

Las narrativas transmedia: una alternativa



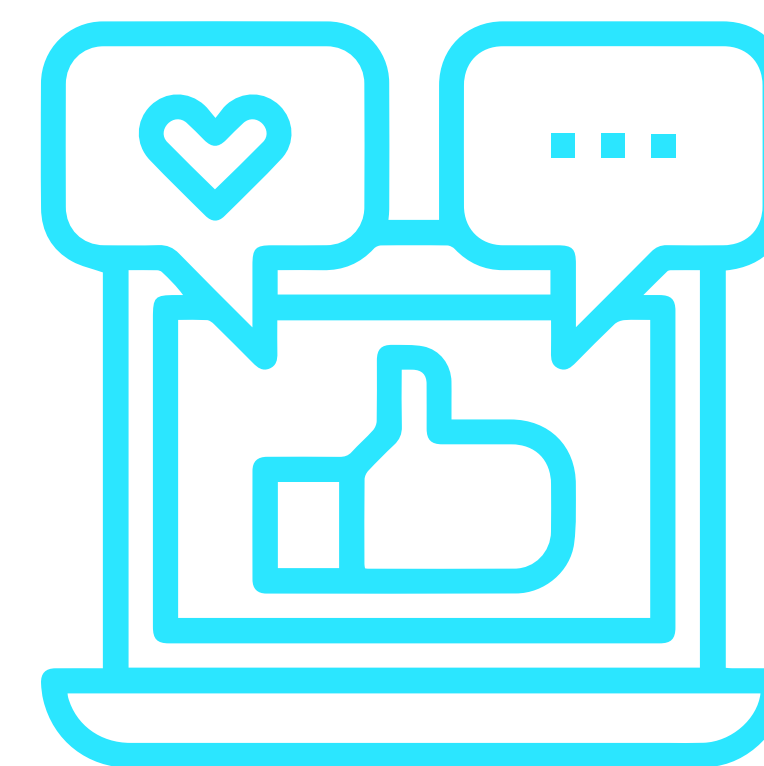
Es probable que el confinamiento provocado por la pandemia de COVID-19 haya llevado a maestros, maestras, alumnos y alumnas a recurrir a modalidades de aprendizaje transmedia de manera imprevista y sin siquiera tomar conciencia de ello.

A su vez, es probable que algunos de ellos creyeran, erróneamente, estar implementando modalidades de aprendizaje transmedia solo porque llevaban a cabo actividades *online*. Sin embargo, no es lo mismo improvisar durante momentos críticos que implementar prácticas planeadas y diseñadas para la educación remota. Si bien las modalidades de aprendizaje transmedia pueden llevarse a cabo tanto



David Jurado

Investigador y creador en artes audiovisuales. Doctor en Estudios Hispánicos y Latinoamericano de la Universidad de la Sorbona, maestro en Estudios Cinematográficos y Creación Documental de la Universidad de París (Diderot) y Licenciado en literatura de la Universidad de Guadalajara, México.



a distancia como en el aula, la distinción resulta clave para entender que su efectividad depende de su comprensión y uso consciente. Dicho en otras palabras, el uso constante de los medios digitales durante la pandemia en actividades de educación formal e informal requiere, en pospandemia, que se profundice y se perfeccione el entendimiento y el diseño de dichas prácticas.

Es cierto, por otra parte, que la progresión de las herramientas transmedia en los espacios educativos y su uso frecuente en la vida cotidiana preceden a la pandemia. Como lo señalaron Ruth Contreras y José Luis Eguía, la era digital ha impuesto un panorama de cambios profundos respecto a la



educación tradicional, pues con ella el valor dado a una cultura participativa se ha vuelto cada vez más predominante (Contreras & Eguía, 2017). No obstante, la utilidad y la necesidad de las prácticas transmedia se hicieron más evidente con la pandemia, al punto que resulta apremiante propiciar el desarrollo de habilidades digitales en jóvenes y adultos, no solo desde el punto de vista del manejo de diferentes plataformas y herramientas, sino también desde la capacidad para recibir, interpretar, programar y producir contenidos de calidad. No está de más recordar que la pandemia también demostró que la circulación y consumo inapropiado de información "tóxica" podía llegar a representar una "infodemia", tal cual lo señaló la Organización Mundial de la Salud. Resulta pues oportuno, para la pospandemia, volver sobre una de las bases conceptuales de las prácticas transmedia: sus narrativas.

