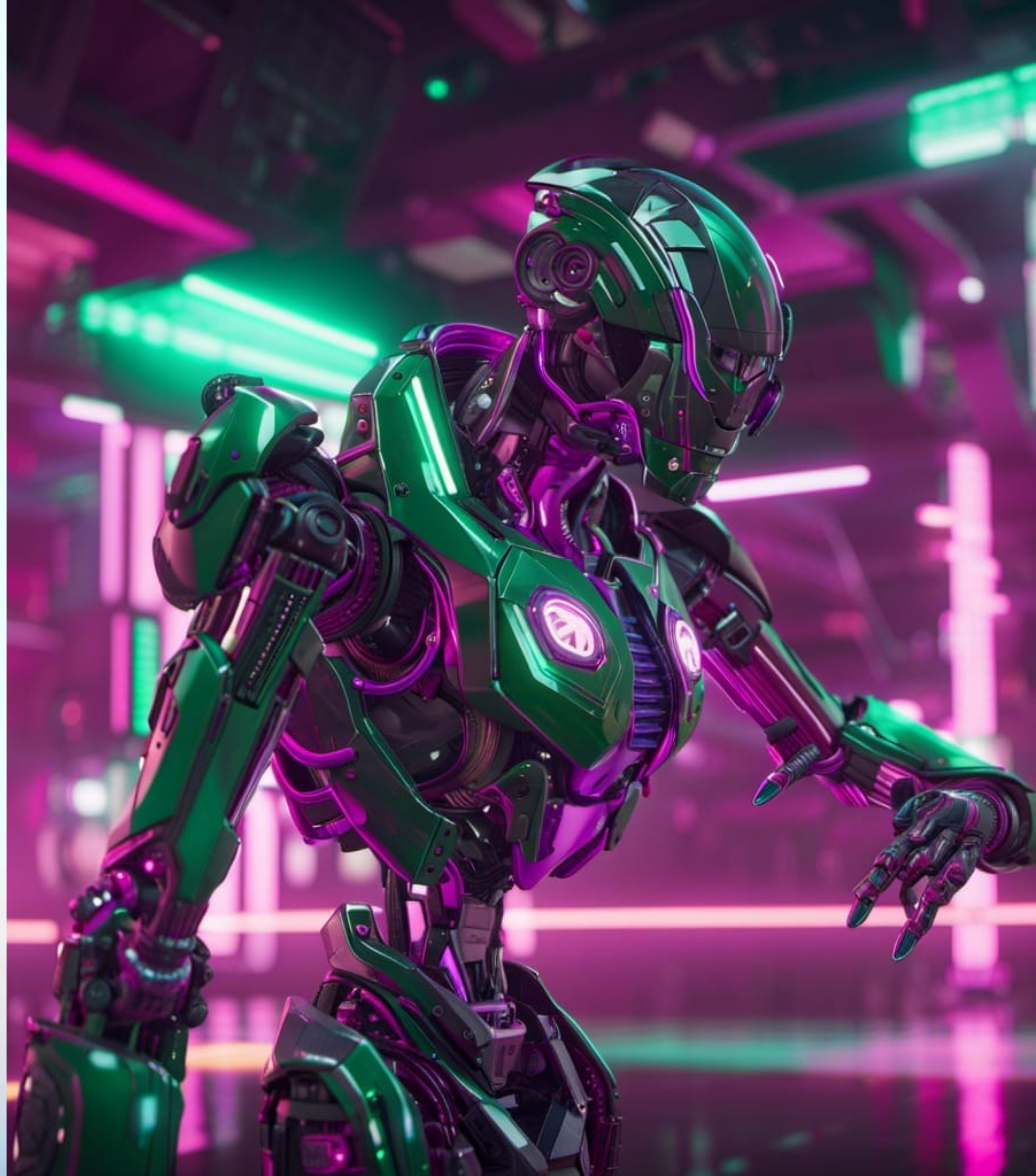


# Multimedia I

Profesor DI Especialista Ariel  
Amadío

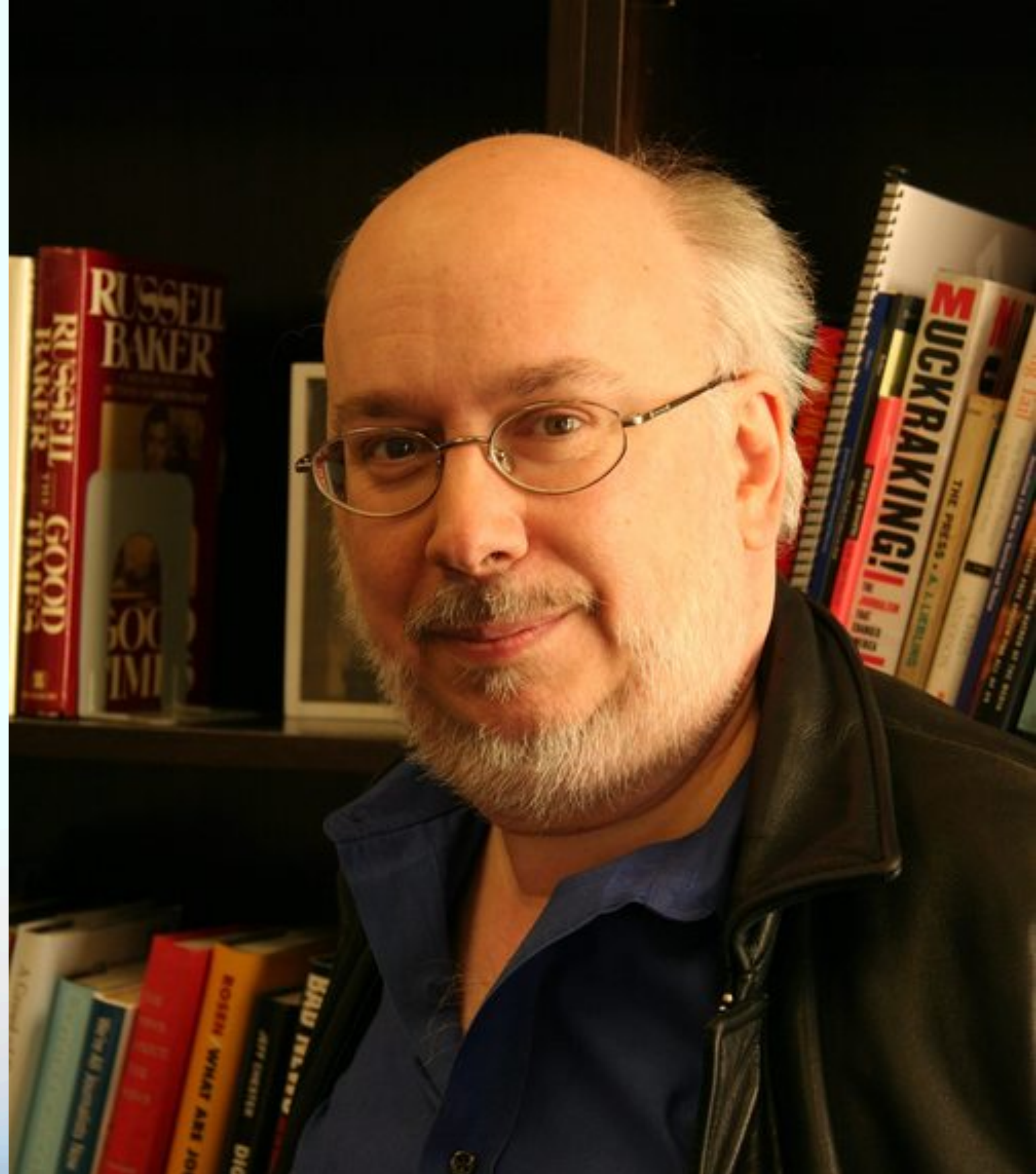


# **Eje 6:** Narrativa Transmedia

# Narrativa Transmedia

## Concepto

- El concepto de **“narrativa transmediática”** fue introducido por Henry Jenkins (MIT) en un artículo publicado en Technology Review en el 2003 y sirve para nombrar las experiencias narrativas que se despliegan a través de varios medios o plataformas.



# Narrativa Transmedia

## Naturaleza

A diferencia de la **traducción intersemiótica**, donde una misma historia se traduce a otro lenguaje; en las narrativas transmediáticas cada medio o plataforma **cuenta una parte** diferente de un gran mundo narrativo.

Lo que se ve en la pantalla, por ejemplo, no es lo mismo que se lee en el libro o se hojear en el cómic.



