



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Gestión de narrativas multimedia y transmedia en ámbitos educativos
María Florencia Seré
Letras, (10), e229, artículos, 2022
ISSN 2524-938X | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/letras>
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata
La Plata | Buenos Aires | Argentina

Gestión de narrativas multimedia y transmedia en ámbitos educativos

Por **María Florencia Seré**

mf.sere@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-1741-829X>

Centro de Investigación en Lectura y Escritura (CILE)
Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata - Argentina

Resumen

A partir de una definición de la narrativa en tanto categoría central para la comprensión de la economía de la atención, la circulación y la producción de sentido en los medios con base en internet, analizamos un conjunto de experiencias digitales que permiten reconocer las diferencias entre lo multimedial y lo transmedia. En este sentido, antes de lanzarnos al diseño de propuestas multimediales o transmediales que requieren de una delicada planificación, en una primera instancia, proponemos explorar las posibilidades de las herramientas que conocemos pero a través de nuevos sentidos.

Palabras clave


transmedia, multimedia, narrativas, docentes, estudiantes

Desde el punto de vista pedagógico, este artículo apunta a reconocer nuevas expresiones del yo, de la propia subjetividad e identidad colectiva del grupo clase, pero también individual. De este modo, apelamos a asumir la autonomía, la solidaridad y la escucha desde espacios interpeladores, que generen interés para la participación. Cuando producimos una narrativa no solo decimos el mundo, sino que sostenemos un relato en un soporte que puede revisitarse. Así, nuestras y nuestros estudiantes ven la participación de sus compañeras y compañeros, pero también son vistos por las y los otros –por sus docentes, sus pares, sus familias–. En este sentido, se pone en valor la propia expresión, pero también se reconoce el trabajo de esas y esos otros como significativo fomentando la escucha y el respeto entre sí.

Entonces, este no solo es un modo que propone poner en relación los saberes de los diseños curriculares, es también un modo de construir vínculos entre la o el docente y las y los estudiantes, entre ellas y ellos. También propone expandir los límites territoriales del aula para interpelar a otros actores institucionales en producciones que pueden ser compartidas en ocasiones que crean significativas.

En este tipo de ámbitos de discusión hace más de veinte años que nos preguntamos por las ventajas o potencialidades de la integración de las nuevas tecnologías y las plataformas a las prácticas de enseñanza como una alternativa posible. Pero si revisamos lo que pasa todos los días en el aula, en la sala, en las reuniones de *Zoom* y en las operaciones que ponen en juego las y los estudiantes en las prácticas de aprendizaje, las transformaciones de la «revolución del acceso» que se inició con la incorporación de los servicios de internet a nuestras vidas, ya están presentes en la relación transmedial de las y los niños a la hora de buscar fuentes sobre las historias que les contamos y de las presencias intertextuales en sus discursos –poniendo en relación un tema con un video de Youtube, por ejemplo– con los contenidos de los medios masivos y con las formas de producción de sentido inmediato sobre los acontecimientos relevantes.

¿Qué significa leer el mundo para esta generación? Hablamos de juventudes conectadas, autónomas, visuales, tecnológicas, diversas. ¿Dónde buscan contenidos? ¿Qué dispositivos utilizan? ¿Qué narrativas leen, qué hacen con lo que ven? ¿Qué operaciones se ponen en juego en cada consumo? En donde, al mismo tiempo que miran un video de *Youtube*, están jugando online a través de un celular ¿Cómo está presente todo ese capital cultural en el aula? ¿Cómo construyen sus opiniones y sus gustos a partir de lo que ven y de lo que leen? ¿Qué narrativas eligen y desde qué plataformas? ¿Qué apropiaciones tienen sobre los medios de comunicación y sus estructuras narrativas? ¿Con qué elementos gráficos, visuales y sonoros construyen una mirada? ¿Qué sentidos se construyen en los retos, desafíos y bromas en *Tik Tok*? ¿Qué aprenden en la lectura de los tutoriales que buscan en *Youtube*? ¿Cómo integramos estas competencias narrativas que son adquiridas por imitación, admiración o como modo de expresión entre pares por las y los jóvenes en la trayectoria escolar? Esta batería de preguntas se desprende del escenario contemporáneo sin ánimo de responder exhaustivamente cada una, sino como una descripción del entorno por el que las y los jóvenes son interpelados y que a la vez protagonizan. En tanto, activamente narran sus vidas, gustos, consumos, emociones y experiencias a través de las plataformas en menor o en mayor medida con sus palabras. Como refiere Rodrigo Aramendi (2020):



Hoy internet –la nueva imprenta– da lugar a un tráfico incontrolable de información en el que todos somos piezas activas. Los diversos dispositivos y redes sociales promueven la posibilidad de registrar, grabar, editar, subir, intervenir, modificar e interactuar sobre/con contenidos propios y ajenos (p. 2).

