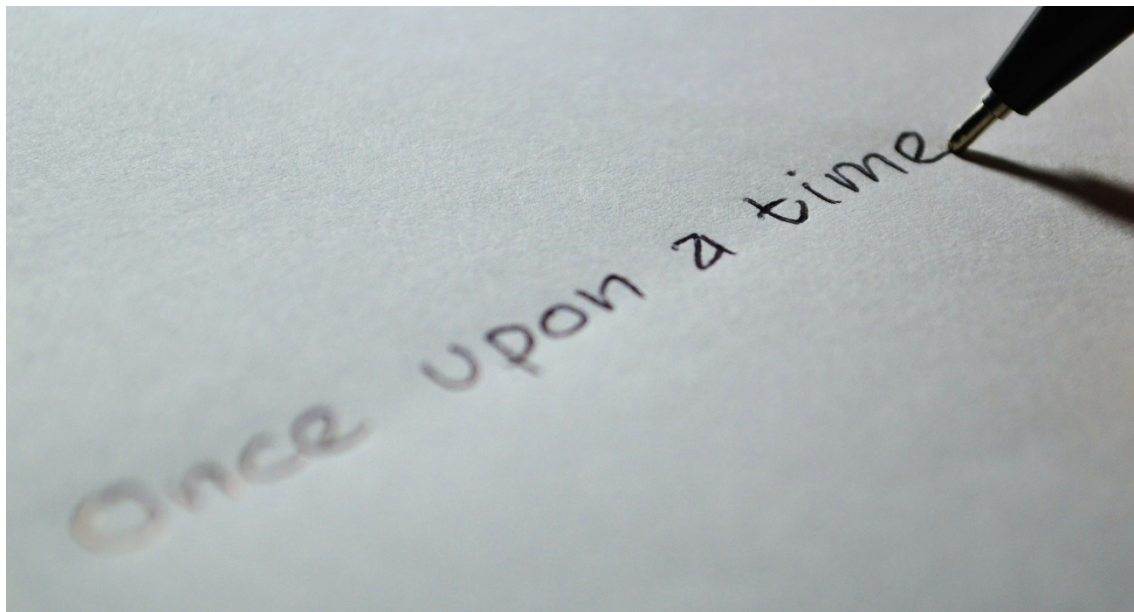


TEMA 4. PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE CONTENIDOS DIDÁCTICOS DIGITALES

Narrativas y storytelling digital

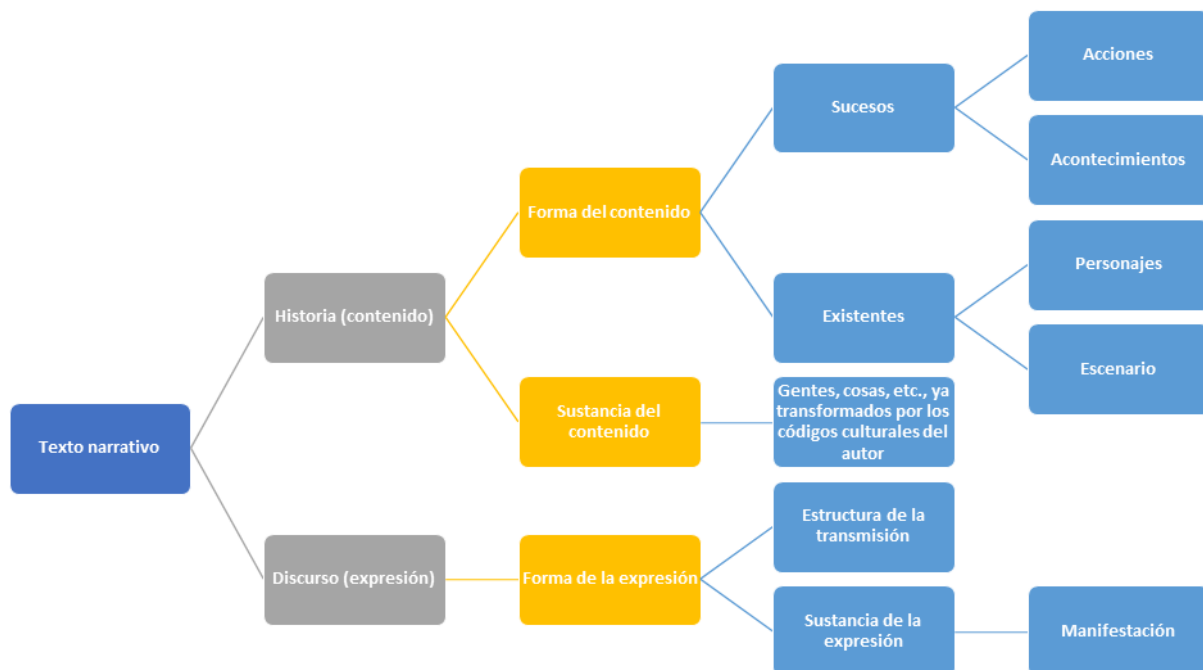
Teoría narrativa



De acuerdo con la Teoría narrativa de Seymour Chatman (1978), en cualquier narración podemos identificar dos elementos: historia y discurso.

