

Narrativas transmedia aplicadas al diseño para la educación

Transmedia storytelling applied to design for education

Luisina Palavecino

Universidad Nacional del Litoral, Argentina
palavecino.luisina@gmail.com

Gustavo Porta

Universidad Nacional del Litoral, Argentina
gustavo.porta@hotmail.com

Abstract

Nowadays, there is a necessity to close the gaps between the Educational System and the social-technical context in which students are immersed and give the opportunity to receive an education that takes into account their different preferences and interests. This research introduces the transmedia storytelling as an innovative resource so as to motivate significant learning which is connected with the new media production and knowledge distribution, bearing in mind the diversity of students' profiles.

Keywords: Narrativa Transmedia; Educación; Inteligencias Múltiples; Tecnologías de Información y Comunicación (TIC); Transmedia Storytelling

Introducción

El escenario social, cultural y tecnológico actual es heterogéneo, caracterizado por la circulación de los usuarios por diferentes medios, tanto físicos como virtuales, donde se encuentran, conectan, conforman redes e interactúan. La premisa que guía esta investigación sostiene que los modelos educativos vigentes se contraponen significativamente a dicha realidad, ya que son propios de una sociedad industrial, donde aún predominan las lecturas lineales y monomediáticas.

En este nuevo contexto, hay una necesidad de repensar las propuestas pedagógicas, propiciar una educación que contemple la diversidad dentro del alumnado, reconociendo que existen diferentes caminos para acceder al conocimiento, e incorporar las TIC como factor que permite generar nuevas estrategias de comunicación y aprendizaje. Aparici y Silva hacen mención a este periodo de transición desde la sociedad industrial a la sociedad de la información, comunicación y conocimiento que influye directamente a la educación:

"...en este periodo de conflicto y de transición que viven los sistemas educativos se observa que mientras que la escuela se basa en la lentitud, la reflexión, el trabajo simultáneo en grupo y promueve una forma de autoría individual de las producciones y las calificaciones, el nuevo ecosistema comunicativo propone la inmediatez, la aceleración, el shock emocional, la intuición, el trabajo colaborativo, la interacción rápida, la pantalla individual y una forma de autoría grupal." (Aparici y Silva, 2012:57)

La investigación se centró en el concepto de Narrativas Transmedia (Jenkins, 2003)-NT- aplicadas a la educación, en relación con la Teoría de las Inteligencias Múltiples-TIM- propuesta por Gardner (1983), teniendo como principal objetivo, explorar las posibilidades de la narrativa transmedia como recurso innovador para motivar aprendizajes significativos, en relación a nuevos medios de producción y

distribución del conocimiento, considerando la pluralidad de perfiles de los estudiantes.

El concepto de NT, acuñado por Henry Jenkins (2003), constituye una nueva forma de contar sucesos de diferente índole, proporcionando múltiples accesos a su universo narrativo transmedia, mientras que la Teoría de las Inteligencias Múltiples, Gardner plantea que podemos pensar en el conocimiento de un tema como en una habitación a la que se puede acceder desde diferentes puertas.

Carlos Scolari propone la siguiente definición de NT

"...un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión" (Scolari, 2013:46)

De aquí se puede resaltar tres características esenciales de las NT:

- 1) expansión del relato.
- 2) uso de diferentes medios y plataformas para la expansión.
- 3) colaboración de los usuarios en el proceso de expansión.

Robert Pratten en su libro *Getting Started with Transmedia Storytelling* (2011), propone los componentes claves para el desarrollo de un proyecto de narrativa transmedia, los cuales son: narrativa, experiencia, audiencias, medios/plataformas, modelos de negocio y ejecución.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples (1983) Gardner propone que se denomina inteligencia "capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales." (Gardner 1983:5), junto a la cual establece una lista constituida por 8 inteligencias: lingüística, musical, lógico-matemática, espacial, cinético-corporal, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