¿Qué son las narrativas transmedia?

Las narrativas transmedia son historias que se inscriben en diferentes códigos (verbal, icónico, audiovisual, escrito) y en diferentes medios (radio,

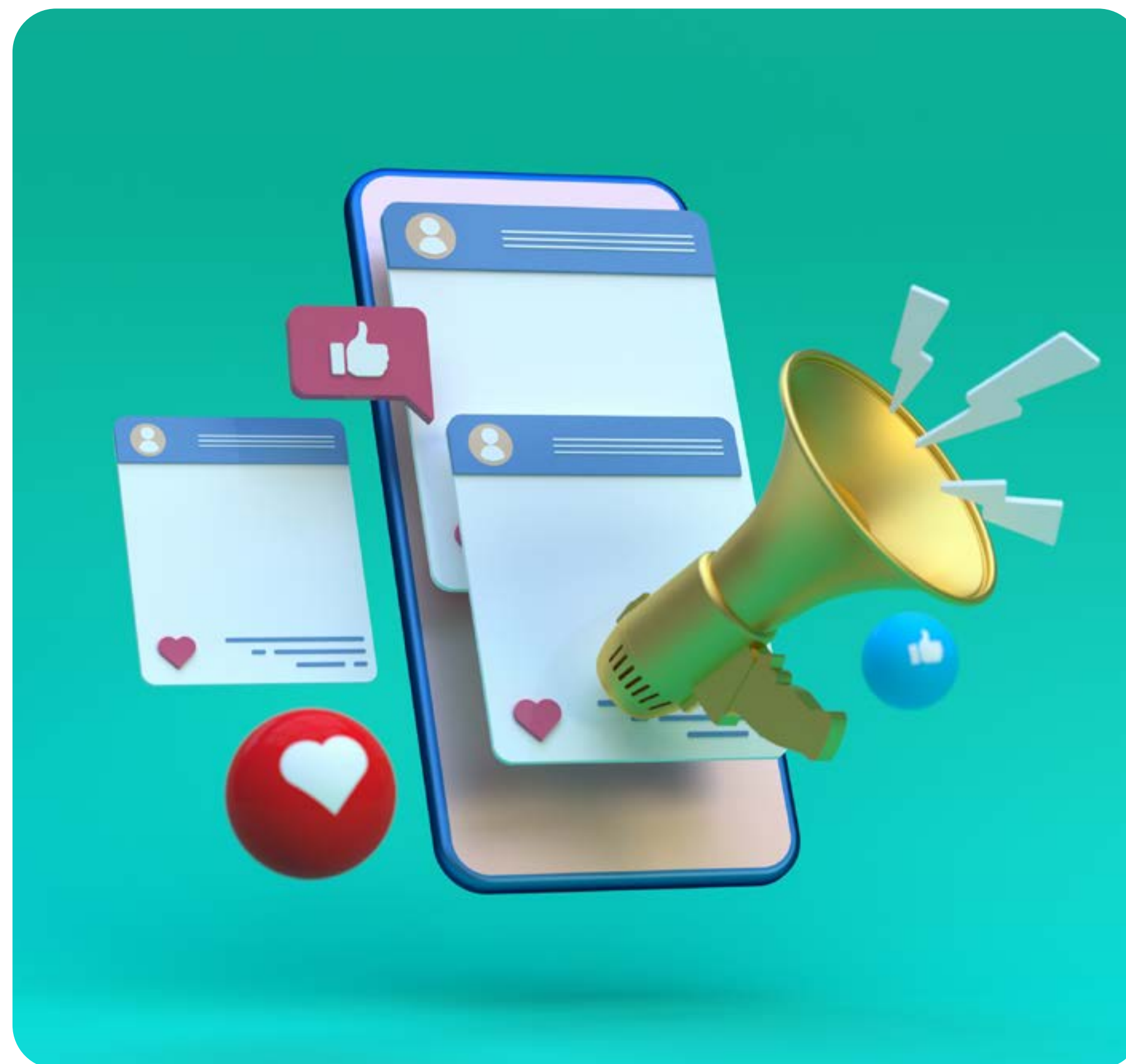
cine, redes, videojuegos, libros), en los cuales aparecen divididas en partes interdependientes, dispersas de manera sistemática, buscando crear una experiencia unificada y coordinada (Jenkins, 2006). Idealmente cada medio o plataforma contribuye de manera individual en el desarrollo y atractivo de la historia, que se despliega de manera exponencial en cada uno de ellos. Las narraciones transmedia no son, pues, meros contenidos multimedia. Si estos últimos hacen referencia a la integración de diferentes códigos comunicativos (texto, imagen, audio) en un producto digital único, interactivo e individual, los contenidos transmedia

