

# Tema 2

## Transmedia storytelling y literatura electrónica para el aprendizaje online: estudios de caso

**STORYTELLING Y TRANSMEDIA EN E-LEARNING**



Proyecto  
OpenCourseWare-  
UNIA  
(ocw.unia.es)



**Nieves Rosendo**  
nrs@ugr.es



## ÍNDICE

### Introducción

### Objetivos

### Contenidos

1. Narrativas transmedia para la educación. Algunos ejemplos.
2. La creación de mundos en *transmedia storytelling*
3. La premisa como principio estructurador de las narrativas transmediales

### Ideas clave

### Referencias Bibliográficas



## INTRODUCCIÓN

En esta unidad veremos algunos **ejemplos de narrativas transmediales aplicadas a la educación**, para ir adaptando nuestra visión al *transmedia storytelling* y sus posibilidades didácticas. Observaremos también el potencial de **creación de mundos** de estas narrativas, un concepto más amplio que nos permite multiplicar tramas y relatos. Para estructurar estos grandes relatos, es necesario diseñarlas en base a una **premisa**, el punto de vista de nuestra narrativa que estructura todas sus manifestaciones.



## OBJETIVOS

- Conocer ejemplos de *transmedia* storytelling aplicados a la educación
- Familiarizarse con universos de narrativas transmediales y observar sus posibilidades didácticas
- Aprender que la premisa articula la narrativa transmedial
- Establecer una premisa para un contenido didáctico

## CONTENIDOS

### 1. Narrativas transmedia para la educación. Algunos ejemplos

Kate Pullinger, escritora norteamericana de ficción impresa y digital, publicaba en su página personal en 2005 el primer episodio de *Inanimate Alice*, un Bildungsroman que cuenta la historia de una niña del siglo XXI, desde los ocho hasta los veinte años, cuando se convierte en diseñadora de videojuegos. Una **historia digital** cuya premisa es una reflexión sobre los efectos que tienen los nuevos medios de comunicación en los jóvenes.

Este episodio apareció dentro de la primera antología de literatura electrónica de la *Electronic Literature Organization*. Precisaba para su lectura el Flash y se navegaba con el sistema de *point and click*. Gradualmente, docentes del ámbito anglosajón, y después de todo el mundo, han utilizado *Inanimate Alice* para introducir la llamada **alfabetización** mediática y digital en sus currículos.



El proyecto se amplió muy pronto con recursos educativos, como el kit de profesores y materiales para la docencia, hasta convertirse en uno de los primeros



ejemplos de **narrativa transmedial aplicada a la educación**. En la actualidad han incorporado la **realidad virtual** al proyecto, ya en su décimo episodio.

Una historia digital que implica navegación, interacción, inmersión, y que ofrece materiales para expandir el universo del texto, como sus gráficos, guiones o pistas de sonido, todo **para que los alumnos hagan mash-ups, remezclas de materiales, ampliaciones y expandan sus contenidos**.

*Inanimate Alice* se emplea para la **alfabetización digital** del alumnado, pero también para la **alfabetización multimodal, resolución de problemas, cultural y socio-emocional**.

**Bill Boyd**, experto en educación transmedia, afirma que la alfabetización de los alumnos se desarrolla más rápidamente que con textos convencionales (lectura, escritura, discusión y escucha), y que también se desarrollan las habilidades necesarias para el siglo XXI, relacionadas con lo digital e informacional.



#### referencias externas

La web de Bill Boyd, experto en alfabetización, y desde casi el inicio, investigador sobre el *transmedia storytelling*. Tiene recursos y consejos para escribir argumentos, conectar narrativas...:

<https://literacyadviser.wordpress.com/>

Visita la web de *Inanimate Alice* para explorar sus materiales y capítulos:

<https://inanimatealice.com/>

---

*Inanimate Alice* es el camino de una niña para superar las adversidades de la infancia y la adolescencia en sus viajes por el mundo y convertirse en una adulta que trabaja en aquello que desea. Cada **capítulo** sucede en un lugar y tiempo distintos, y son autoconclusivos dentro de este **arco general**.