Metodología

La investigación fue de tipo analítica-proyectual y se dividió en tres etapas. Luego de la conformación del marco teórico (primera etapa), en la segunda etapa se realizó un análisis en profundidad de diversas narrativas transmedia a partir de guías de observación, para arribar a conclusiones que permitieran interrelacionar los conceptos desarrollados y evidenciar aspectos característicos a tener en cuenta para la construcción de una Narrativa Transmedia Educativa -NTE- que involucre la Teoría de las Inteligencias Múltiples -TIM-. La tercera etapa -netamente proyectual- consistió en el diseño y desarrollo de una NTE en relación a la TIM, dirigida a alumnos de la escuela media. La misma se realizó a partir de la novela "Cruzar la Noche" (1996) de Alicia Barberis, que trata sobre la última dictadura militar en Argentina (1976-1983), principalmente sobre la apropiación ilegal de niños.

Criterios de selección

Para el análisis de casos se seleccionaron narrativas transmedia según los siguientes criterios:

- 1- Fin educativo o un compromiso social
- 2- Creada en/para la República Argentina
- 3- Conformada por una gran variedad de medios y/o plataformas
- 4- Reconocimiento, premios, nominaciones
- 5- Dirigida a una audiencia diversa.

NT seleccionadas y analizadas

-Los Creadores (2015) es una NT de educación no formal para niños, que cuenta con un formato innovador combinando el uso de la TV, el dispositivo móvil y la computadora. Producido por: Pablo Aristizábal, creador del sitio web "Aula 365".

-Mujeres En Venta (2015) es un documental transmedia que busca la concientización sobre la trata de personas y la explotación sexual en Argentina. Producido por: DocuMedia - Universidad Nacional de Rosario.

-Cuenta Regresiva (2012) es una NT que enlaza elementos de ficción, documental y experiencia interactiva. Trata de la problemática del tráfico de fauna en la Argentina. Es una NT dirigida al público adolescente, de nivel educativo secundario. Producido por: Educ.ar, con el apoyo del Ministerio de Educación, Presidencia de la Nación.

Guías para los análisis

Los análisis se desarrollaron a partir de tres guías de observación. La primera guía sobre el signo identificador: tipología, tipografía, ícono, color y mensaje. Analizaba cómo ha sido diseñado el signo que representaba la NT, según la audiencia a la que se dirigía, a fin de identificar códigos y estudiar la variabilidad de los mismos en los distintos medios/plataformas, que permitieran determinar continuidades y rupturas al interior de las NT.

La segunda guía construida según componentes de la NT:
-Narrativos: historia, geografía, personajes, relaciones.

Observaba aspectos de la historia (argumento, género, tema, contexto y público), la geografía, los personajes y sus relaciones. Además de los modos de representación, color, tipografías y sonidos empleados.

-Expansión y Experiencia: medios/plataformas, audiencia, experiencia.

Visualizaba y estudiaba la expansión y experiencia de la NT. Analizaba cada medio/plataforma en particular, para verificar el objetivo por el cual fueron incorporadas (estrategia) y las posibilidades de uso que se le podía dar a cada uno de ellos. Estudiaba la experiencia que brindaba al usuario (nivel de interactividad y grado de participación) y el modo vinculación entre ellos (pistas migratorias).

La tercera guía según TIM: analizaba cada medio/plataforma, a fin de identificar qué inteligencias se manifestaban, o no, y de qué manera, a partir de las características fundamentales de cada una de ellas.

Lingüística: presencia de texto escrito u oral; uso del lenguaje; participación del usuario.

Musical: presencia de sonido (voz humana-ruídos y efectos sonoros- música); participación del usuario.

Lógico-Matemática: uso de operaciones básicas; establecer deducciones; resolución de problemas sin tiempo y con tiempo.

Espacial: representación 2D; representación 3D; uso de cámara 360°; uso de mapas, diagramas, etc.; reconocer instancias del mismo elemento.

Corporal: requerimientos de movimientos corporales por parte del usuario; movimientos funcionales; movimientos expresivos; manejo de objetos; manejo de objetos.

Personales: actividades individuales, actividades grupales, actividades colectivas

Naturalista: Interacción con los seres vivos, cuidado y/o domesticación de seres vivos, reconocimiento y clasificación de especies del entorno, sentirse a gusto en el mundo con los seres vivientes.