En este escenario es interesante pensar en la categoría de prosumidores (Toffler, 1980), para dar cuenta de que hoy en día las y los jóvenes no solamente navegan y consumen, sino que también son productores de narrativas en donde

expresan y crean nuevos contenidos en donde son vistos, escuchados, *megusteados*, en donde se juega una construcción sobre sí y el reconocimiento de las y los otros.

Hacia una definición de narrativa

En principio, entendemos que se trata de un relato que organiza una serie de hechos (reales o ficticiales), personajes, escenarios, conflictos y temas a partir de decisiones estratégicas que conforman una trama, es decir, la historia. Cada vez que narramos el cruce de Los Andes, el reconocimiento de las formas geométricas o contamos una fábula seleccionamos una serie de palabras, recursos visuales y giros lingüísticos variables estableciendo relaciones según el nivel en el que contamos la historia. Entonces, podemos decir que cada vez que narramos algo, «construimos ese “algo” según nuestra mirada, y de ese modo nos lo apropiamos y lo hacemos nuestro y disponible para compartirlo con las demás personas al contarlo» (Aramendi, 2020, p. 2). Es decir, una narrativa es el contenido y el continente al mismo tiempo porque está definida siempre por tres dimensiones: forma, contenido y quien las conecta (narrador/a).

En general, tendemos a pensar las narrativas como equivalentes al género literario. Más allá del contenido, las narrativas también pueden ser visualizadas en red para advertir la variedad de lenguajes, soportes y formatos en los que se «traduce» y puede presentar el texto original junto con otras narrativas motivadas por dicho «texto» que expanden los sentidos de la historia inicial, las temporalidades y establecen recortes o hipervínculos.

Hoy, más que nunca, en la construcción de una narración tenemos que tener presentes los elementos que ponemos en juego estratégicamente para combinarlos según las necesidades y posibilidades que contamos en el aula.

¿Y por qué considerarlo en los procesos educativos? Molas Castells (2019) plantea que las historias son elementos constitutivos del ser humano y las vincula con su función educativa, siendo la producción de los relatos modos de potenciar las participaciones, la expresión y los aprendizajes.

¿Multimedia o transmedia? ¿A qué refiere cada una?

Con multimedia nos referimos a la plataforma que permite la convivencia de más de un lenguaje. Combina diversos medios para contar una sola historia siempre mediada por las pantallas. Esta posibilidad se desarrolló a partir de las tecnologías digitales de la comunicación y permite que un video, un texto, una imagen, un archivo de sonido o un modelo 3d convivan en un mismo soporte narrativo como un sitio web (con base en internet) o un entorno, por ejemplo, el de la antigua Enciclopedia Encarta (1989) que cabía en un CD-ROM o DVD (sin necesidad de conexión). Considerada la primera enciclopedia multimedial, las entradas combinaban numerosas fotos, ilustraciones, clips de audio y de video, elementos interactivos, líneas de tiempo, mapas, un atlas geográfico y herramientas para tareas estudiantiles.

Las posibilidades de las narrativas multimediales son vitales y de uso frecuente en las prácticas de enseñanza, ya sea porque nos permiten tomar un contenido y actualizarlo sumando una producción que suma un nuevo sentido o una nueva experiencia. Así, los blogs y las publicaciones de las redes sociales que combinan gramáticas en donde interactúan distintos sentidos componen ejemplos claros, incluso esta presentación de Prezi se inserta dentro de esta gran llave. También podemos reconocer experiencias de lectura interactiva que se ubican dentro de este tipo de narrativas.