trascienden este producto único y se expanden en múltiples productos, a través de los cuales el usuario puede navegar, editar, publicar e interactuar con otros usuarios de manera activa.

Otra característica de las narrativas transmedia es su no linealidad y acronología, pues las historias se despliegan en distintos tiempos y espacios. La historia principal no es más que un detonante de un universo en expansión. Ella no explica todos los detalles del mismo, sino que forma una base desde donde desarrollar historias complementarias que alimenten dicho universo, según sus reglas particulares. Existen distintas estrategias para que las narrativas transmedia se desglosen en distintas historias respecto a la primera: pueden ser *precuelas*, historias situadas en el pasado de la historia detonante; *intercuelas*, historias situadas entre acciones de la historia detonante, y *secuelas*, historias que se desarrollan después



de la historia detonante. A su vez, este desglose puede estar determinado por variaciones estilísticas: los *remake*, nuevas versiones de la historia detonante, los *reboot*, nuevas versiones de la historia detonante con algún giro significativo y los *crossover*, la mezcla de dos o más universos distinguibles para crear uno nuevo (Sánchez & Albaladejo, 2018).



Finalmente, las narraciones transmedia no son necesariamente ficcionales. Pueden, por el contrario, estar nutridas por conjuntos de información de distinto tipo, periodística o científica, por ejemplo, organizados de manera narrativa y distribuidos en distintas plataformas y códigos. Esta dispersión sistemática del contenido propicia, según Jenkins (2009), dos habilidades: primero, la de la *navegación transmedia*, la capacidad de migrar de una a otra plataforma, de uno a otro código, y de lidiar con la circulación de ideas que esto supone; y, segundo, la de la *convergencia transmedia*, la capacidad de procesar, crear y hacer circular formas emergentes de historias y argumentos.

Las narrativas transmedia son, pues, historias abiertas, en movimiento, que solicitan a los usuarios para que las alimenten y las difundan. Por la misma razón, en el ámbito educativo, permiten enriquecer y expandir las experiencias de aprendizaje, promoviendo maneras lúdicas y entretenidas de comprometer a los estudiantes en la interpretación y producción de contenidos. Ahora, ¿qué pueden aportar a la educación en pospandemia?