A partir de los análisis se concluyó principalmente que:

-Cada medio o plataforma que integra una NT debe ser escogido por sus características y cualidades particulares para expandir la historia e invitar a la audiencia a indagar en sus detalles.

-La cantidad de medios comprendidos en una NT no garantiza la calidad de la misma.

-No se debe limitar al uso exclusivo de nuevos medios, sino que cualquier tecnología "vieja" o "nueva" puede ser susceptible de ser soporte/plataforma para la comunicación del mundo narrativo transmedia.

-Propiciar diferentes niveles de interactividad y grados de participación en cada medio y/o plataforma para lograr una NT interesante.

-Proporcionar una vinculación y continuidad entre los medios para garantizar una navegación fluida por el universo transmedia, invitando a adentrarse en la narrativa y descubrir nuevos aspectos de la misma. Uso de un usuario común para acceder a toda la NT.

-Planificar de manera explícita, a priori, la vinculación que habrá entre cada medio y plataforma y por medio de qué elemento se podrá migrar de un medio al siguiente.

-Recompensas: recurso para motivar al usuario a adentrarse en las historias.

-Proporcionar espacios para alojar los contenidos generados por los usuarios, de este modo se expande la historia y se genera feedback permanente con la audiencia.

Desarrollo de Narrativa Transmedia Educativa

El diseño y desarrollo de la Narrativa Transmedia Educativa-NTE- dirigida a alumnos de escuelas de nivel medio dentro del territorio de la República Argentina, sintetizó las conclusiones de la investigación teórico-analítica y además genera conciencia sobre la importancia de la recuperación de la memoria, a partir del abordaje de los eventos acontecidos durante el último Gobierno de Facto o Dictadura Militar en Argentina (1976-1983).

