (implícitas) del jugador:

- Experiencia lúdica implícita
(*gameplay* lúdica)
- Experiencia narrativa implícita
(*gameplay* narrativa)

-Experiencia audiovisual implícita
(*gameplay* audiovisual)

Analizar la experiencia lúdica implícita del juego implica analizar el jugador modelo en términos estrictamente lúdicos; analizar la experiencia narrativa implícita del juego implica analizar el “jugador/narratorio modelo”; y analizar la experiencia audiovisual implícita del juego implica analizar el “jugador/espectador modelo”.

Las posibilidades dinámicas juegan un papel importante en este drama interactivo. Esto debido a que cada porción del escenario tiene algo que contar y si decidimos no explorarlo, o si decidimos no retroceder el tiempo en alguna ocasión, luego hay que lidiar con la decisión que se ha tomado, y el curso de la historia del juego cambiará.

En cuarto lugar, es momento de analizar la historia de *Life is Strange*, con el objetivo de conocer como está estructurada en esta película interactiva. Así lo indica Schell “Story: This is the sequence of events that unfolds in your game. It may be linear and prescribed, or it may be branching and emergent” (2014, p. 52). De la misma manera, Lara (2014, p. 13) indica una estructura para la historia de los dramas interactivos.

En una primera fase, la tensión dramática aumenta progresivamente sin que el usuario tenga retos de interacción por superar. En la segunda fase, la tensión dramática genera que el usuario pase de un estado de inactividad

observadora a uno de intervención decisiva sobre el desarrollo de los acontecimientos.

Los hechos del juego transcurren en la semana del 7 al 11 de Octubre del 2013, Max es una estudiante de fotografía en Arcadia Bay, el cual es un pueblo costero en donde se desarrollan todos los eventos del juego. La historia narra la búsqueda de Max para salvar a su amiga Chloe, la cual tendría que haber muerto de un disparo, pero en ese justo momento Max descubre que tiene un poder para retroceder el tiempo y lo usa para salvarla. En el transcurso del juego, Max tendrá que lidiar con las consecuencias de las decisiones que ha tomado, de la misma manera tendrá que afrontar las consecuencias de retroceder el tiempo a su conveniencia.

Las decisiones que se deben tomar en *Life is Strange* son sobre temas cotidianos, cosas que nos pueden pasar a cualquiera, como una simple conversación entre amigos, pero cada decisión cuenta. Tal como se muestra en la Figura 4, la cual es una conversación entre Max y su amiga Chloe. Aquí Max intenta demostrar a Chloe su poder de manipular el tiempo, y si el jugador se equivoca en decir el número



Figura 4. Diálogo con Chloe, *Life is Strange*
Fuente: ©Dontnod Entertainment, 2015.

de cigarrillos, Chloe no le cree a Max y la narración cambia.

Debido a que la narración cambia en consecuencia a las decisiones tomadas por el usuario, creando distintas realidades y mundos ficcionales en la historia, es necesario mencionar la teoría de los mundos ficcionales posibles tal como las describe Medina (2015):

1. Los mundos ludoficcionales están estructurados en sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos. El juego de la ficción parte, principalmente, de la anticipación de mundos mediante unas pistas básicas. La experiencia de juego siempre se define por varios posibles y algún necesario que dotan de cohesión a todo el sistema: no existe un mundo de juego donde todo cabe.
2. Los mundos ludoficcionales son modelos estáticos y diseñados para ser autenticables por uno o más jugadores. Esta potestad de decisión supone aceptar un mundo posible y rechazar otros para, posteriormente, asumir sus consecuencias y obtener un balance final del juego.
3. Los mundos ludoficcionales establecen mecanismos de retroalimentación y dependencia entre su dimensión lúdica y su dimensión de ficción. La total e indisoluble integración entre las reglas de juego y los elementos

ficcionales genera un espacio de significación único.

4. Los mundos ludoficcionales están metalépticamente naturalizados. La dimensión metaléptica conlleva que los límites de la ficción no pueden ser superados por el jugador salvo por un canal semiótico que quiebra de manera permanente y en ambos sentidos –acción y devolución los límites entre la ficción y la realidad.
5. Los mundos ludoficcionales participan del modelo ecológico del transmedia. La verdadera potencialidad transmediática de los mundos ludoficcionales en relación con otros no radica en una posible versión del relato, sino en una verdadera comprensión de los particulares ficcionales y los espacios en los que se desarrollan los eventos.

Para analizar la historia de este drama interactivo en más profundidad, vamos a remitirnos a la teoría de las arquitecturas narrativas interactivas, la cual fue propuesta por Picucci “Here I define four narrative structures, namely PreReestablished, Discovery, Sandbox and Computer generated” (2014, p. 105).

La primera arquitectura narrativa conocida como preestablecida consiste en que la cantidad de libertad que se le ofrece al jugador está limitada por la historia que el diseñador ha planeado. El usuario no puede hacer nada más que seguir la narración principal, que normalmente progresa de

manera lineal, tal como lo indica Picucci: "The PreEstablished type of narrative can be considered as the principal and most common storytelling architecture. In its purest form, this type of structure offers designers a highly controlled story delivery environment governing the main plot of the game" (2014, p. 106).