### El Viejo Mundo

### Franquicia de Medios Tradicionales

Película

Juego

Libro



El todo es menos que la suma de las partes: conclusión insatisfactoria al consumir todas las piezas



### El Nuevo Mundo

### Franquicia Transmedia

Película

Juego

Libro



El todo es más satisfactorio que la suma de las partes: euforia por la recolección de las piezas



Autoría: Robert Pratten @robpratten  
Traducción: Belén Santa-Olalla @belen\_santa

# Principales referentes



Robert Pratten



Marsha Kinder



Carlos Scolari

# Historia

## Antecedentes generales

- Sobre los años 70 y 80, artistas pioneros del arte telemático hacían experimentos sobre la narración colectiva, mezclando los antecesores de nuestras actuales redes, y producían visiones y teorías críticas sobre lo que se convertiría en transmedia.
- Con la normalización del uso de internet en los 90, numerosos creadores comenzaron a explorar maneras de contar historias que entretuvieran al público utilizando nuevas plataformas.

# Historia

## Antecedentes generales

- Muchos ejemplos tempranos tomaron la forma de lo que luego se llamarían ARGs (alternate reality games), que tenían lugar en tiempo real y con gran cantidad de público. El término ARG en sí fue acuñado en 2001 para describir The Beast, una campaña de marketing para la película Inteligencia artificial
- Desde 2011, los estudios tanto tradicionales como especializados están abrazando las técnicas de narración transmedia en busca de una nueva forma de contar historias nativa a los contenidos digitales en red y los nuevos canales de comunicación

# Antecedente

## El Proyecto Blair Witch



In October of 1994  
three student filmmakers disappeared  
in the woods near Burkittsville, Maryland  
while shooting a documentary...

A year later their footage was found.



# THE BLAIR WITCH PROJECT.

ARTISAN ENTERTAINMENT PRESENTS A HAXAN FILMS PRODUCTION A FILM BY EDUARDO SANCHEZ & DANIEL MYRICK  
HEATHER DONAHUE MICHAEL WILLIAMS JOSHUA LEONARD "THE BLAIR WITCH PROJECT"  
PRODUCTION DESIGNER BEN ROCK ART DIRECTOR RICARDO R. MORENO DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY NEAL FREDERICKS MUSIC BY ANTONIO CORA EXECUTIVE PRODUCED BY BOB EICK AND KEVIN J. FOXE  
CO-PRODUCED BY MICHAEL MONELLO PRODUCED BY GREGG HALE & ROBIN COWIE WRITTEN, DIRECTED AND HOSTED BY DANIEL MYRICK & EDUARDO SANCHEZ

\*The Blair Witch Project and "Blair Witch" are the registered trademarks and service marks of Artisan Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Program Content © 1999 Blair Witch Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

[www.artisanent.com](http://www.artisanent.com) | [www.blairwitch.com](http://www.blairwitch.com)



"En Octubre de 1994, tres estudiantes de cine desaparecieron en el bosque cerca de Burkittsville, Maryland, mientras grababan un documental.

Un año mas tarde su grabación fue encontrada"



# Los 7 principios de la narrativa transmedia

Henry Jenkins

# #1 Expansión vs. profundidad

- Expansión es la habilidad y compromiso de los espectadores por difundir los contenidos a través de distintos canales.
- Profundidad es la búsqueda de más información sobre el universo donde se desarrolla la narrativa y sus posibles extensiones por parte de los espectadores.
- Son conceptos complementarios, donde la expansión y la profundidad van de la mano.



## #2 Continuidad vs. multiplicidad

- La continuidad es la coherencia y credibilidad de los universos creados.
- La multiplicidad es la posibilidad de acceder a versiones alternativas de los personajes o universos de las historias.



### #3 Inmersión vs. extracción

- Inmersión implica que el espectador entra en todos los mundos que forman parte del universo transmedia.
- Extracción implica que el espectador toma parte de los elementos del universo para integrarlos en su vida cotidiana.



## #4 Construcción de mundos

- Extensiones que dan una concepción más rica del mundo donde la narrativa tiene lugar a través de experiencias en el mundo real y mundo digital. Está directamente relacionado con la inmersión y la extracción.