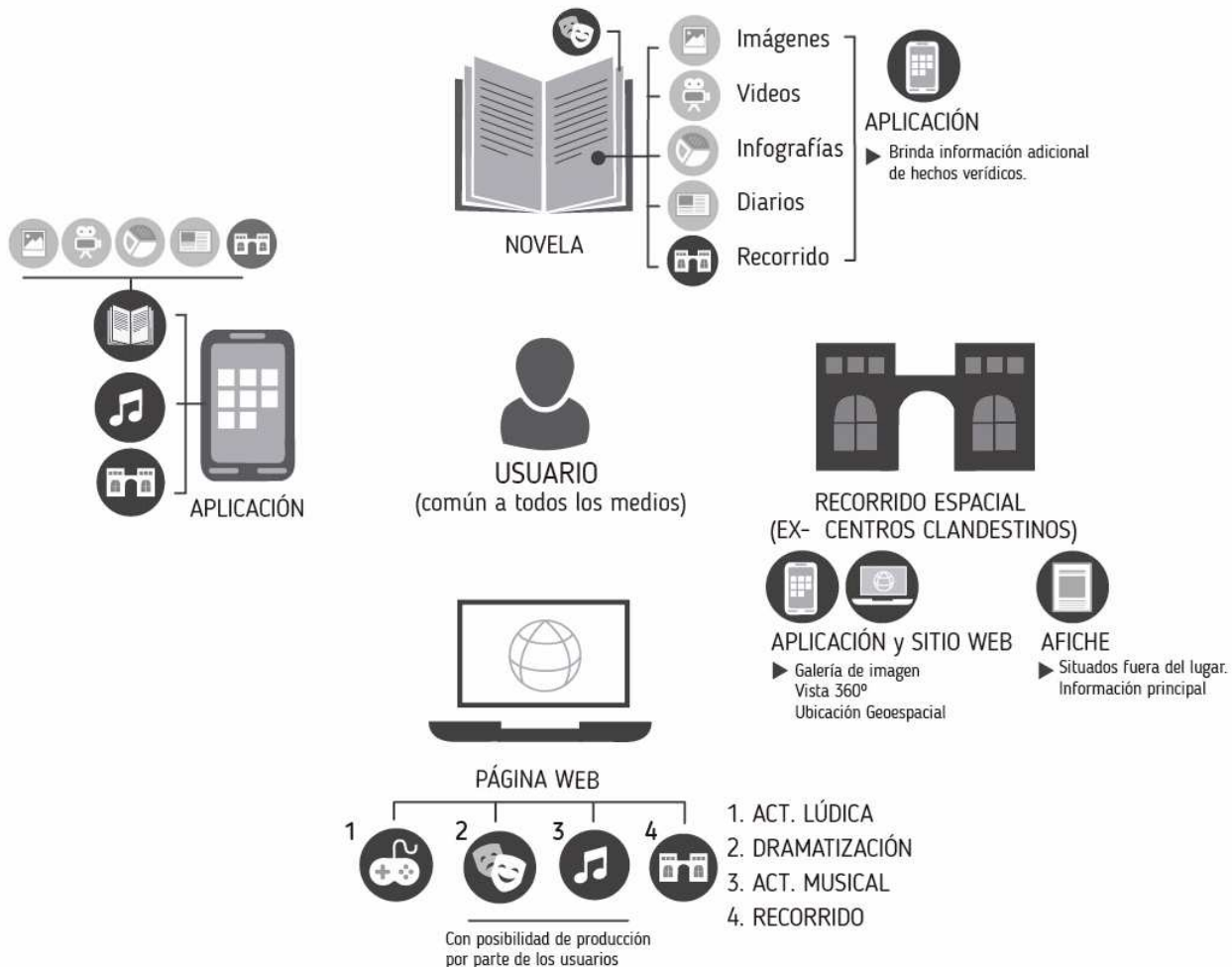


Figura 1: Esquema de la NTE "Cruzar la Noche", despliegue de medios y plataformas que la componen

-Proporcionar material dirigido para docentes que les permita comprender el mundo narrativo para poder guiar al alumno de la manera más apropiada dentro de la NT.

-Las inteligencias que se encontraron presentes en la mayoría de las NT analizadas fueron la inteligencia lingüística, musical, espacial y personales, pero con una participación limitada del usuario.

El guión de la NTE, el cual se constituyó como la obra seminal, fue la novela "Cruzar la Noche"(1996) de Alicia Barberis, que desde la ficción, con bases en datos verídicos, trata sobre los hechos sucedidos durante la última dictadura militar en Argentina, principalmente sobre la apropiación ilegal de niños.

La novela es dirigida a un grupo juvenil, quienes conforman el grupo de los "nativos digitales", aquellos que nacieron ya inmersos en una cultura de redes y de hibridez entre lo real y lo virtual y han desarrollado nuevas capacidades socio-técnicas, tanto perceptivas como cognitivas. Además, son el grupo social que con mayor aceptación integran a su vida

cotidiana el uso de las TIC, no sólo como parte del proceso de comunicación a distancia o búsqueda de información, sino como una lógica de convivencia e interacción capaz de modificar las relaciones sociales, la adaptación y los parámetros de integración al mundo.

A partir de la novela, se desprendió el resto de los medios/plataformas que conformaron el universo transmedia educativo, el cual pretendió abordar las diversas inteligencias de la teoría propuesta por Gardner. Cabe destacar que no se planteó a priori la correspondencia de una inteligencia con un medio/plataforma, ya que cada uno de ellos pudo involucrar más de una. Para la elección de los diferentes medios y/o plataformas, se hizo una lectura detenida del guión (novela), estableciendo capas de información que definieron cuál sería el medio más apto para el desarrollo y la expansión de la NTE, y la inclusión de la TIM

De este modo, la NTE quedó conformada por:

- a. -Novela
- b. -Aplicación

- c. -Sitio Web
- d. -Recorrido espacial: Ex-Centros Clandestinos
- e. -Dramatización
- f. -Actividad musical
- g. -Actividad lúdica
- h. -Redes sociales: Facebook, Twitter y YouTube

Novela/libro: Además se propuso el rediseño del libro al cual se le incorporó pistas migratorias (iconos) que, activados por medio de una aplicación desarrollada para el propio universo narrativo, permite acceder a material adicional (imágenes, videos, infografías y diarios) en relación a la Dictadura Militar, algunos de aquella época y otros actuales.