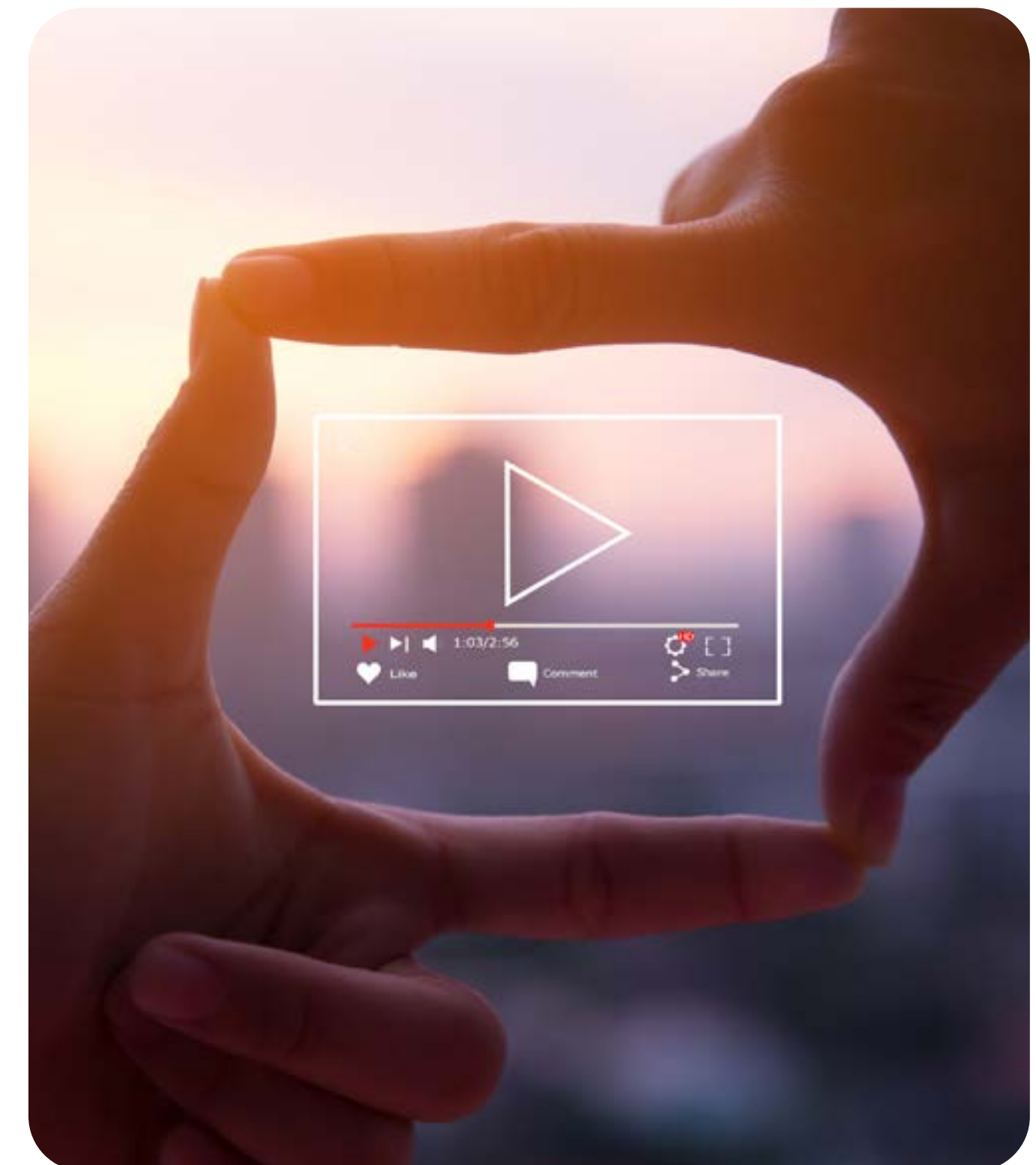
Las narrativas transmedia en tiempos de crisis

La pandemia marca un antes y un después por múltiples razones. Quizás la más importante sea la de motivar una concientización, aunque

“Lo importante no es saber para qué sirve el saber, sino cómo el saber genera o propicia otros saberes.”

