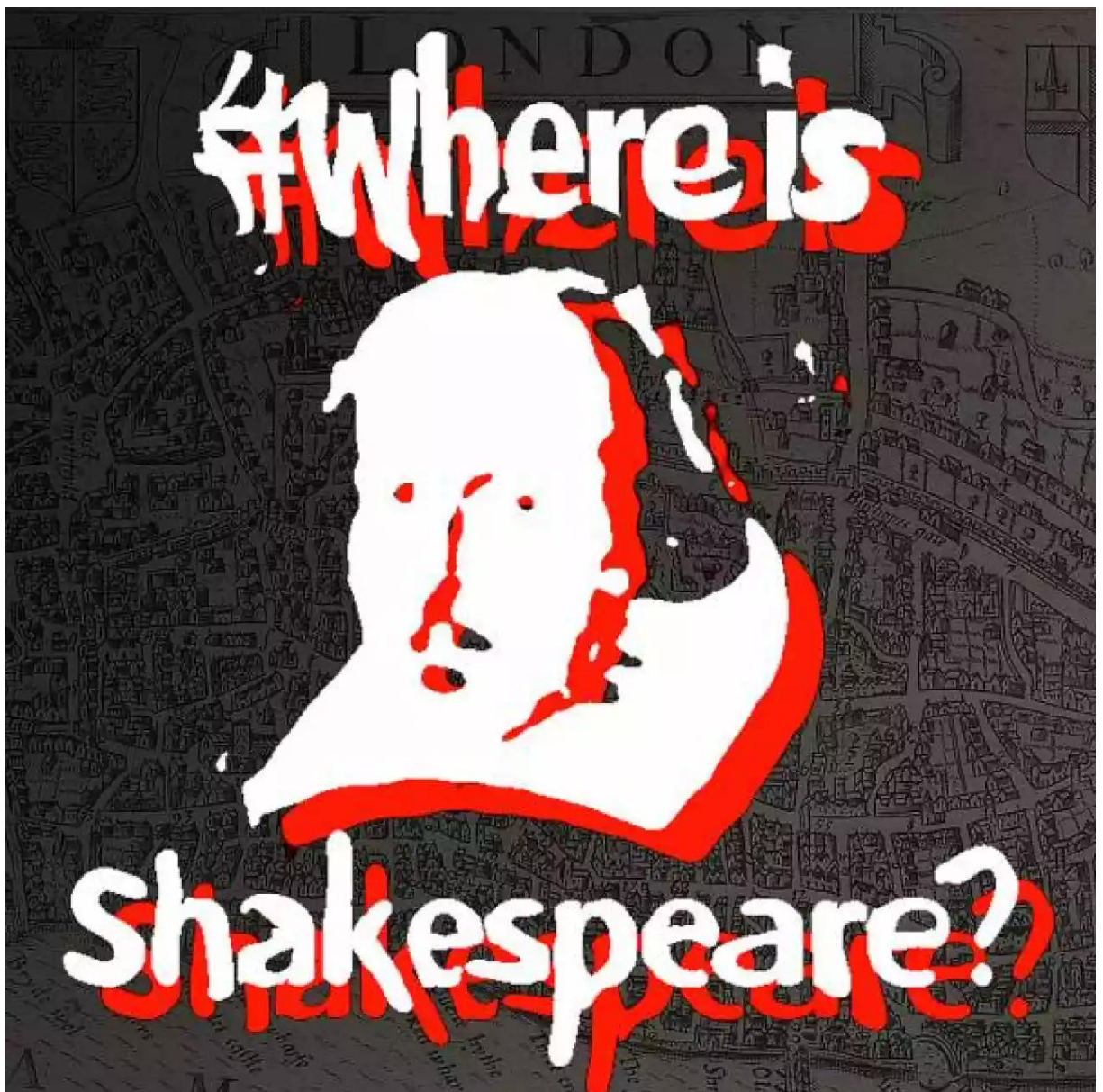


Where's Shakespeare?

Por Juan Miguel Lorite Fonta

Un nuevo modelo de aprendizaje por medio de la creación de itinerarios en la Red, animados por la superación de retos.



*Where's Shakespeare?*¹ es un modelo de puesta en escena de contenidos que tiene como objetivo facilitar la adquisición de conocimiento y poner a prueba las competencias digitales del lector (ahora, también conocido como usuario, internauta o jugador). En el caso que

comentamos, la excusa es un contenido cultural (la vida, obra y misterio del dramaturgo inglés), pero más allá del caso particular, lo importante es la forma en que quiere transmitirse conocimiento: mediante la creación de itinerarios en la Red animados por la superación de retos.

Lo hace, además, sin añadir páginas propias, aprovechando plataformas —conocidas y no tan conocidas— para insertar contenido hipertextual, así como tomando la identidad de perfiles ficticios con los que el lector puede interactuar para seguir la trama.

Transfondo conceptual

En el sustrato conceptual de *Where's Shakespeare?* se encuentra el intento de:

- Por un lado, responder a la necesidad de trabajar con un texto entendido ya íntegramente como texto Red, es decir, como la mutación del texto que hemos venido usando hasta hace poco y que hoy empieza a demandar la sociedad de la información y el conocimiento: ubicuo, articulado hipertextualmente, en sintonía con la cultura participativa y la autocomunicación de masas y en el cual convergen ya todos los media.
- En segundo lugar, el intento por explorar territorios narrativos híbridos que vengan a situarse entre el relato y el videojuego. Entre ambas propuestas narrativas, moviéndonos en el eje que va de la experiencia vicaria del lector del relato a la directa que obtiene el jugador del videojuego, o a través del que va de la enunciación hacia la *performance*, hay un océano de posibilidades narrativas transmedia de las que Internet resulta un soporte espectacular al concentrar distintos lenguajes y medios.
- Por último, demostrar que la adquisición de conocimiento resulta más duradera, intensa y divertida si se produce en el marco de un viaje —tanto mejor si éste es a la deriva— y acompañado del juego. Quiere acercarse al aprendizaje del conocimiento tácito, el que se adquiere fuera de las instituciones académicas en el transcurso de las experiencias vitales de cada uno y que no es premeditado, sino informal e inesperado. El juego, en forma de retos por alcanzar el siguiente destino, es el catalizador de ese viaje que hace avanzar al internauta de uno a otro nodo del itinerario y que le invita a perderse por puertas alternativas a otros contenidos.

Como todo viaje, comienza en un mapa

Puede seguirse uno de los itinerarios de la obra, el primero y más corto de los siete que compondrán este viaje y que sirve de evaluación del experimento.² También se pueden compartir las vicisitudes del camino, los contenidos conocidos y la respuesta final (uno de los

sonetos del bardo) en el grupo de Facebook.³

Una ayuda: no es un camino sin exigencias, aunque en casi todos los casos, los nuevos conocimientos adquiridos compensarán las dificultades. Quien lo inicie debe tener muy en cuenta que conocer el día exacto de la semana en que murió William Shakespeare le ahorrará mucho tiempo.

Publicado el 02/01/2015

-
1. En abril de 2014, el proyecto *Where's Shakespeare?* fue seleccionado por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid para su [Vivero de la Imaginación](#), presentándose en el Máster de Economía Creativa Emprende 2014.
 2. Enlace al mapa de [comienzo](#).
 3. Grupo de [Facebook](#).

FOROALFA

ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/where-s-shakespeare>