**Parte de un medio y se expande posteriormente como una narrativa transmedial educativa**: kit profesores, materiales para que los alumnos creen sus propias historias expandiendo el mundo de Alice o creando relatos alternativos y la realidad virtual. **Su dimensión no sólo es online con contenidos digitales, sino también offline, dentro del aula física**.

El **Proyecto Antártica** es un proyecto educativo ganador de un concurso propuesto por Fundación Telefónica para fomentar la investigación científica en el aula mediante el uso de nuevas tecnologías.



### Antártica

El Proyecto Antártica es una propuesta piloto de Fundación Telefónica, impulsada en colaboración con la Fundación Séneca, la Consejería de Educación y Universidades de la Región de Murcia, el Comité Polar Español, el Ejército de Tierra y la Armada; dirigida a la promoción de la ciencia y al fomento de las vocaciones científicas entre los jóvenes mediante tecnologías educativas innovadoras.

El proyecto combina recursos gamificados con una serie de elementos transmedia que multiplican el efecto inmersivo para los participantes. En él los estudiantes de 3º y 4º de Educación Secundaria deberán enfrentarse a una trama argumental en la Base Antártica Gabriel de Castilla y en el Buque de Investigación Oceanográfica Hespérides.

Para avanzar en esta trama tendrán que resolver numerosas situaciones que pondrán a prueba su sagacidad, su capacidad investigadora y sus conocimientos de ciencias, todo ello mientras adquieren valores como el beneficio social de la ciencia o la protección medioambiental de la Antártida.

Mediante el uso de **videocápsulas, quest o tareas, contenidos científicos, simulación de experimentos, materiales multimedia y redes sociales**, el *Proyecto Antártica*, lanzaba cada semana píldoras de vídeo que proporcionaban la base del conflicto que se tenía que resolver.

Según la Fundación “El argumento de *Antártica* contempla **una parte de ficción, pero se apoya en 8 proyectos reales** de investigación llevados a cabo en la Antártida. Las tramas tienen dos **escenarios** fundamentales: el Buque de Investigación Oceanográfica Hespérides y las Bases antárticas. Para avanzar en la **trama** tendrán que resolver situaciones que pondrán a prueba su sagacidad, su **capacidad investigadora y sus conocimientos de ciencias**, todo ello mientras adquieren **valores** como el beneficio social de la ciencia o la protección medioambiental de la Antártida”. A todo este despliegue digital, **las otras piezas no digitales del Proyecto son la competición entre centros, visitas, talleres y campamentos científicos.**



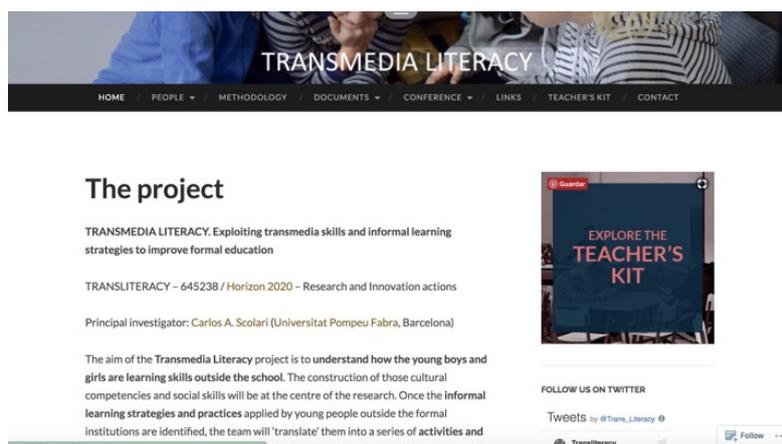
## referencias externas

Visita la web del Proyecto Antartica: <https://www.stembyme.com/antartica>

La noticia en la web de Telefónica:

<https://www.fundaciontelefonica.com/2016/10/04/antartica-una-aventura-educativa-transmedia-para-alumnos-de-esol/>

El anterior ejemplo nos muestra como un organismo como Fundación Telefónica, se interesa por la aplicación de las narrativas transmediales en educación. **Pero, en nuestro país también se han dado y se dan grupos y proyectos de investigación interesados.** Entre los más recientes, y sin duda el mejor respaldado y de mayor alcance, es el Proyecto de Investigación Horizonte 2020 **Transliteracy**, dirigido por Carlos Alberto Scolari. Su objetivo es estudiar cómo los jóvenes adquieren competencias culturales y habilidades sociales fuera del aula e implementarlas en ésta.