sea a veces relativa, respecto a los riesgos de continuar con un modelo de sociedad que arrasa y desestabiliza ecosistemas necesarios para la vida humana sobre la tierra. Ante este panorama las instituciones educativas tienen dos opciones: hacerse de la vista gorda y continuar enseñando los mismos contenidos de siempre o incentivar espacios para reflexionar sobre la crisis actual y potenciar en los y las estudiantes actitudes creativas, cooperativas y resilientes. Philippe Lacadée, al abordar la desconexión que se da en ocasiones entre el mundo de la escuela y el mundo que está fuera de ella, recuerda que una pregunta frecuente en los estudiantes es: “¿y para qué sirve saber eso?”, a lo cual los maestros y maestras suelen responder: “no fuimos formados para responder eso, solo aprenda” (Lacadée, 2013, p. 38). Pero, señala, lo importante no es saber para qué sirve el saber, sino cómo el saber genera o propicia otros saberes, otros intereses auténticos y necesarios

a nivel individual y colectivo. No se trata de hacer de la escuela un espacio del afuera, porque simplemente no lo es, sino de permitir que la vida entre con sus problemas y sus retos en la escuela y se pueda jugar a ella, es decir, jugar a producir



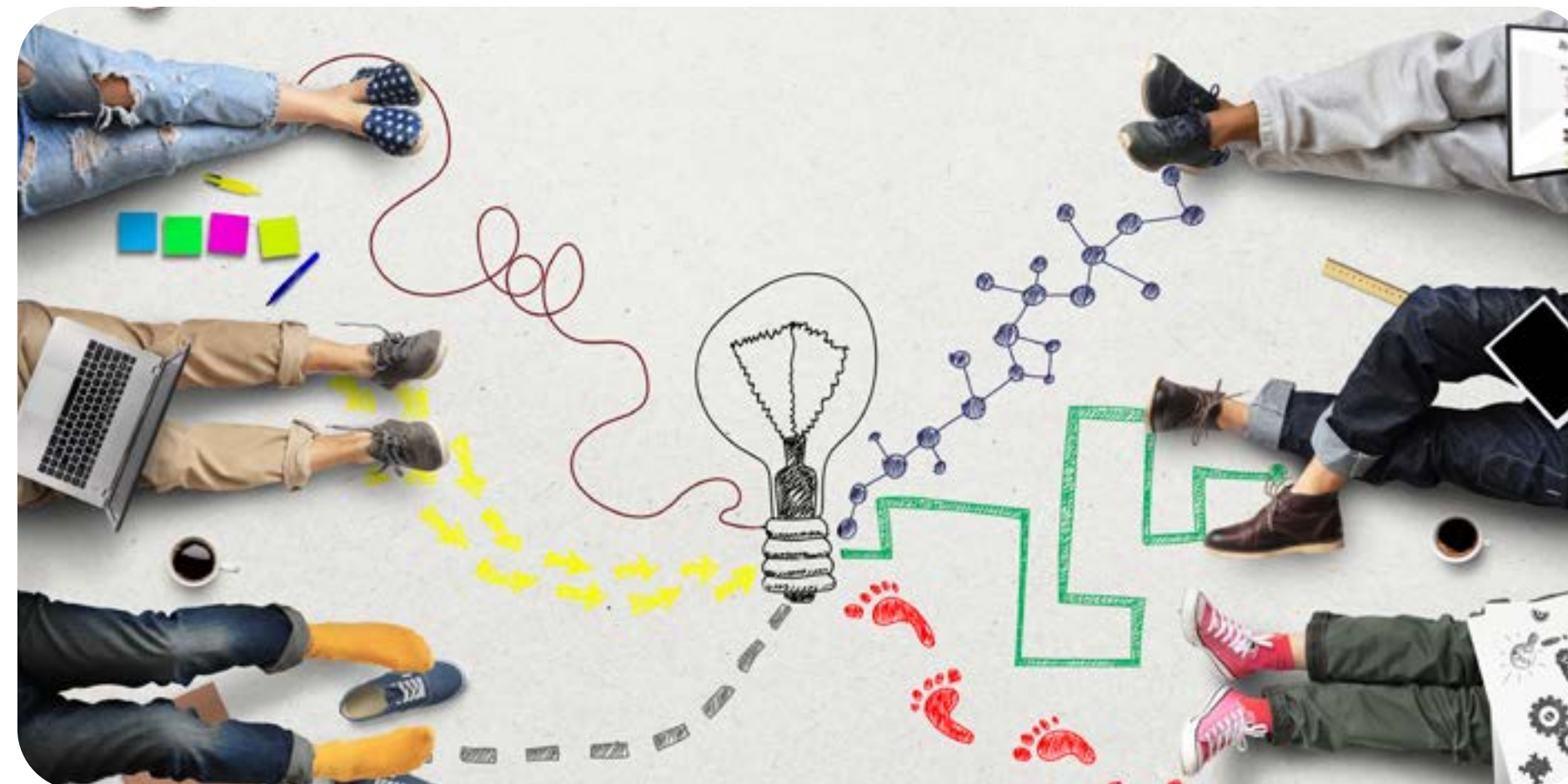


conocimiento y compromiso con la vida misma, así esta esté enmarcada en un espacio particular con reglas particulares. Para ello hay que saber escuchar a los y las estudiantes, tener en cuenta sus habilidades y saberes y, sobre todo, entender el contexto social en el que ellos y ellas se mueven. Se vuelve entonces primordial buscar maneras de que la crisis suscitada o, si se quiere, revelada por la pandemia entre con sus retos y preguntas en la escuela y a través de las inquietudes e intereses de los y las estudiantes.

En este sentido, las narrativas transmedia representan una vía idónea para articular puentes entre la escuela y la vida en pospandemia. Podemos empezar por señalar que al solicitar un usuario activo, involucrado en la deconstrucción, construcción y expansión de un universo particular, las narrativas transmedia suponen un compromiso emocional de parte de los usuarios. Tratar de esta manera los saberes relacionados