Dramatización: “Juicio a los apropiadores de Mariana”. Esta es una actividad incluida en la novela, propuesta por la profesora Graciela Iritano, en la NTE consistió en la dramatización de un juicio oral a los apropiadores de Mariana. Para su realización el grupo de estudiantes debió dividirse en grupos a favor y en contra de ellos y exponer argumentos para defender su postura y finalmente otro grupo emitir un veredicto final.



Figura 2: Diseño de los medios y plataformas de la NTE "Cruzar la Noche"

Implicó, además de hacer una lectura de los datos que la novela aporta, también investigarlos en profundidad. También se propuso que filmen dichas dramatizaciones y, subirlas al canal de YouTube de la NT.

Actividad lúdica: tras los pasos de la verdad. La actividad lúdica se desarrolló en un entorno virtual online y se originó a partir de los momentos claves en los que Mariana encuentra información que le permite avanzar en la búsqueda de sus orígenes. Para el desarrollo de esta actividad, se propuso la recreación audiovisual de estos momentos, pero en el juego, es el usuario quien debe recorrer cada uno de los escenarios para hallar la información a modo de pista oculta.

Actividad musical: todo está grabado en la memoria. Se proporcionó una lista de reproducción de canciones que hicieran referencia a aspectos y/o sucesos de la época de la Dictadura Militar en Argentina en el período 1976-1983. También se propuso que hagan sus propias canciones, a través de diversos lenguajes, y subirlas al canal de YouTube de la NT.

Sitio web. Contenedor de las actividades lúdicas, musical y dramatización, pero con la posibilidad de acceso a las producciones de los estudiantes, de modo que el material quedara disponible para ser visitado y compartido.

Recorrido espacial: ex-centro clandestino. A partir de los lugares que han sido reconocidos que operaban como centros clandestinos de detención en la ciudad de Santa Fe y la región durante la Dictadura Militar en Argentina en 1976-1983 se realizó:

>Aplicación y SitioWeb: Amplió la información sobre cada uno de los ex-centros clandestinos, (fecha de reconocimiento como tal, vista 360º, testimonios y galería de imágenes), así como también indicaciones para llegar.

>Afiches: se colocaron fuera de los lugares donde han funcionado centros clandestinos de detención (ciudad de Santa Fe y alrededores), dando a conocer su ubicación promoviendo la memoria. El afiche expuso los datos por medio de textos e imágenes, y a su vez, se vinculó con la aplicación para celulares.

Resultado y discusión

Las Narrativas Transmedia son un campo de investigación en plena construcción y desarrollo, donde hay algunas producciones (principalmente comerciales), pero escasas conceptualizaciones teóricas. Existen criterios compartidos entre diversos autores que, en su gran mayoría, se aplican a NT con fines de entretenimiento-comerciales, pero no a las que se crean con fines educativos. Por ello, y a partir de las entrevistas realizadas a idóneos en NT, se hace evidente la necesidad de indagar en el área de las narrativas transmedia educativas –NTE- para producir una teoría específica que las consolide, constituyéndose como un ámbito fructífero para futuras investigaciones. En simultáneo al transcurso de esta investigación han surgido producciones sobre NT de no ficción, como documentales transmedia e investigaciones en

el campo de la educación, por ejemplo, el impulsado por el propio Carlos Scolari que se encuentra en desarrollo y plantea la temática desde la interrelación de los saberes que los alumnos adquieren fuera de la institución educativa, para luego ser aprovechados al interior de ella.

A partir del trabajo teórico-proyectual se pudo corroborar la complementariedad existente entre las Narrativas Transmedia y la Teoría de las Inteligencias Múltiples en favor de propuestas educativas significativas, inclusivas y plurales. La creación de mundos narrativos sólidos que integren todas las inteligencias de la teoría de Gardner en el universo transmedia educativo, se erige como un recurso innovador para disminuir, por un lado, la dificultad de acceso al conocimiento de acuerdo a las diferencias, preferencias e inquietudes de los alumnos evidenciadas en las diversas inteligencias (TIM), y por otro lado, la brecha entre el sistema educativo y el contexto socio-técnico actual de los estudiantes, posibilitando múltiples puertas de acceso al conocimiento a partir de la diversidad de plataformas y medios empleados, teniendo en cuenta su modo particular de consumo y su forma de habitar el ciberespacio.