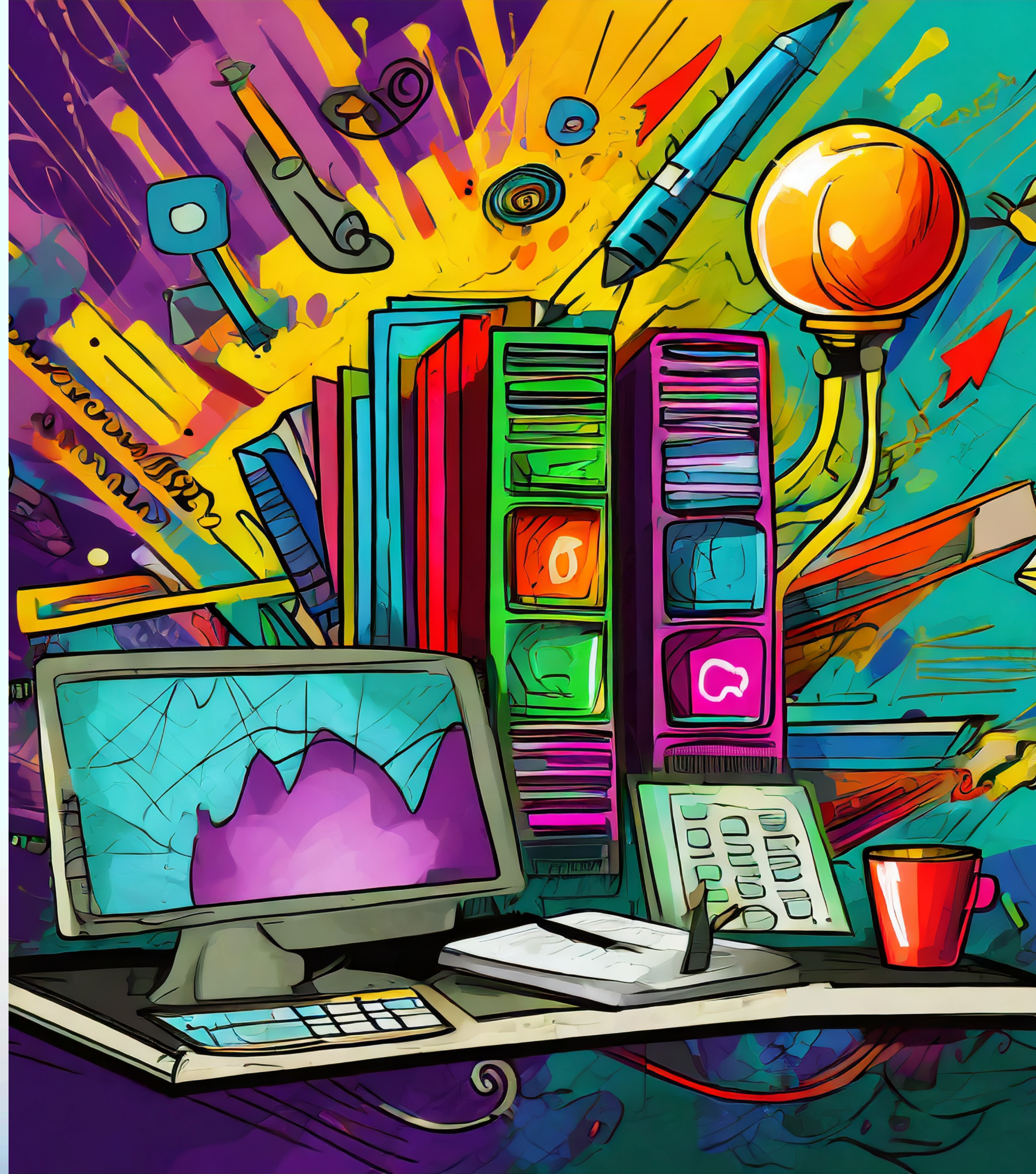
## #5 Serialidad

- La construcción de una serie basada en la creación de fragmentos significativos y convincentes de una historia para ser distribuido a través de múltiples entregas. En transmedia la serialidad se muestra no sólo a través de múltiples segmentos si no también a través de múltiples medios.
- Ruptura del arco narrativo a través de múltiples segmentos, únicos a cada plataforma y que se expanden por distintos medios.



## #6 Subjetividad

- Explorar la historia a través de distintos personajes y puntos de vista.



## #7 Ejecución

- La posibilidad de que trabajo realizados por los fans se conviertan en parte de la propia narrativa transmedia. Siendo que parte de estos trabajos son aceptados o incluso provocados por el autor y otros no. A lo cual se llega si se logra que el público participe activamente en el desarrollo de la franquicia.