Los diseñadores de juegos han innovado, han añadido nuevas características a esta arquitectura narrativa, como por ejemplo historias paralelas, o finales múltiples que se desbloquean de acuerdo a las decisiones del jugador. "On the one hand, game designers can add more variety by dissecting the plot into several story branches and providing different endings according to key decisions players will take during the gameplay" (Picucci, 2014, p. 107).

Ahora vamos a definir el siguiente tipo de arquitectura narrativa interactiva, esta es la de descubrimiento. "A higher degree of freedom in terms of pace and delivery of the story is true of titles that implement a Discovery narrative structure relying on players' free exploration of the game world and subsequent discovery of story information" (Picucci, 2014, p. 108). En esta arquitectura narrativa, el usuario tiene la libertad de explorar el mundo propuesto en el juego. A medida que va explorando va descubriendo la historia de lo que está sucediendo. Pueden existir muchas historias paralelas y mucha libertad, pero esto no afecta al hecho de que el usuario siempre seguirá el conflicto principal del juego.

A continuación, se encuentra la arquitectura Sandbox, "The crucial element differentiating this category from the previous ones and defining the narrative in Sandbox games is represented by the high levels of interactivity with the game world and the entities populating it" (Picucci, 2014, p. 109). Esta arquitectura narrativa está basada en otorgarle al usuario una gran cantidad de libertad, la cual usará para explorar y descubrir lo que está sucediendo en el mundo del juego, esto hace que la historia principal del juego tenga menos importancia o sea menos llamativa.

La cuarta y última de las arquitecturas narrativas, es la generada por computadora, o mejor conocida como emergente. "This type can be observed primarily in games belonging to the simulation genre, and can be distinguished from the other narrative structures by the absence of a main pre-established story plot and the maximization of randomness and autonomously generated events" (Picucci, 2014, p. 111). La arquitectura generada por computadora, es la que encontramos en juegos de simulación, esto es porque carecen de una historia principal, la narración que ocurre aquí es emergente, esto es debido a la existencia de eventos aleatorios y auto generados. Aquí el usuario crea su propia narración de acuerdo a los eventos que ocurren en el juego.

Una vez descritas las arquitecturas narrativas según Picucci, el siguiente paso

es establecer cuál de ellas pertenece a la obra en cuestión, de esta manera podemos realizar un análisis de la narración de la obra, enfocándonos en la arquitectura a la que pertenece. *Life is Strange* pertenece a la arquitectura narrativa pre establecida, porque la historia va de un punto A a un punto B, cada que el jugador llega a un "checkpoint" aparece una escena revelando lo que sigue de la historia. A medida que se van tomando las decisiones en el juego, se van abriendo las historias paralelas que el usuario tiene que seguir, y así hasta llegar al final del juego y escoger uno de los posibles desenlaces del mismo.

A partir de este concepto, se ha desarrollado un gráfico a modo de esquema indicado en la Figura 5, con este gráfico se pretende explicar la arquitectura narrativa usada en *Life is Strange*, de esta misma manera, esta representación puede ser usada para el estudio de otros dramas interactivos.

Este esquema en la figura 5, nos indica que al inicio de la narración se nos presentan unas opciones. Una vez que el usuario escoge una, va a tener tiempo para explorar, y darse cuenta de las consecuencias de su decisión. En este espacio de *Gameplay* se presenta además una cinemática o diálogo, que va a llevar a una nueva pregunta con otras opciones. Este ciclo se va repetir hasta el final del juego.

Life is Strange cuenta con muchas historias paralelas, casi cada personaje tiene su propio arco. En cada arco vemos reflejadas las consecuencias de las decisiones que hemos tomado sobre ese personaje. Dependiendo de las decisiones que tomemos, pueden o no pueden estar en los distintos arcos narrativos, esto refleja además una clara influencia de las novelas visuales japonesas. En ellas el usuario escoge una ruta, normalmente representada por un personaje femenino o

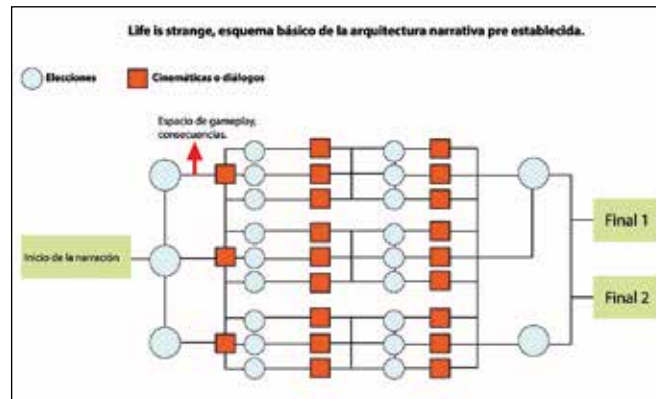


Figura 5. Esquema básico de la arquitectura narrativa preestablecida. Elaboración propia.

masculino, y sigue su historia hasta el final, dependiendo de a quién escogió pueden o no aparecer personajes nuevos y cambios en la narrativa.