La diferencia central será que la narrativa multimedia no admite participación por parte de las y los usuarios. Es decir, la narrativa no se ve modificada por comentarios, preguntas o aportes que las y los visitantes podrían sumar a la web en un foro abierto. Entonces, como docentes, el desafío será revisar de qué modo integrar las miradas de las y los otros en escenarios de participación.

En la industria cultural del entretenimiento son muchas las experiencias que optan por estrategias transmedia, aprovechándose de las múltiples posibilidades mediáticas que lo hacen posible. Las narrativas transmedia son aquellas que implican un proceso en el que los elementos individuales de un relato se dispersan sistemáticamente en diferentes plataformas tecnológicas y diversos lenguajes con el fin de crear una experiencia unificada y coordinada de un universo narrativo (Jenkins) que se expande por la complicidad o colaboración de las y los usuarios. Entonces, si bien cada producción funciona como un todo, es decir, es autoconclusiva y puede entenderse por sí misma, es en el diálogo y en la articulación en donde el relato se construye de manera compleja.

El ejemplo del universo *Star Wars* nos da un puntapié para revisar esta lógica: más allá de las películas, la narración se complementa con series animadas, información que brindan sus productores y directores en encuentros como la *Comi-Con*, páginas de internet dedicadas a desentrañar secretos, juegos de consola, etc. Incluso podríamos revisar cómo funciona esta categoría en el deporte, el partido de fútbol se complementa con la previa, con los programas de análisis, con entrevistas y declaraciones de jugadores y del cuerpo técnico, con notas de los medios gráficos, digitales y radiales. Es decir, cada relato funciona en sí mismo, pero es en la lectura de la totalidad que se complejiza y que observamos la foto completa, como una red de sentidos.



¿Qué características debería tener un proceso de enseñanza-aprendizaje transmedia? Las narrativas transmedia se definen en la interacción, es decir, por la posibilidad de que las y los estudiantes generen contenidos dándole continuidad a las historias que inician las y los docentes en un crecimiento infinito e intertextual, y complementándolo de los recursos provistos que construyen conocimiento colectivo que, a la vez, puede ser compartido con otros cursos, actores educativos, etcétera.

En el ámbito educativo, la transformación de la lógica de producción transmedia no solo apunta a la creación de contenidos multiplataformas sino a la promoción de un trabajo colaborativo en el que todas y todos participen de la exposición del tema asumiendo un rol en la producción de contenido. Aquí las posibilidades son múltiples de acuerdo a las necesidades de la estrategia pedagógica, por ejemplo, la creación de un documental, la teatralización en productos sonoros, una galería de fotografías, memes, tutoriales, entre otros.

Como ejemplo, podemos mencionar dos experiencias vinculadas a discursos de no ficción con rasgos claramente didácticos. Es el caso de *Malvinas 30* (2012), un documental transmedia impulsado por Álvaro Liuzzi, que repasa los hechos sucedidos en la guerra de Malvinas en tiempo real pero treinta años después. El proyecto cuenta con un portal web, galerías de fotos, infografías y mapas interactivos, videos y noticias emitidas durante el conflicto bélico y la incorporación de redes sociales a través del usuario @SoldadoM30 que cuenta sus vivencias en primera persona a través de Twitter. A la vez, se creó una cuenta de *Facebook* para ampliar el campo narrativo y la comunicación con las y los usuarios a través de interrogantes, preguntas que usuarios le hacían al soldado imaginario, información adicional que subían a las plataformas, y hasta la participación de excombatientes.

Nos pareció interesante traer este ejemplo porque en el imaginario colectivo, un documental es un audiovisual de 120 minutos. Este documental, en cambio, se despliega a través de diversos medios, combina múltiples formatos (historización, recreación, ficcionalización, etc.) e incorpora la participación de los prosumidores de manera tal que cada usuario tiene una experiencia única con ese relato dependiendo de las piezas que consumió.

Ahora bien, luego de la construcción de ambas categorías, ¿qué diferencia hay entre transmedia y multimedia? En las narrativas multimedia los medios y los lenguajes convergen en una pantalla, mientras que en las narrativas transmedia esos elementos divergen, se expanden por distintos soportes. En los primeros podemos interactuar y en los segundos participar/colaborar.



Diferencias entre multimedia y transmedia.