The screenshot shows the website for the Transmedia Literacy project. The header features the title "TRANSMEDIA LITERACY" and a navigation menu with links for HOME, PEOPLE, METHODOLOGY, DOCUMENTS, CONFERENCE, LINKS, TEACHER'S KIT, and CONTACT. The main content area is titled "The project" and includes the following text: "TRANSMEDIA LITERACY. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education", "TRANSLITERACY - 645238 / Horizon 2020 - Research and Innovation actions", and "Principal investigator: Carlos A. Scolari (Universitat Pompeu Fabra, Barcelona)". A paragraph describes the project's aim: "The aim of the Transmedia Literacy project is to understand how the young boys and girls are learning skills outside the school. The construction of those cultural competencies and social skills will be at the centre of the research. Once the informal learning strategies and practices applied by young people outside the formal institutions are identified, the team will 'translate' them into a series of activities and...". To the right, there is a "TEACHER'S KIT" graphic and a "FOLLOW US ON TWITTER" section with a tweet from @Trans\_Literacy and a "Follow" button.



## referencias externas

Visita el Proyecto Transmedia Literacy:

<https://transmedialiteracy.org/>

Os recomiendo explorar el kit de profesor:

<http://transmedialiteracy.upf.edu/es/search-a-didactic-card>

A un nivel más modesto, pero también interesante, está esta iniciativa de un colega de la Universidad de Granada, docente del departamento de Educación Física y Deportiva, el profesor Isaac J. Pérez López. Experto en **gamificación**, lleva a sus clases el *storytelling* de series de éxito que combina con actividades diversas y una **aplicación móvil** adaptado a sus clases. Su trabajo es un ejemplo de cómo mejorar tanto el **aprendizaje** como la **motivación** de los estudiantes a través de una narrativa y la **experiencia** relacionada con el juego.



The screenshot shows a news article from 'El Independiente de Granada'. The title is 'Tras Juego de Tronos y Matrix, el profesor de la UGR Isaac Pérez lleva a sus clases Star Wars'. The article is dated Wednesday, May 23, 2018. It features a photo of a group of people in Star Wars costumes. The article text discusses how Professor Isaac J. Pérez, a finalist for the Best Teacher in Spain 2017, uses game techniques to improve student health and motivation in his classes. He is inspired by 'Game of Thrones' and 'Matrix' and uses these as metaphors for his teaching. The article also mentions that he converts his students into 'Matrix' protagonists to motivate them.

Para leer la noticia: <http://www.elindependientedegranada.es/economia/juego-tronos-matrix-profesor-ugr-isaac-perez-lleva-clases-star-wars>

Como veis, es un experto en gamificación en el aula, pero introduce **narrativas** en sus propuestas, haciendo realmente **narrativas transmediales** aprovechando **mundos de ficción preexistentes** en sus actividades.



## 2. La creación de mundos en *transmedia storytelling*

El profesor Isaac J. Pérez utiliza los mundos de *Matrix*, *Juego de Tronos* o *Star Wars* para alojar sus narrativas. **La recreación de un universo**, como pueda ser un Ministerio del Tiempo o la Sevilla del Siglo de Oro de la serie *La Peste* **permite desarrollar muchas tramas distintas**. Henry Jenkins definió también el transmedia storytelling como “**el arte de la construcción de mundos**”, lo que explica la frecuencia con la que se narrativas transmediales en géneros como la ciencia ficción, la ficción histórica o la fantasía. Sin embargo, también existen mundos que nacen de relatos corales alrededor de eventos o lugares determinados, desde una invasión zombie a una redacción de una revista de sucesos o un hospital.

Pero recordad también que Jenkins su primer artículo hablaba de **personajes**: también es posible construir una narrativa transmedial que gire alrededor de las **múltiples aventuras de un personaje**, algo a lo que la serialidad que hemos heredado desde los grandes relatos del XIX ya es familiar para el público: las aventuras de un asesino en serie reconvertido en cazador de asesinos en serie como Dexter, el propio Sherlock Holmes, Batman o incluso el espía británico con permiso para matar.



