



Materia: Taller de Narrativas Transmedia

Cátedra: Domínguez Halpern

 comunicaciontransmedia.com.ar

 [instagram.com/comunicaciontransmedia.uba](https://www.instagram.com/comunicaciontransmedia.uba)

 [x.com/transmediaUBA](https://twitter.com/transmediaUBA)

 [youtube.com/@ComunicacionTransmediaUBA](https://www.youtube.com/@ComunicacionTransmediaUBA)

 [facebook.com/comunicaciontransmedia.uba](https://www.facebook.com/comunicaciontransmedia.uba)

Los viajes de Ulises en la Era Transmedia

Creando experiencias inmersivas e interactivas para las audiencias contemporáneas

Siguiendo la odisea de Ulises, esta exploración revela cómo las historias se reimaginan en la era digital, dispersándose a través de múltiples plataformas para crear experiencias inmersivas y participativas que capturan la esencia de la narrativa en un mundo transmedia

Presentación	1
Programa analítico	4
Unidad 1: Introducción a la Comunicación Transmedia. Narrativas y Storytelling en la Era Digital	4
Unidad 2. Transmedia en la historia de la remediación	5
Unidad 3. Plataformas de streaming, creadores de contenido y comunidades	6
Unidad 4. Análisis de Proyectos Transmedia	7
Proyecto Final / TPF	7
Equipo Docente	8

Presentación

A lo largo de la historia, los seres humanos han hallado inspiración en una variedad de objetos y fenómenos para tejer relatos que perduran en la memoria colectiva. Desde las

evocadoras pinturas rupestres de hace más de 32.000 años, plasmadas en las impresionantes imágenes que Herzog presentó en su emblemático filme "La Cueva de los Sueños Olvidados", hasta las épicas narrativas de la antigüedad, la narración ha sido una herramienta fundamental para transmitir conocimientos, valores y emociones.

Con el avance de la tecnología y la evolución de los medios de comunicación, estas formas de contar historias han experimentado una metamorfosis profunda y expansiva.



Foto de Opera El Cónsul

La narrativa transmedia refiere a una forma de narración que dispersa una historia a través de múltiples plataformas y formatos, cada uno contribuyendo de manera única a la experiencia general del usuario. En lugar de simplemente adaptar la misma historia a diferentes medios, la narrativa transmedia expande y enriquece la historia con contenido exclusivo para cada plataforma. Este enfoque permite a los consumidores o espectadores, interactuar con la historia de diversas maneras, dependiendo del medio utilizado.

En desarrollos performativos como la ópera o el teatro, la transmedia se ha ido colando en diferentes propuestas que toman al espectador como protagonista, proponiendo en tiempo real, elecciones de múltiples acciones que expanden el "espacio del escenario".

El análisis transmedia en el contexto de los nuevos fenómenos de digitalización implica comprender cómo las tecnologías emergentes y las tendencias actuales en la digitalización

influyen en la creación y distribución de contenido. Características claves como la expansión narrativa, la participación activa de la audiencia, la coherencia y cohesión, el contenido específico para cada medio, la distinguen de otras formas de narración como el storytelling tradicional, la crossmedia y las narrativas no lineales.

Inmersos en la explosión digital, la transmedia ha emergido como una de las formas más innovadoras y completas de narración. Nuevas texturas y dimensiones se hacen presentes con el objeto de expandir el universo narrativo, permitiendo a la audiencia interactuar con diferentes aspectos de la historia en cada medio. Esta técnica aprovecha las fortalezas y características únicas de cada plataforma para enriquecer la narrativa global, fomentando una mayor inmersión, participación y engagement del público.