con las causas y efectos de la pandemia no solo mejoraría la conexión social entre la escuela y la vida que está fuera de ella, sino que además favorecería el compromiso cívico de los estudiantes, pues el aprendizaje se realizaría como si no hubiera separación entre un afuera y un adentro de la escuela, como si todo sucediera en el seno mismo



de la participación ciudadana. Recordemos que a los usuarios de las narrativas transmedia se los define no como meros consumidores, sino como *prosumidores* insertos en una cultura participativa, es decir, como usuarios con la posibilidad, e incluso la necesidad, de crear y compartir contenidos digitales híbridos y complejos derivados de sus experiencias transmedia (Scolari *et al.*, 2018). Se podría incluso decir que la narración transmedia no está dada, sino que cada individuo la produce según su experiencia en tanto que destinatario y destinador en las distintas plataformas y a través de códigos distintos.



Por otra parte, las narraciones transmedia funcionan con herramientas y conocimientos de los estudiantes con acceso al mundo digital. Se trata, por un lado, de juegos, redes sociales, actividades en línea, textos interactivos, plataformas de video, etc. Y, por otro lado, de conocimientos y habilidades sobre el cuidado de sí o la imagen mediática de uno mismo, el control del flujo de información, la gestión de múltiples plataformas, la planeación y desarrollo de estrategias para resolver problemas lógicos propuestos por juegos y plataformas, la colaboración con otros para superar obstáculos en distintos códigos, la socialización en red, la comunicación de “conocimientos” de “expertos” a “novatos”, entre otros (Scolari,

2018). Así, la participación de los estudiantes y el desarrollo de un aprendizaje más cercano a las experiencias “vivas” de ellos y ellas se vuelve más efectivo. Los participantes se ven implicados y encuentran de manera intuitiva un sentido en el aprendizaje, así como maneras personalizadas de cumplir con sus objetivos educativos. En el desarrollo hipotético de una narración transmedia sobre la pandemia, un estudiante no soltará entonces un “¿para qué esto?”, sino un “¿cómo sucedió?”, “¿por qué?”, “¿qué hacemos?”.