### definición

#### **Transmedia storytelling is the art of world-building**

Henry Jenkins, *Convergence Culture* (2006)

---

Entonces, ¿cómo preservar la coherencia en estas narrativas que pueden ser tan extensas? Como veremos a continuación, el principio estructurador es la *premisa*.

## 3. La premisa como principio estructurador de las narrativas transmediales

Como a otras formas de narrativa, **en las narrativas transmediales la coherencia y la estructura residen en el punto de vista que quieren adoptar, en su premisa**. Este concepto, largamente utilizado en las clases de guión cinematográfico, es la base de un argumento, la idea central del relato.



### importante

---

La premisa es el punto de vista del relato: ¿qué se quiere decir?

Es un concepto que viene de la dramaturgia. Lajos Egri, en *El arte de la escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las emociones humanas* (1942), nos propone distintas premisas para algunas de las más conocidas obras de Shakespeare:

**Romeo y Julieta** — Un gran amor desafía incluso a la muerte

**Rey Lear** — La confianza ciega conduce a la destrucción

**Macbeth** — La ambición despiadada conduce a la propia destrucción

**Otelo** — El celoso se destruye a sí mismo y al objeto de su amor.

Estructura: agente + conflicto+ conclusión

---

A pesar de que el propio Egri dice que es el comienzo de la obra, más adelante reconoce que no tiene por qué ser el comienzo de la escritura de la obra. Se puede empezar con un personaje o incidente, o incluso con una simple idea, dice, y más adelante encontrar la premisa, pero esta debe estar presente en la obra.

Otra definición muy utilizada es la que propone Valentín Fernández-Tubau Rodés, que parte de la de Egri y tiene tres acepciones. La primera y, sobre todo la última son las más interesantes para nosotros:



### definición

---

**Premisa.**

Concepto básico sobre el que se construye la historia. La mayoría de las premisas se pueden reducir a: “personaje X inmerso en una situación Y que quiere conseguir Z”.

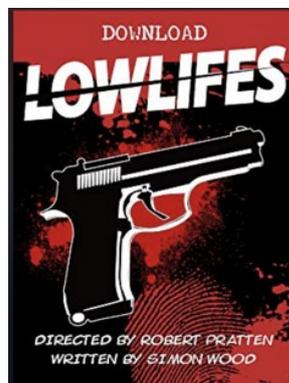
Pregunta hipotética acerca de un personaje determinado enfrentado a una situación determinada cuya respuesta sería la película. Contiene determinadas variables y suele venir en la forma: “¿Qué pasaría si...?”.

Es lo que configura la idea o chispa de las historias. Frase sobre la que se construye la historia; es el principio del que se parte y la esencia del guión.

Valentín Fernández-Tubau Rodés *El cine en definiciones. Diccionario esencial de términos cinematográficos (1994)*

---

Tomemos un ejemplo propuesto por Pratten (2011), su obra *Lowlifes*. Si nos fijamos, la premisa no sigue el esquema de Egri, pero sí **el concepto de idea unificadora, de punto de vista que sigue la obra**. Es en la **sinopsis corta**, o también en las sinopsis en forma de línea o tagline, donde nos hacemos una idea general, a falta de un **argumento** más detallado. **La premisa nos ofrece indicaciones para que todas las ramificaciones de nuestra narrativa transmedial mantengan la coherencia de la obra.**



*Sinopsis corta: Lowlifes cuenta la historia de un detective de homicidios de San Francisco adicto a las drogas, su ex-mujer y el detective privado que ella ha contratado para espiarle.*

*Premisa: No juzgues a un libro por su portada.*



#### referencias externas

---

La web de *Lowlifes*: <http://www.zenfilms.com/lowlifes/index.php>

Os recomiendo explorarla y ver cómo distribuye episodios, blog, perfil en FB y otras piezas narrativas.

---

De igual modo, cuando en el 2016 creamos el universo transmedia de *El proceso, de Kafka*, la **premisa** guió todas las partes de ese universo: **cualquiera puede convertirse en acusado y vivir su propio proceso**. Convertimos al público de la obra en acusados por el Tribunal, como Josef K.