Fuente: *Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales* (Ardini, 2018, p. 18)

Teniendo en cuenta la definición construida y los casos analizados a lo largo de la exposición, podemos retomar la propuesta de Carlos Scolari (2013) para pensar una estructura a partir de la cual diseñar un proyecto de narrativa transmedia pedagógica contemplando las siguientes etapas:

Guía para docentes

1. **¿Qué queremos enseñar?** Pensar el sentido de realizar esa actividad colectivamente. ¿Para qué la vamos a hacer? Cada una de las cosas que planifiquemos tienen que apuntar a contar una historia relacionada con el tema y que lleven a reflexionar y conversar al respecto de eso.
2. **¿Con quiénes lo haremos?** Definir a las y los prosumidores o nuestra estrategia para pensar cómo nuestra propuesta entra en los intereses de la comunidad participante. De ahí sus posibilidades de expansión.
3. **¿Cómo van a participar?** Podemos generar consignas para que las y los prosumidores generen contenidos propios que puedan integrarse a la experiencia. En cualquier caso, definir los modos de participación es pensar en instancias, a modo de consignas, para generar un diálogo en torno al tema propuesto.

Guía para estudiantes

1. **¿Qué vamos a contar?** Definición y realización con participación de estudiantes y docentes, enfocando la forma en que los contenidos van a desagregarse y expandirse.

Esto implica establecer *a priori*, el recorrido de dicha expansión: qué productos se quieren generar y cómo se adaptará a cada medio, a cada lenguaje y formato el universo desplegado. Por ejemplo: la teatralización del cruce de Los Andes, una muestra sobre plantas, un documental sobre los dinosaurios, un cuento narrado, un tutorial instructivo. Acá tenemos, entonces, el qué y el cómo: qué, el contenido, los dinosaurios; el cómo: la narrativa documental; el medio: un video. Para ellos, organizaremos equipos, distribuiremos roles y produciremos los contenidos a partir de sus propios saberes técnicos y prácticos con la orientación docente.

2. **¿Para quién?** Definiremos un destinatario. En el primer caso, reconocer quién será el público de este material, si bien será una producción realizada por las y los estudiantes, puede estar dirigido a las madres y los padres, a ellas y ellos mismos, a otras y otros docentes, a grupos de otras divisiones o salas, a toda la comunidad educativa –por ejemplo, para compartir en un acto–.
3. **¿Cómo va a circular?** Una vez hecho el recorte, pensaremos en el canal por el cual se accederá a este material, aquí podemos explorar algunas opciones posibles y pensar en cuál podría ser la adecuada, como un canal de Youtube, un video por WhatsApp, un enlace a una carpeta de Google Drive, el pasillo de la institución o la sala del jardín, entre otras.

Palabras finales

La incorporación de medios, tecnologías y consumos culturales en la educación es una necesidad y, al mismo tiempo, un desafío. En general, las narrativas transmedia permiten generar entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de las y los jóvenes. Valorar estos saberes propios de la cotidianeidad y trasladarlos a lógicas de la formación formal motiva el abordaje de contenidos de manera más participativa.

Las narrativas transmedia propician un rol activo y protagónico por parte de las y los estudiantes utilizando la creatividad como motor de cualquier producción realizada, explorando sus propias inquietudes, gustos e intereses para expandir un universo. Una de las formas en las que se proponen como estrategia es a partir de la posibilidad de trasladar al contexto actual situaciones y personalidades propias de otros momentos de la historia de la humanidad. Pero para que esto suceda, es fundamental el conocimiento profundo de los

contenidos, por lo cual la estrategia redonda en procesos de apropiación y resignificación que nutren la formación. También podemos decir que favorecen el trabajo colaborativo, en equipo, delimitando roles que permiten explorar y explotar las habilidades/competencias comunicacionales y digitales de las y los chicos.

Referencias

Aramendi, R. (2020). Introducción a las narrativas. *Taller de Introducción a la Comunicación Social*. [Ficha de cátedra]. Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP: La Plata, Buenos Aires, Argentina.

Ardini, C. (2018). *Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales*. Mutual Conexión.

<https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/12811/Contar%20las%20historias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Molas Castells, N. (2018). *La guerra de los mundos. La narrativa transmedia en educación*. Editorial UOC.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Tofler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza & Janes S.A.