La historia responde al contenido, al **qué**, mientras el discurso tiene que ver con el **cómo**. La historia responde una secuencia cronológica de

hechos, mientras el discurso organiza esos hechos y los da a conocer al destinatario con un propósito determinado.



Teoría narrativa de Seymour Chatman

La historia o contenido se centra en el estudio de los personajes, el tiempo y las acciones, y el discurso o expresión materializa esos contenidos mediante las sustancias expresivas específicas del medio (imagen, sonido, textos...) amalgamadas interactivamente (Moreno, 1996, p.99).

Estructuras narrativas

Jordi Sánchez Navarro (2006) define la narrativa como "el acto de convertir en una serie de formas inteligibles una serie de acontecimientos,

de manera que la transmisión, en cualquier soporte, de estas formas genere un nuevo conocimiento” (p.16).

La transmisión de estos acontecimientos se puede realizar de diferentes formas, es lo que define el tipo de estructura narrativa. Según Isidro Moreno (1998) podemos diferenciar entre estructuras narrativas lineales, interactivas y combinadas:

- A) Las **estructuras lineales**, caracterizadas por presentar un modelo con un principio y un fin, sin que el lector pueda intervenir o alterar el recorrido.



- B) Las **estructuras interactivas** en las que el usuario puede participar de algún modo en el desarrollo del relato:

- **Subsidiarias de estructuras lineales:** presentan un planteamiento lineal de la historia, pero se necesita una operativización del lector para configurarla y recorrerla. Uno ejemplo de estas estructuras lo encontramos en los juegos conversacionales.
- **Iterativas con interactividad:** la exposición iterativa del relato, generalmente breve, invita a un "juego" o participación mínima con el lector, es el conocido como modelo banners.
- **Dendrítico circulares:** una o varias opciones principales dan acceso a recorridos autónomos. Para cambiar de recorrido es preciso regresar al inicio.

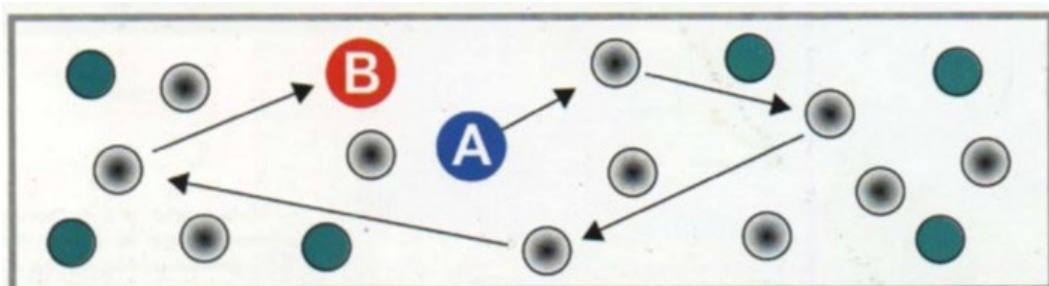


Estructura dendrítica

Polidendríticas: presentan complejas estructuras ramificadas en las que se puede acceder sin limitaciones entre ellas. Modelo árbol de navegación.

Abiertas: basadas en sistemas de Realidad virtual e interfaces 3D. Permiten al usuario “experimentar” situaciones simuladas dentro de un entorno digital.

Semiabiertas: Utilizan los sistemas de las abiertas, pero limitando las opciones que posee el usuario en cuanto a accesos, intercambios, etc.



Estructura semiabierta

Por último, las estructuras **narrativas combinadas** caracterizadas por utilizar al menos dos de las estructuras simples anteriores, pero permiten ofrecer sistemas de mayor complejidad, aunque también requieren un “compromiso” mayor por parte del usuario, lo que recomienda su uso solo en diseño de gran envergadura.

[Narrativa digital o digital storytelling](#)

A pesar de la popularidad alcanzada por el término digital storytelling, narrar historias no es algo nuevo, más bien consustancial al ser humano, forma parte del modo en el que nos relacionamos con el mundo y transmitimos la información. No se trata solo de trasladar datos, sino de construir un relato que pueda conectar emocionalmente con el usuario al que va destinado el mensaje, un concepto ampliamente desarrollado en el ámbito de la publicidad y el marketing experiencial. Implica generar emociones y sentimientos hacia la información narrada (Panadero, 2016).

Para ello es necesario construir un mensaje adecuado a las necesidades de la audiencia al que va dirigido, que conecte significativamente con sus conocimientos previos. Dicho esto, la novedad no está en el propósito de la narración, sino en el medio y la naturaleza digital de los contenidos utilizados.