La pandemia también instaló el problema de la deserción escolar. Al menos en Colombia la deserción pasó de 2.7% a un 16.4% en zonas urbanas y de un 4.6% a un 30.1% en zonas rurales. Más allá de los problemas derivados de la baja conectividad y la falta de recursos tecnológicos para que los estudiantes no perdieran el ritmo escolar, hay dos variables para las que las narraciones transmedia pueden ser oportunas en este sentido. Por una parte, muchos de estos estudiantes tuvieron



que pasar de manera precipitada al mundo laboral por el aumento en los niveles de pobreza. Las instituciones educativas, por lo visto, no han sabido ni retener ni atender este fenómeno. Para este caso, las prácticas de aprendizaje realizadas a través de las narraciones transmedia podrían permitir una mayor flexibilidad y adaptabilidad gracias a la pluralidad de códigos y plataformas, así como a su capacidad de convocar al usuario. Los ejercicios no solo resultan atractivos y entretenidos, sino que son moldeables a las necesidades de estudiantes que no han encontrado en las instituciones educativas una oportunidad para desarrollar y perfeccionar habilidades que su nueva normalidad exige, como es el caso del mundo del trabajo.

Las prácticas de aprendizaje realizadas a través de las narraciones transmedia podrían permitir una mayor flexibilidad y adaptabilidad.

Por otra parte, otra de las causas de la deserción escolar ha sido la abrumadora sobrecarga de tareas y trabajos que los estudiantes padecieron durante el confinamiento. A falta de una articulación orgánica entre las distintas áreas de aprendizaje, la dispersión de trabajos y tareas resultó contraproducente. Con la vuelta a las aulas el cuerpo docente debería considerar metodologías de aprendizaje que no solo no sean abrumadoras, sino que sean articuladas y promuevan un aprendizaje más autónomo. En este sentido, las narraciones transmedia, por ser abiertas,

permiten concentrar la atención en tareas transdisciplinares y su flexibilidad y adaptabilidad a intereses individuales incentiva la autonomía y el interés genuino por el aprendizaje.

Habría que retomar el argumento de Françoise Lavocat, según el cual las narraciones, sobre todo las que están en un código alegórico, son recurrentes en momentos inmediatamente posteriores a hechos traumáticos, pues





contar historias vividas o relacionadas con la catástrofe padecida conduce hacia un proceso de restauración de sentidos y, a la larga, del tejido social mismo. En efecto, el ejercicio de narrar permite reconceptualizar sentidos rotos y anima a los que reciben estas historias "restauradoras" a crear las suyas propias. Las narraciones transmedia resultarían pues idóneas para abordar el trauma que deja la pandemia, para reconstruir ese pasado a partir de una pluralidad de puntos de vista.



Hasta aquí las narrativas transmedia parecen ser herramientas útiles para la pospandemia. Sin embargo, existen algunos retos y preguntas al implementarlas.

Los retos de las narrativas transmedia

Hay que empezar por señalar que el aprendizaje en el manejo de distintas plataformas digitales es un requisito, pero no es lo esencial en las narrativas transmedia. Lo esencial está en el desarrollo de metodologías innovadoras que permitan a los estudiantes comprometerse con la comprensión, producción y difusión de los contenidos de manera creativa y crítica. Una cosa es ser un alfabeta digital y otra desarrollar habilidades comunicativas y de pensamiento crítico, que potencien la pericia del manejo de las herramientas digitales. Hay que aprender entonces a aprovechar las narrativas transmedia para mejorar las competencias en lectoescritura multimedia, en la comunicación a través de medios digitales y en la experimentación con los mismos. Esto significa también llevar a los estudiantes a desarrollar una mirada interrogativa

sobre el mundo digitalizado y conectado en el que conviven, pues siempre quedará la pregunta de si las narrativas transmedia, en vez de acercarnos y volvernos más resilientes, nos aislarían más de lo que ya estamos, haciéndonos más vulnerables a la "toxicidad" de las infodemias.

