



## Transmedia y Crossmedia. Diferencias y ejemplos.

### #EduNarraMooC

Al iniciar un “diálogo” con nuestros alumnos, mediante Narración Digital, las tecnologías digitales plantean una serie de cambios, sobre todo en cuanto al uso de nuevas posibilidades a la hora de plantear un hilo narrativo y hacerlo evolucionar o no.

Lo mismo ocurre si son los alumnos los que crean (de forma individual o colaborativa) narraciones en formato digital y con componentes de interactividad de 2º o 3er grado.

Cuando tenemos pensado que estas ND se vayan a desarrollar en diferentes plataformas, deberemos diferenciar entre lo que se conoce como el fenómeno transmedia y el fenómeno crossmedia, ya que no son exactamente lo mismo, pero pueden inducir a confusión.

La principal diferencia entre transmedia y crossmedia reside en que:

- En un proyecto **crossmedia**, una determinada historia se vehicula en diferentes plataformas, pero cada parte del relato que se desarrolla en una determinada plataforma, no se entiende si no se accede a todas las plataformas que conforman la ND en sí. El usuario debe experimentar en cada una de las plataformas para entender el conjunto de la historia.
- En un proyecto **transmedia**, no es necesario acceder al contenido de una ND en cada una de las plataformas para comprender la historia en su conjunto. Los diferentes contenidos o sub-relatos están vinculados entre sí, pero cada uno tienen un sentido completo de forma autónoma. Además, permite que los usuarios colaboren para ampliar el universo de dicha ND. En definitiva: se potencia la cultura de la participación para crear significado compartido a través de la participación del público.

Así pues, “a la hora de diseñar, los creadores de un proyecto transmedia han de ofrecer una experiencia de 360º que permita al usuario-espectador formar parte del proceso narrativo; mientras que los creadores de un proyecto crossmedia tienen que conseguir que los usuarios recorran los diferentes canales con la idea de que cada producto es un fragmento de una experiencia más amplia que pueden completar en su mente”. (extraído de uno de los blogs de José Abellán: <http://joseabellan.es/blog>).

**Nota:** Los siguientes ejemplos pueden ser proyectos en los que el creador/autor sea el propio docente, o bien los propios alumnos.

### **Ejemplo 1: Proyecto educativo Narrativa Crossmedia:**

Imaginemos que queremos trabajar en el aula un determinado suceso histórico (por ejemplo, la Guerra Civil Española).

Para abordarlo de forma Crossmedia podríamos realizar las siguientes acciones para nuestra ND (os las indicamos a modo de lluvia de ideas):

- Crear un vídeo o presentación de partida, dónde se exponga una introducción a los hechos o se dé a conocer el inicio de la historia en formato digital.
- Crear un blog en el que se proporcione información sobre la biografía de diferentes personajes de la historia, narradas en primera persona, y que aporten contextualización extra a la historia inicial (puntos de vista) y/o deriven a otros canales complementarios o plataformas con más información.
- Presentar la banda sonora de la historia, a partir de una lista en Spotify que los usuarios pueden consultar.
- Crear un espacio en el que se expongan, por ejemplo, diferentes líneas del tiempo, creadas con alguna de las herramientas enriquecidas que vimos en la Unidad 3, para situar ciertos fragmentos o acontecimientos temporales de la historia, fraccionados por periodos concretos.
- A su vez, podemos crear cuentas de twitter para dos o tres protagonistas de la historia, en las que el usuario puede ir “tirando del hilo” para descubrir, a partir de las conversaciones cerradas, establecidas entre estos personajes, información extra sobre un determinado tema o suceso, redirigiendo al resto de plataformas que sustentan la historia.
- Etc, etc. Etc., hasta conseguir una historia global, en la que es necesario que el usuario haya pasado por las diferentes plataformas, para poder darle sentido completo a la narración.

También podemos hacer un uso de otros recursos como facebook, grupos de whatsapp, etc. Las posibilidades sólo encontrarán límites en la imaginación de los docentes y estudiantes implicados.

### **Ejemplo 2: Proyecto educativo Narrativa Transmedia:**

Imaginemos el mismo ejemplo anterior (la Guerra Civil Española).

En esta ocasión, para establecer un proyecto de tipo Transmedia, deberemos crear, en cada una de las plataforma elegidas, historias con un sentido propio independiente, que se enmarquen o deriven de la historia central de partida. Además, deberemos ofrecer oportunidades de participación y co-creación a los usuarios. Así, podemos por ejemplo, aquí van algunas ideas:

- Ofrecer a los usuarios la posibilidad de que puedan intervenir en las “conversaciones twitteras” entre los protagonistas que comentábamos en el ejemplo anterior, y que éstos les den respuesta a sus dudas e interactúen también con ellos.
- Establecer, de cara a los usuarios, determinadas llamadas a la acción, que deberán llevar a cabo en alguna de las plataformas elegidas, incluso planteándoles determinados retos. Por ejemplo:
  - Que investiguen sobre uno de los protagonistas de la historia (personaje histórico) y generen una creación propia y con sentido independiente (ya sea mediante vídeo, podcast, etc.), explicando en primera persona la biografía de dicho personaje, a modo de cuento. Podemos incorporar posteriormente todas las creaciones de los alumnos en un mismo espacio (un blog, por ejemplo).
  - Que se centren en un determinado acontecimiento o fragmento histórico relacionado con la historia de partida, y que cada uno pueda generar su propia versión de este, utilizando la herramienta y formato que desee, sea mediante:
    - una línea temporal enriquecida,
    - un vídeo en stop motion,
    - un mini-juego temático desarrollado con Scratch,
    - un cómic en formato papel,
    - etc.
- Etc., etc. Aquí también los límites los marcarán los propios implicados en el proceso.

Viendo estos dos ejemplos, seguramente percibas las enormes posibilidades, a la hora de desarrollar este tipo de narrativas, de aplicación de ciertas dinámicas de Gamificación.

Sea como sea, en cualquiera de las dos opciones (Transmedia o Crossmedia), el proceso de planificación, diseño y guionizado previo del proyecto, por parte del autor o autores (ya sea el docente o los propios alumnos) será crucial, y se deberá pensar muy bien, estratégica y minuciosamente, antes de materializarse.



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)