

Narrativas Transmediales

¿Nuevas modalidades del texto electrónico?

Mónica Sobrino

monicasobrino@gmail.com

Eliana L. Sandoval

esandoval07@gmail.com

Elisa Arriagada

elisaarriagada0213@gmail.com

Universidad Nacional del Comahue

Resumen

La narrativa en la enseñanza, es un acto comunicativo que se diseña para enseñar un relato disciplinar, que se desarrollará en la clase. Como explica Bruner (1988) la narrativa constituye una modalidad de pensamiento, una forma de organizar la experiencia presente tanto en la mente como en la cultura humana. Dicho así, la narrativa es una dialéctica entre lo que se esperaba y lo que sucedió, entre lo previsible y lo excitante, entre lo canónico y lo posible, entre la memoria y la imaginación, y nunca es inocente (Bruner, 2003).

La World Wide Web (WWW) cuya traducción podría ser “red global mundial” o “red de amplitud mundial”, es la denominación que se ha dado al sistema de documentos de hipertextos que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de Internet. Ello es posible a través de un software conocido como navegador, que le permite a los sujetos usuarios visualizar diversos sitios web (los cuales contienen textos, imágenes, videos y otros contenidos multimedia) y navegar a través de ellos, mediante hipervínculos.

La www a menudo es usada erróneamente como sinónimo de la Internet misma, pero la Web es un servicio que opera sobre la Internet, como también lo hace, por ejemplo el correo electrónico. La historia de Internet data de un tiempo significativamente anterior a la historia de la World Wide Web. Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial (Scolari, 2008). Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como Arpanet, entre las universidades de California y de Utah, en Estados Unidos (Scolari, 2008).

Actualmente estamos rodeados por un mundo multimedia convergente que se define como la interconexión de tecnologías de la computación e información, contenido multimedia y redes de comunicaciones. Esta convergencia ha llegado como resultado de la evolución y popularización de internet, pero también de las actividades, productos y servicios que han emergido desde ese espacio digital (Vilches, 2014).

Estas descripciones técnicas, tienen por sentido explicar las nuevas oportunidades comunicacionales vinculadas a las posibilidades de trabajar con otros, a partir de textualidades electrónicas (Borràs Castanyer, 2005) que promueven nuevos/otros saberes.

Ese texto electrónico, también llamado hipertexto o web semántica (Cobo Romaní, Pardo Kuklinsky, 2007; Landow, 2009) organiza en un sistema intertextual una interacción entre sujetos de la formación docente inicial y contenidos disciplinares de cursada, una nueva modalidad de construcción textual.

Lo que destacamos en esta comunicación es que el rasgo principal del hipertexto es la posibilidad de enlazar con otros textos a partir del párrafo que se está leyendo. Esta posibilidad de enlaces también puede dispersar al lector electrónico y colaborar o no con sus comprensiones de aprendizaje y búsquedas académicas.

Lo que indica que estas textualidades electrónicas, exhiben y sitúan un nuevo desempeño lector y escritural a indagar en los espacios de formación docente.

Introducción

La presente ponencia se enmarca en el proyecto de investigación ***Narrativas de enseñanza en el campo de la formación docente inicial***¹, iniciado en el año 2018, por investigadoras e investigadores de la Facultad de Ciencias de la Educación, perteneciente a la Universidad Nacional del Comahue (Cipolletti, Río Negro).

Las narrativas en la enseñanza son una línea de investigación que ha estudiado prácticas pedagógicas, vinculadas a los modos de decir de los diferentes campos del conocimiento como así también a los modos de producir contenido disciplinar. En el proyecto citado se aborda lo narrativo en tanto modo de decir, organizar y comunicar estructuras de conocimiento académico en materias de la formación docente inicial. La población a indagar en dicha investigación, serán los materiales curriculares impresos, digitales y transmediales en los campos disciplinares de la Didáctica General y la Tecnología Educativa.