Insisto también en que el aprendizaje que se desprende de las narrativas transmedia pasa por el entendimiento de un universo que debe ser deconstruido por docentes y estudiantes para poder ser alimentado de manera coherente. Proponer proyectos transmedia supone por ello aprender a articular los contenidos curriculares con estas narraciones, se trate de historias existentes o de proyectos planteados desde

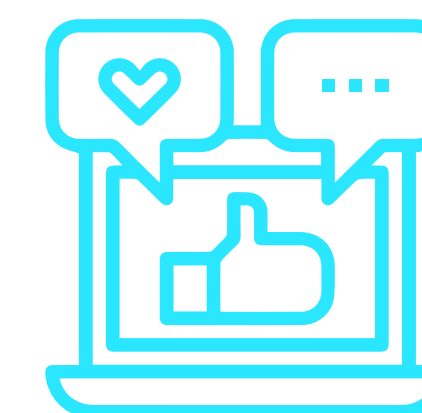


ceros. Por otra parte, tal como lo están demandando especialistas en el tema, se requiere una redefinición urgente de las metas curriculares, pues se deberían evaluar las habilidades y conocimientos provenientes de los contextos digitales donde los jóvenes están socializando y aprendiendo de manera autónoma (Scolari, 2018; Amaral et al., 2020).

Finalmente, uno de los principales retos hoy en día es el de proveer de recursos a los centros educativos para garantizar las oportunidades que ofrecen las narrativas transmedia. Pero también resulta

Uno de los principales retos hoy en día es el de proveer de recursos a los centros educativos para garantizar las oportunidades que ofrecen las narrativas transmedia.

primordial que el acceso a las distintas plataformas sea equitativo, ya sea por el apoyo de las entidades públicas o por el desarrollo de plataformas con acceso abierto. De hecho, un estudio realizado en Portugal durante la pandemia de Covid19 demostró también que se debe asesorar a los cuerpos docentes para mejorar sus habilidades en prácticas educativas inmersivas, tales como los juegos, las animaciones, las infografías, etc. (Amaral et al., 2020). Si no hay este tipo de apoyos difícilmente se lograrán avances, aun cuando se tengan las herramientas digitales disponibles. **RM**



Referencias



- ✍ Amaral, I., Santos, S., & Simões, R. *Transmedia Literacy and Teaching Strategies in the Digital Environment during the Covid-19 Pandemic*. Conferencia Universidad de Coimbra, noviembre 1, 2020. <https://doi.org/10.21125/iceri.2020.1519>
- ✍ Bozkurt, A., Jung, I., Xiao, J., Vladimirschi, V., Schuwer, R., Egorov, G., Lambert, S. R., Al-Freih, M., Pete, J., Olcott Jr., D., Rodes, V., Aranciaga, I., Bali, M., Alvarez Jr., A. V., Roberts, J., Pazurek, A., Raffaghelli, J. E., Panagiotou, N., de Coëtlogon, P., Paskevicius, M. (2020). "A global outlook to the interruption of education due to COVID-19 Pandemic: Navigating in a time of uncertainty and crisis". *Asian Journal of Distance Education*, 15(1), 1-126.
- ✍ Contreras, R. S., & Eguia, J. L. (2017). "Transmedia Storytelling: Exploring its use in education". *Temas de Disseny*, 33, 26-35.
- ✍ Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MIT Press.
- ✍ Lacadée, P. (2013). *La vraie vie à l'école: La psychanalyse à la rencontre des professeurs et de l'école*. Editorial Michelle.
- ✍ Lavocat, F. (2013). "Narratives of catastrophe in the early modern period: Awareness of historicity and emergence of interpretative viewpoints". *Poetics Today*, 33(3), 254-299.
- ✍ Sánchez, J., & Albaladejo, S. (2018). "Transmedia Storytelling and Teaching Experience in Higher Education". *International Journal of Contemporary Education*, 1, 52. <https://doi.org/10.11114/ijce.v1i1.3077>
- ✍ Scolari, C. (Ed.). (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Universitat Pompeu Fabra.
- ✍ Scolari, C., Wincour, R., Pereira, S., & Berreneche, C. (2018). "Alfabetismo transmedia. Una introducción". *Comunicación y sociedad*, 33, 7-13.