Foto Opera Don Pasquale

A modo de ejemplo, los conciertos y performances de música experimental suelen ser interactivos, invitando a la audiencia a participar de maneras no tradicionales, ya sea a través de la improvisación, la retroalimentación en vivo o la interacción con el entorno sonoro. A través de la exploración de nuevas texturas sonoras y técnicas de producción, ésta crea ambientes y experiencias inmersivas que transportan a los oyentes a mundos sonoros únicos. La creación de universos acústicos únicos que añaden profundidad y dimensión en sus composiciones, destacan la innovación de los elementos transmedia (tomamos como referencia al conocido trabajo conjunto de Bjork con el biólogo Attenborough generando una intersección entre la música, la naturaleza y la tecnología referido al disco Biophilia). De esta forma se aprovecha las fortalezas y características únicas de cada plataforma para enriquecer la narrativa global, fomentando una mayor inmersión, participación y engagement.

Como venimos mencionando, en el campo de la música experimental a *Nils Frahm* utiliza instrumentos no convencionales como el waterphone, combinado con colaboraciones visuales y performances en vivo en donde la música se complementa con elementos visuales y narrativos. En este sentido, la pianista polaca *Hania Rani* realiza composiciones atmosféricas que combinando elementos de música clásica, minimalismo y ambiente. En una apuesta altamente evocativa, crea ambientes sonoros que pueden transportar al oyente

a un estado emocional específico. Esto es similar a la creación de escenarios en una narrativa escrita o visual, donde el ambiente contribuye significativamente a la historia.

Explorar la experiencia del usuario resulta nodal. El lugar de la realidad virtual como la aumentada, facilitan la creación de experiencias inmersivas, transportando a los usuarios dentro de la narrativa de manera más efectiva.

La inteligencia artificial (IA) se suma en este aspecto, analizando datos de los usuarios, creando contenido personalizado y adaptable en tiempo real analizando sus preferencias. Esto puede incluir recomendaciones de historias relacionadas, caminos narrativos alternativos basados en preferencias pasadas o la adaptación de elementos de la historia para que resuenen mejor al usuario. Asimismo, facilita la creación de personajes virtuales interactivos y la generación automatizada de contenido, lo que expande las posibilidades creativas.

La transmedia constituye un nuevo horizonte en la forma en que contamos y consumimos historias. Al abrazar la innovación y la colaboración multidisciplinaria, se redefine el arte de la narración, abriendo nuevas posibilidades para la creatividad.

Programa analítico

Unidad 1: Introducción a la Comunicación Transmedia. Narrativas y Storytelling en la Era Digital

Exploraremos los fundamentos y las prácticas de la comunicación transmedia, con un enfoque particular en las narrativas y el storytelling en la era digital. Se desarrollará cómo las historias pueden ser contadas y experimentadas de manera fragmentada a través de múltiples plataformas y formatos, creando una experiencia más rica y envolvente para las audiencias.

Las temáticas claves serán:

- Definición y conceptos básicos de la transmedia.
- Historia y evolución de la narrativa transmedia.
- Diferencias entre transmedia, crossmedia e hipermedia.
- Principios de storytelling y narrativas no lineales.
- Storytelling digital y sus aplicaciones en transmedia.
- Diseño de experiencias narrativas interactivas.

Bibliografía / Videografía

- Jenkins, H. "En busca del unicornio de papel: Matrix y la narración transmediática.". *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. España, Paidós. 2008.

- Scolari, C. "Introducción a las narrativas transmedia" (cap.1), "Historia y evolución del transmedia storytelling" (cap. 2), y "Características de las narrativas transmedia" (cap. 3) en *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*
https://www.academia.edu/44172421/Carlos_A_Scolari_Narrativas_Transmedia
- Jeff Gomez
<https://www.entreperiodistas.com/comunicacion-transmedia-la-narracion-expandida/> y <https://www.youtube.com/watch?v=rilN42xVga4>
- Rose, F. Prefacio y "El giro narrativo" (cap. 1) *El mar en el que nadamos. Cómo funcionan las historias en un mundo basado en datos*
https://www.academia.edu/56899115/The_Sea_We_Swim_In_How_Stories_Work_in_a_Data_Driven_World