A partir de la contrastación con el material teórico abordado sobre narrativas transmedia que principalmente desarrollan la temática desde una mirada comercial, a modo de conclusión se encontraron algunas similitudes y diferencias con la implementación de NTE (no comerciales), desarrolladas para las instituciones educativas. Si bien los componentes de las NT son los mismos para los diferentes tipos de narrativas, difieren al interior de ellos.

Con respecto al componente audiencias, como la NT se desarrolla dentro de una escuela, ésta se conforma a priori como condicionante para el desarrollo de la NTE, teniendo como principales actores a profesores y alumnos. A raíz de ello, se debe garantizar un flujo de información y comunicación entre los actores para que se constituya en una experiencia próspera y con diversos niveles de participación, donde cada uno pueda aportar conocimientos desde su propia perspectiva, asimismo, se debe disponer de los espacios para la creación y difusión de los mismos.

Los medios y plataformas también dependerán del ámbito y las restricciones educativas, pero teniendo en cuenta el contexto socio-técnico actual y tal como sugieren los idóneos en TIC y educación, se debería considerar la inclusión de nuevas herramientas para el uso escolar (como el teléfono celular), así como también estrategias para la revalorización de medios tradicionales como el libro.

A partir de la hibridación de diferentes medios se pueden conformar experiencias enriquecedoras y provechosas para el alumno. Los nuevos medios, a su vez, brindan facilidades y conocimientos para generar nuevos contenidos. La participación en las narrativas transmedia es fundamental para que éstas se constituyan como tales. En el caso de NT ficcionales-comerciales, el rol del prosumidor se corresponde con el accionar de los fans, mientras que en el caso de las NTE, los contenidos son generados por los estudiantes o *student-generated contents*, una expresión acuñada por

Scolari en su nueva investigación enfocada en el campo educativo.

El componente de las NT: “modelos de negocio”, en una NTE como es de naturaleza educativa y no lucrativa, los medios y/o plataformas que la componen deberían ser gratuitos en toda la NT, a fin de facilitar y garantizar la accesibilidad de los contenidos a la totalidad de los alumnos.

Los tiempos de la ejecución variarán de acuerdo al propio currículo. A diferencia de las NT de ficción-comerciales, donde se establece una estrategia temporal-comercial para la difusión y consumo de los contenidos, en las NTE las diferentes plataformas y medios con sus respectivos contenidos, deben estar disponibles desde el inicio, para garantizar la pluralidad en el acceso a la información.

Si bien mediante la investigación y el desarrollo proyectual, se pudieron establecer las citadas relaciones entre NT de tipo comercial-ficcional y NTE, éste no era el fin principal, debido a lo cual sería importante investigar en profundidad las características particulares de cada tipo de NT, en futuras propuestas.

A partir de los análisis realizados sobre la Teoría de las Inteligencias Múltiples formulada por Gardner, se puso en evidencia que la inteligencia lingüística es la que se encuentra en la mayoría de los medios y plataformas, ya sea en forma oral y escrita, así como también la inteligencia lógica, en las actividades lúdicas. También se demuestra la dificultad que existe para abordar la inteligencia naturalista en la mayoría de las NT, inclusive en la NTE del proyecto: “Cruzar la Noche”. Consideramos que esto se debe al fuerte arraigo que tiene la temática con el campo social.

En el diseño de la NTE se tuvo en cuenta las conclusiones de los análisis realizados a partir de las guías de observación, de modo tal que contemplara las principales características de los componentes de las narrativas transmedia, las diferentes inteligencias propuestas por Gardner y el signo identificador. Como trabajo a futuro se propone realizar la implementación del proyecto con alumnos y docentes para evaluar sus fortalezas y debilidades, y realizar los ajustes necesarios en pos de generar experiencias educativas transmedia significativas, inclusivas y plurales.