Life is Strange dispone de dos finales que se hacen elegibles en el último diálogo/ cinemática del juego. Cada final cuenta con consecuencias distintas para el jugador, haciendo notar hasta el final que la mecánica núcleo del juego, es la de tomar decisiones.



Figura 6. Arcadia Bay destruido, *Life is Strange*
Fuente: © Dontnod Entertainment, 2015.

En el primer final vemos a Arcadia Bay destruido tal como lo indica la Figura 6, la tormenta del inicio del juego terminó arrasando al pueblo. Esto debido a que Max elige salvar a su amiga Chloe, y sacrificar a toda la población, luego de esto ambas chicas entran a Arcadia Bay en auto y observan el panorama.



Figura 7. Funeral de Chloe, *Life is Strange*
Fuente: © Dontnod Entertainment, 2015.

En el segundo final del juego que está indicado en la Figura 7, elegimos despedirnos de Chloe, al tomar esta decisión habremos salvado a Arcadia Bay. Chloe entonces habrá muerto y asistiremos a su funeral, en el cual estarán todos los demás personajes relevantes para la historia.

Para concluir el análisis narrativo, podemos decir que *life is strange* es una obra con una arquitectura narrativa bien definida, la cual de acuerdo al análisis sabemos que es pre establecida. Este drama interactivo además, hace un uso magistral de la tecnología para reflejar ambientes con mucha belleza, y una jugabilidad adictiva.

5. Conclusiones

Este estudio provee un análisis de la narración interactiva en *Life is Strange*. Este drama interactivo, presenta una narración cercana a la usada en el cine tradicional. La diferencia está en que debido a la interactividad, el usuario deja el papel de espectador, para adoptar un papel en el que sus decisiones afecten a la historia de la obra. Es en este hecho que radica el potencial narrativo de *Life is Strange*.

El análisis presentado consta de una estructura de cuatro partes, tal como lo define Schell (2014). Estos elementos son: estética, tecnología, historia, mecánicas. De esta manera se hizo énfasis en el análisis de la historia, en donde se analizó la obra de acuerdo al concepto de las arquitecturas narrativas, tal como lo indica Picucci (2014). *Life is Strange* está dentro de las

arquitecturas narrativas pre establecidas, esto es debido a que presenta una historia que inevitablemente va de un punto A a un punto B, los cuales son controlados por el diseñador del juego. El potencial narrativo de esta arquitectura narrativa, está en la implementación de historias paralelas y finales alternos, que son presentados de acuerdo a las decisiones que tome el usuario en la obra.

La importancia de este estudio radica en el análisis detallado de todos los componentes de esta obra interactiva. Además nos sirve para darnos cuenta de que existe un puente entre el cine tradicional y los videojuegos, este llamado "puente" son los dramas interactivos. Los relatos interactivos, pueden ser considerados por los cineastas para llegar a un público que guste más de la interactividad que ofrecen los videojuegos. Así mismo este estudio puede servir de punto de partida para el análisis y diseño de otras obras interactivas.

Referencias bibliográficas

- Schell, J. (2015). *The art of Game Design*. Pennsylvania, USA: CRC Press.
- Novak, J. & Krawczyk. (2007). *Game Story and Character Development*. Canadá: Delmar.
- Costa, C. Y Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. *ICONO 14. Revista científica de comunicación y tecnologías emergentes*, Vol. 10, N. 2, pp. 102-125.
- Freixa, P.; Sora, C.; Soler, J. y Ribas, I. (2014). El decoupage interactivo: una propuesta metodológica para el estudio y análisis de aplicaciones audiovisuales interactivas. Comunicación presentada en el *IV congreso internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, Universidad de Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- Orihuela, L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra Clave*, N. 2, pp. 37-46.
- García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *ICONO 14. Revista científica de comunicación y tecnologías emergentes*, Vol. 4, N. 2, pp. 1-24
- Pérez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (tesis doctoral). Barcelona, España: Universidad de Pompeu Fabra.
- Jafet, I. (2014). Heavy Rain y Beyond. Dos almas. Dramas interactivos en la narración transmedia. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 3, N. 1, pp. 129-152.
- Orihuela, L. (2004). El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto. Alicante, España: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego* (tesis doctoral). Barcelona, España: Universidad de Pompeu Fabra.
- Picucci, M. (2014). Cuando los videojuegos cuentan historias: un modelo de las arquitecturas narrativas del videojuego. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 3, N. 2, pp. 99-117.
- Sánchez, A. (2015). Videojuegos y mundos de ficción. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 4, N. 2, pp. 118-124.
- Delgado, A.; Granados, F. (2012). Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios. *Revista Comunicación*, N. 10, Vol. 1, pp. 63-77.

Imagen: Rodrigo Santos