Unidad 2. Transmedia en la historia de la remediación

Analizaremos cómo las narrativas transmedia se han desarrollado como parte de un proceso de remediación, entendiendo cómo los medios han influenciado y transformado las formas de contar historias a través del tiempo. Focalizaremos cómo los nuevos medios reconfiguran, transforman o incorporan las características de los medios antiguos. La comprensión de la remediación permite a los creadores de contenido desarrollar experiencias narrativas cohesivas y multifacéticas que aprovechan las fortalezas y características únicas de cada medio involucrado. Nueva reconceptualización del transmedia desde los estudios del software y las nuevas lecturas sobre los medios.

Las temáticas claves serán:

- Definición y conceptos de la remediación.
- Características claves: Transparencia e Hipermediación
- Remediación en la narrativa
- Participación y Engagement de la Audiencia
- Tecnologías Emergentes y el Futuro de la Remediación: realidad aumentada, realidad virtual ("The Void" y "Pokémon Go"), IA en videojuegos como "The Elder Scrolls V: Skyrim", Internet de las Cosas (IoT) / Amazon Echo / Tecnologías Hápticas (Exoesqueletos , guantes,etc)

Autores

- Marie-Laure Ryan: "Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media"
- Bolter, D. J. y Grusin, P. Inmediatez, Hipermediación, Remediación
<https://catedradatos.com.ar/media/Remediacion-Jay-Bolter.pdf>
- Scolari, C. Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital
<http://ariel-amadio.com/docencia/wp-content/uploads/2018/09/Narrativas-transmedia-nuevas-formas-de-comunicar-en-la-era-digital.pdf>
- Manovich, L. "Siete argumentos sobre las imágenes generadas con ia y los medios generativos" en Manovich, L. & Arielli, E. *Artificial Aesthetics*, 2023.

<http://manovich.net/content/04-projects/168-artificial-aesthetics/lev-manovich-ai-aesthetics-chapter-5.pdf>

- Manovich, L. "Introducción: estudios de software para principiantes" en *El software toma el mando*, 2008. Trad. Yalij A., y Alamo, S. para la Cátedra de Datos, UBA.
<https://catedradatos.com.ar/media/Lev-Manovich-El-Software-toma-el-Mando-2008-Introducci%C3%B3n-Estudios-de-Software-para-principiantes-.pdf>

Unidad 3. Plataformas de streaming, creadores de contenido y comunidades

Esta unidad pretende abordar la dinámica de las plataformas, el diseño de contenido como comunidades en vínculo a las narrativas transmedia. Se focalizará en cómo las plataformas digitales han transformado radicalmente la manera en que las personas se comunican, consumen contenido y participan en comunidades en línea. Indagaremos la constitución de la experiencia del usuario (UX) en estos entornos. Se discutirá la diversificación de las plataformas digitales, incluyendo redes sociales, plataformas de streaming, estrategias de generación de ingresos. Analizaremos el impacto de la IA en estas plataformas como en las recomendaciones al usuario.

Las temáticas claves serán:

- Evolución y diversificación de las plataformas digitales: redes sociales, streaming, e-commerce, etc
- Dinámica de las Plataformas Digitales: Tipos de plataformas, modelos de negocio y monetización
- Integración de principios de UX en narrativas transmedia: cómo diseñar experiencias coherentes y atractivas a través de múltiples plataformas. ("The Dark Knight", Pokemon Go, Proyecto Blair Witch)
- Impacto de la IA en plataformas. Sistema de recomendaciones. El caso Netflix en la adherencia de universos narrativos (House of cards)