La narrativa digital se refiere a todas las narraciones elaboradas a través de un medio digital, “construidas a partir de la utilización de un lenguaje hipermedial, apoyándose en la transición de elementos icónicos dinámicos que dan lugar a historias complejas, que precisan de la elaboración

cuidadosa de un guion literario y técnico que integre la opcionalidad y alternativas que permite el hipertexto” (Villalustre y Moral, 2014 p. 117)

Según el StoryCenter, un relato digital debe atender a estos siete elementos:

- Punto de vista: la perspectiva del autor.
- Tema principal (pregunta dramática): la pregunta o el planteamiento principal que se resolverá al final de la historia.
- Contenido emocional: tratar problemas serios que nos hablan de una manera personal y poderosa.
- El don de la voz: es una forma de personalizar la historia que ayude a la audiencia a comprender el contexto.
- Poder de una banda sonora: se trata de la música y otros sonidos que dan soporte al argumento.
- Economía: se debe usar solamente el contenido necesario para contar la historia, sin cargar al oyente con demasiada información.
- Ritmo: determina cómo de rápido o lento progresa la historia.

[Narrativa interactiva](#)

La interactividad, referida a un producto multimedia, es la capacidad de un producto para permitir la interacción entre el usuario y la máquina, entendido como un sistema.

Responde no solo a las posibilidades de acción del usuario sobre el sistema, también a las respuestas que dará el sistema a las acciones del usuario.

Para Nathan Shedroff la interactividad posee seis atributos:

- Control del usuario sobre el sistema
- Feedback o respuesta del sistema a las acciones del usuario
- Productividad o capacidad para elaborar cosas útiles
- Creatividad
- Adaptabilidad del sistema en función del comportamiento del usuario
- Comunicación o capacidad para facilitar el diálogo entre usuarios

En función del nivel de interactividad, el usuario puede ser un simple receptor de información (comunicación unidireccional, del sistema al usuario) o ser un sujeto activo que interacciona con el sistema y produce cambios en el mismo:

- Nivel bajo: el contenido es básicamente textual y los elementos audiovisuales solo se utilizan para acompañar el texto sin mayor funcionalidad. La interacción se limita uso de hipervínculos textuales o de imágenes. Se utiliza para contenidos destinados esencialmente a la difusión de información.
- Nivel medio: en esta categoría encontramos productos con un alto grado de resolución audiovisual (gráficos y sonidos de alta resolución), pero en los que la interacción sigue siendo muy limitada. El usuario sigue siendo un mero receptor de información.
- Nivel alto: es sin duda la categoría más compleja y dentro de la cual podríamos establecer diferentes subcategorías, dependiendo de la funcionalidad de los productos y del tipo de tecnologías utilizadas que van desde productos editoriales multimedia sencillos como, por

ejemplo, los contenidos educativos multimedia, hasta complejos simuladores basados en tecnologías de realidad virtual. La principal característica de este tipo de productos es que aumentan las posibilidades de comunicación entre el usuario y el contenido, pasando de una comunicación unidireccional, a una comunicación bidireccional entre el usuario y el sistema.

Isidro Moreno define la narrativa hipermedia como aquella que " da cuenta de los procesos heurísticos, morfológicos, taxonómicos, analíticos y de lectura de la narratividad, producto de la convergencia de sustancias expresivas, procedentes de distintos media (imagen visual, auditiva y tipográfica, y, eventualmente, extraterritorial) amalgamadas interactivamente por programas informáticos que manifiesta su especificidad como historia multitética interrelacionada y como plurimanifestación discursiva integrada sólo cuando un lectoautor recrea la obra". (1998, p. 45)

Según Claudia Rausell para que un discurso sea interactivo no basta con que secuencie temporalmente la información mediante un modelo hipertextual. Para considerar que se da un discurso interactivo es necesario que se organice como una secuencia de lexias (que no tiene por qué constituir textos o discursos coherentes ni tener sentido autónomo) estructurada a través de páginas web o pantallas, que guarden entre sí una relación de interdependencia, sea de inclusión o de causalidad o sucesividad. (2005, p. 154)

Según esto, Rausell define el relato digital interactivo como:

El relato audiovisual interactivo sería un tipo de discurso audiovisual interactivo que, en tanto relato, aludiría a un tipo de discurso que narra una historia y que, en tanto audiovisual, incorporaría al menos fragmentos de imagen en movimiento (cinemimética o cineinfográfica) con sonido. Asimismo, en tanto interactivo, incorporaría la posibilidad de intervención del espectador en la historia de formas muy diversas. (2005)

Narrativa inmersiva

La narrativa inmersiva o aquella que se apoya en las tecnologías de la realidad extendida aúna partes de todas las otras narrativas contempladas (LFVR, 2019) y su vez, amplía las posibilidades para contar historias (Saxton, 2018), dado que “la narrativa para experiencias de realidad virtual, aumentada y mixta busca despertar emociones por medio de la empatía y la inclusión del usuario” (Shin, 2018), dado que asumen un rol activo en la historia, en un entorno que responde a sus movimientos y decisiones (Lovato, 2019).

Un storytelling de lo real (Farré, 2018), que incluye combina la construcción digital del mundo como las innovadoras maneras de contacto entre éste y los usuarios por medio de tecnologías que permiten percibir los estímulos necesarios para interpretar esa construcción digital como si se tratase de un mundo real.

El uso de las tecnologías de la realidad extendida no se limita únicamente al ámbito de los videojuegos, pero a pesar del abaratamiento y comercialización de algunos dispositivos de realidad virtual, como por

ejemplo gafas RV, su uso todavía es limitado y la elaboración de los contenidos exige conocimientos especializados.