Ante la necesidad de un guión con el cual sentar las bases para la expansión transmedia, se recurrió al libro “Cruzar la Noche”, en futuras propuestas, sería interesante plantear contenidos que se aborden desde el comienzo, como una producción para narrativa transmedia educativa, ya que podrían ofrecerse estrategias comunicativas aún más enriquecedoras.

En la NTE se utiliza un perfil de usuario común para todos los medios que integran la narrativa, de modo tal que pueda establecerse una continuidad entre medios, pudiendo guardar y compartir los contenidos transmedialmente.

El proyecto plantea propuestas y espacios para la producción de contenidos por parte de los estudiantes, que permiten ampliar la NTE y facilitan la accesibilidad a estos contenidos,

para que otros estudiantes puedan valorarlos y de este modo, promover nuevas composiciones. Dentro del universo transmedia, subsisten constantes estéticas que le brindan robustez y consistencia, como el isologotipo y la paleta de colores que se mantienen presentes en cada uno de los medios que integran la NTE. Si bien se utilizaron dos modos de representación -la ilustración vectorial y la fotografía-, no se evidencia una ruptura dentro del sistema transmedia. Además, se incluyó material informativo para asesorar a los docentes sobre el manejo de la NTE, para que puedan guiar a los alumnos en el proceso de enseñanza transmedia, además en el sitio web se dejan a disposición más detalles sobre la propuesta para todo aquel que se interese y quiera interiorizarse sobre este universo transmedia.

Sería importante que las propuestas proyectuales sean enriquecidas a partir de los aportes de un equipo interdisciplinario, a fin de que cada uno pueda realizar su contribución desde el área específica de su competencia. La interdisciplinariedad constituye una de las características esenciales e ideales para el desarrollo de cualquier NT.

Esta investigación sobre narrativas transmedia aplicadas al diseño para la educación, se constituye en un aporte al campo del diseño en comunicación visual a nivel teórico, también evidencia la necesidad de profundizar en la temática, tanto en cuestiones formales como a nivel comunicacional y estratégico, para fortalecer el rol del diseñador en el desarrollo interdisciplinario de NT. Estas nuevas estrategias que incorporan diversos medios (nuevos y viejos) en pos de generar experiencias aumentadas para los usuarios, se plantean como alternativas integrales de comunicación en el ecosistema mediático actual, ante el cual el diseñador en comunicación visual no puede ser indiferente.

Referencias

- Aparici y Silva (2012) Pedagogía de la Interactividad. Comunicar, Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación, N°38, 51-58. [Versión digital] www.revistacomunicar.com
- Arboleda, Arias y Montoya (2013) Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas Revista Co-herencia Vol. 10, No 18 Enero - Junio 2013, pp. 137-159. Medellín, Colombia: Universidad EAFIT. [Versión online] Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/cohe/v10n18/v10n18a05.pdf>
- Barberis, Alicia (1996) Cruzar la Noche Argentina: Ed. Colihue
- Gardner, H. (1983) Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Nueva York, Basic Books. (Versión en español, 1994) Estructuras de la mente: La Teoría de las Inteligencias Múltiples España: Fondo de Cultura Económica de España
- Gardner, H. (1999) Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century. Nueva York, Basic Books. (Versión en español, 2001): La Inteligencia Reformulada. Las Inteligencias Múltiples en el Siglo XXI. Barcelona, Paidós
- Jenkins, H. (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Jenkins, Henry (2003, 15 de enero) Transmedia Storytelling MIT Technology Review Recuperado de:

<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> (Visitado septiembre de 2014)

Pratten, R. (2011) Getting Started with Transmedia Storytelling 1st Edition Recuperado de: <http://es.slideshare.net/ZenFilms/getting-started-in-transmedia-storytelling>

Pratten, R. (2015) Getting Started with Transmedia Storytelling 2nd Edition Recuperado de: <http://es.slideshare.net/ZenFilms/getting-started-in-transmedia-storytelling-2nd-edition>

Scolari, C. (2013) Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan, España: Ed. Deusto