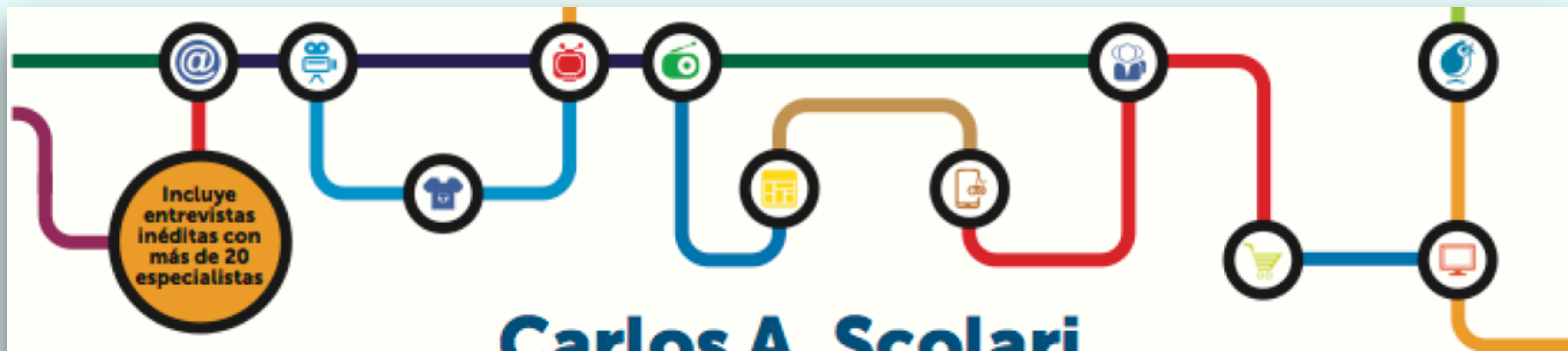
# Conclusión

- Estos principios podrían resumirse en la relación entre los tres conceptos que Henry Jenkins define como la base de la cultura de la convergencia:

**1. Convergencia mediática.**

**2. Inteligencia colectiva.**

**3. Cultura participativa.**



Incluye entrevistas inéditas con más de 20 especialistas

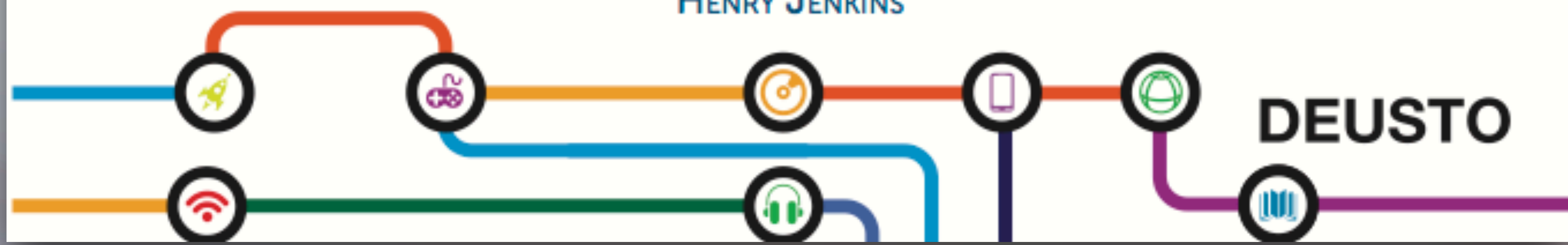
**Carlos A. Scolari**

# NARRATIVAS TRANSMEDIA

**Cuando todos los medios cuentan**

«El transmedia es la cultura producida para la generación que creció mirando *Pokémon*, *Star Wars* y *He-Man*.»

HENRY JENKINS



**DEUSTO**



# Leyenda



Animación



Avances



Apps



Audio



Camisetas



Cartas



CD



Cine



Cómic



Correo



Discos



Files



Infografía



Juegos



Libros



Manga



Merchandising



Teléfono



Mobisodio



Muñecos



Parques temáticos



Radio



Realidad virtual



Redes sociales



Revistas



Sellos postales



Teatro



Televisión



USB memoria



Usuarios



Videojuegos en línea



Videojuegos



Web cómic



Websodios



Web TV

## Infografías



### *The Matrix*



Cine

Animación

Videjuegos

Cómics

Merchandising

Contenidos generados por usuarios

### *Harry Potter*



Libros

Cine

Videjuegos

Web

Merchandising

Parque de atracciones

Contenidos generados por usuarios

## Star Wars



Cine

Televisión

Animación

Cómic

Novelas

Radio

Web

Videjuegos

Merchandising

Contenidos generados por usuarios