Bibliografía / Videografía

- Radionova, I. & Trots, I. "Creator economy Theory and its use". *Economics, Finance and Managment Review*, 3, 2021
<https://public.scnchub.com/efmr/index.php/efmr/article/view/158/101>
- Norman, D. "El diseño de las cosas cotidianas" (cap. 6) y "El desafío del diseño" (cap 7). *Diseño centrado en usuario*.
https://www.academia.edu/36105941/The_Design_of_Everyday_Things_Don_Norman?sm=b
- Hergenrader, Trent. Narrativa transmedia, mundos narrativos inmersivos y realidad virtual
https://www.academia.edu/91669532/Transmedia_Storytelling_Immersive_Storyworlds_and_Virtual_Reality?rhid=29070822617&swp=rr-rw-wc-5064119

- Dowd, Tom y Gomez, Jeff: "Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers"
https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781136071423_A23826025/preview-9781136071423_A23826025.pdf
- Lugo Rodriguez, N. *Immersive Journalism Design Within a Transmedia Space* en *Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age*, 2018
<http://ndl.ethernet.edu.et/bitstream/123456789/35880/1/35.pdf#page=91>

Unidad 4. Análisis de Proyectos Transmedia

En la presente unidad nos centraremos en el análisis de proyectos transmedia, explorando métodos y técnicas clave para evaluar su efectividad narrativa, participativa e impacto cultural. Analizaremos la coherencia narrativa en proyectos que se extienden a través de múltiples canales y plataformas y evaluaremos cómo la participación activa del público en la creación y difusión de contenido transmedia afecta la experiencia global.

Las temáticas claves serán:

- Métodos y técnicas de análisis de proyectos transmedia.
- Evaluación crítica de la narrativa, la participación y el impacto cultural.
- Estudios de caso y ejemplos prácticos.

Bibliografía / Videografía

- Marsha Kinder: "Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles".
- Jonathan Gray: "Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts".
- Bernardo, Nuno. "The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms"
https://books.google.com.ar/books/about/The_Producer_s_Guide_to_Transmedia.html?id=iKc7KQEACAAJ&redir_esc=y

Proyecto Final / TPF

Opción A: Proyecto Transmedia

Diseño y documentación de una actividad con tecnologías: en grupos de no más de 3 personas, se solicitará la construcción de una narrativa transmedia que contenga los atributos trabajados a lo largo del cuatrimestre con especial foco en los alfabetismos que serán desarrollados a partir de dicho material (digital, mediático, informacional, en datos, lúdico, etc.). Se solicita que esta propuesta sea acompañada por un escrito teórico-narrativo con la documentación del proceso de diseño y reflexiones en torno a las decisiones tomadas en su prototipado.

Extensión aproximada del escrito teórico: 10 carillas total.

Opción B: Análisis de un proyecto transmedia

Escritura de un ensayo sobre alguna de las líneas de trabajo de la materia: de manera individual el o la estudiante que haya elegido esta opción de trabajo elaborará un ensayo académico con reflexiones y propuestas relacionadas con alguno de los ejes planteados en el espacio de los Prácticos.

Extensión aproximada del ensayo: 5 carillas.

Opción C: Proyecto Transmedia sobre producción / conocimiento académico

Desarrollo de un proyecto transmedia, en grupos, que contenga y sea diseñado con base en los atributos trabajados a lo largo del cuatrimestre. Este proyecto tendrá como objetivo acercar las producciones y conocimientos académicos contruidos por los estudiantes en su recorrido durante la carrera a nuevas audiencias.

Extensión aproximada del ensayo: 7 carillas

Equipo Docente:

Prof. Titular Asociada: Estela Domínguez Halpern

Prof Adjunta: Carolina Gruffat

Jefe de Trabajos Prácticos: Julio Alonso

Ayudantes de Primera: Mario Kiektik, María Ortiz, María Eugenia Gonzalez Ocampo, Sofia Alamo, Giselle Bordoy, Victoria Carrizo

Ayudantes Graduados: Carolina Flechas, Enzo Tomás Evangelista, Noelia Pirsic Galianoff

Ayudantes Alumnos: Ignacio Escudero, Emiliya Antonyuk, Agustina Ramos, Paulina Gallardo, Victoria Maron, Abril Portas.