Hemos visto cómo la premisa es importante en las narrativas transmediales de ficción, pero también lo es, y mucho, en aquellas de **no ficción**, como las informativas (el periodismo transmedia) y los documentales, puesto que articula por completo lo que se quiere decir cuando las piezas de la narrativa transmedial pueden componerse de **elementos poco narrativos**, como *timelines*, encuestas, bases de datos, imágenes, etc., y especialmente importante para que la **participación** esté correctamente encaminada.



#### recursos relacionados

Otro ejemplo de documental transmedia es el *Proyecto Quipu*:

<https://interactive.quipu-project.com/#/es/quipu/intro>

Sobre este documental, os adjunto aquí un texto de Arnau Gifreu:

<https://blog.rtve.es/webdocs/2017/02/nueva-iteraci%C3%B3n-del-proyecto-quipu-colaboraci%C3%B3n-con-the-guardian.html>

*Connecting Cat* es una narrativa transmedia para ESL, la enseñanza de inglés como segunda lengua. Lo ha llevado, entre otros, Patricia Rodrigues, de la Universidade Aberta de Lisboa.



La web del proyecto: <http://www.ccat.site/>

Sauti ya wakulima es un proyecto de Eugenio Tiselli (motorhueso.net) en la que los granjeros una zona de Tanzania utilizan los móviles para, en principio, aconsejarse sobre los cultivos, pero se ha convertido en algo más. <http://sautiyawakulima.net/bagamoyo/about.php?l=1>

---



Practica la creación de una premisa. Hemos visto los ejemplos de premisas que propone Lajos Egri. Para ello, analiza primero la obra. Fíjate cómo lo hace:

“Macbeth y Lady Macbeth, en su despiadada ambición para lograr sus metas, deciden acabar con el rey Duncan. Después, para fortalecer la posición que así ha alcanzado, Macbeth contrata asesinos para matar a Banquo, a quien teme. Más adelante, se ve forzado a seguir cometiendo asesinatos con el fin de atrincherarse y protegerse en la posición que ahora tiene gracias al homicidio. Finalmente, los nobles y sus propios súbditos están tan exaltados que se levantan en su contra, y Macbeth muere de la forma en que vivió: atravesado por la espada. Lady Macbeth muere de pánico.

\*¿Cuál puede ser la premisa de esta obra? La pregunta es ¿cuál es la fuerza que la mueve? Sin duda alguna es la ambición. ¿Qué tipo de ambición? Despiadada, puesto que está bañada de sangre. La caída de Macbeth estaba ya prevista en el mismo método que le sirvió para lograr su ambición. Así, como vemos, la premisa para Macbeth es “La ambición despiadada conduce a la propia destrucción.” (pp. 33-34)”

Para ir perfilando vuestra narrativa transmedial, debéis pensar en cómo será el relato. Os animo a que creéis un pequeño relato de uno de vuestros contenidos didácticos y elaboréis una sinopsis corta y una premisa. Volved al ejemplo de *Lowlifes* de Pratten: ¿Cuál es la historia que queréis contar?.

---



## IDEAS CLAVE

El *transmedia storytelling* se está aplicando ya en proyectos educativos y de alfabetización transmedial y mediática.

Estas narrativas se expanden a través de mundos y universos que permiten multiplicar relatos y tramas.

La premisa articula todas las piezas de la narrativa transmedial y expresa su punto de vista, la postura que adopta, lo que se quiere decir.

Es fundamental en toda clase de narrativa transmedial, pero especialmente en aquellas de no ficción: articula todos sus elementos.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Egri, Lajos (1942): *El arte de la escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las emociones humanas*. Ed. Universidad Nacional Autónoma de México (2010)

Fernández-Tubau Rodés, Valentín (1994): *El cine en definiciones. Diccionario esencial de términos cinematográficos*. Barcelona, Íxia Llibres (Manuals de Cinema).

Jenkins, Henry (2003): "Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling, MIT Technology Review": <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling>

- (2006): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós 2008.

Pratten, Robert (2015): *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical Guide for Beginners*. 2ª ed., Londres, Amazon (1ª ed. 2011, Transmedia Storyteller)

Scolari, Carlos Alberto (2013): *Narrativas transmediales. Cuando todos los medios cuentan*. Bilbao, Deusto.