Este escrito centrará su desarrollo en pensar las modalidades del texto electrónico, destacando que el rasgo principal de dicho texto, es el hipertexto. Siendo una de las peculiaridades del mismo el enlazar distintos textos a partir del párrafo que se está leyendo, con lo cual ello, habilita nuevas lecturabilidades necesarias de indagar. Instalando al mismo tiempo una pregunta: el hipertexto ¿se convierte en textos vivos? Dado que el lector

¹ Código 04/145. Directora de Proyecto: Dra. Mónica Sobrino. Codirectora de Proyecto: Lic. Lidia Ema Camadro Matamala. Integrantes docentes: Sandoval Eliana; Olea Patricia; Sobrino José, Bravo Rosana; Gómez Maximiliano. Integrante docente externa: Dimarco Claudia. Integrantes estudiantes de posgrado: Arriagada Elisa. Integrantes estudiantes de grado: Arias Analía. Asesores: Dra. Marta Anadón, Université Laval, Quebec, Canadá. Mg. Pazos López, Angel, Universidad Complutense de Madrid.

electrónico, recorre distintas páginas desde una lectura inicial, según sus necesidades e intereses, o esa práctica lectora es inherente ¿a cualquier soporte lector que utilicemos?

Dicha posibilidad de enlaces indica que esas textualidades electrónicas, exhiben y sitúan un nuevo desempeño comprensivo para los lectores ¿electrónicos? Siendo oportuno reconocer entonces, en los textos electrónicos transmediales², la alternancia en la diversidad de lecturas en plataformas digitales y búsquedas en línea, que permiten leer y representar: conceptos, teorías, explicaciones, enunciados y/o ejemplos sobre los intereses y/o necesidades del lector interactivo.

Con lo cual indagar en estas modalidades de lectura y búsqueda en línea ¿tendría que ser parte de la instrucción académica de la formación docente actual?

La narración transmediática

La narración transmedial surge en el contexto de la convergencia tecnológica (finales del Siglo XX, principios del Siglo XXI) representando ello un cambio de paradigma. El paso de los contenidos específicos de un medio, a la circulación de contenidos por múltiples canales mediáticos y desde múltiples modos y/o soportes para acceder a ellos, sedimentó una relación de complejidad devenida en convergencia cultural.

La convergencia llamada “cultural” por Jenkins (2006:68) es el rasgo más significativo del paso del “consumo mediático individualizado y personalizado al consumo como una práctica de red”. El concepto *transmedia storytelling* fue introducido por Henry Jenkins en el año 2003, en un artículo publicado en la revista *Technology Review*, con el objetivo de definir la técnica narrativa basada en la creación de mundos narrados que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas. Esta nueva configuración de relatar, integra experiencias con otros, brindando la posibilidad de que muchas de esas vivencias sean de carácter interactivo.

A diferencia de otros fenómenos comunicacionales, la narrativa transmedia (NT) se basa en la creación de mundos simbólicos que desarrollan historias a través de distintos medios o plataformas, como ya se ha dicho. Cada una de estas plataformas muestra una parte

² Poner en foco a los textos electrónicos transmediales, es visibilizar todas las opciones que la textualidad digital, hoy le proponen a los estudiantes universitarios.

diferente de la historia y cada una de ellas³ realiza una aportación distinta al gran mundo narrativo. Jenkins (2008: 88) emplea la noción de “cultura participativa” para denominar una cultura que combina la expresión humana con diversos medios y recursos a fin de crear producciones y compartirlas.

Este involucramiento de los sujetos usuarios de medios de comunicación, transformados por la aparición de Internet, genera una comunicación horizontal y autónoma que permite que los sujetos se comuniquen entre sí y que puedan generar creaciones. Cobo Romaní y Pardo Kuklinski (2007: 19) se refieren a este fenómeno como “inteligencia colectiva” por la posibilidad de la creación en comunidades compartidas que reúnen múltiples inteligencias, transformándose en una arquitectura de época en la construcción de conocimiento de manera pública.

Aprender haciendo, aprender interactuando, aprender buscando y aprender compartiendo para los autores citados, es parte de la interactividad que habilita la web 3.0 o web semántica. Lo que permite compartir intereses y modalidades de intercambio entre varios sujetos, trabajando simultáneamente sobre un mismo producto construido colaborativamente.

Ahora bien, estas prácticas comunicacionales que se fueron construyendo en espacios de recreación y entretenimiento, son modalidades simbólicas que configuran a diario nuestros modos de leer. Comprender que por ejemplo la televisión junto a las redes sociales, mutaron las experiencias⁴ socio culturales diarias dado el devenir tecnológico, es el mejor ejemplo para comprender la narrativa transmedial. Señalando que todo ello es posible por la *internet* domestica que cada día posee más cantidad de hogares.

³ “Mover a los personajes de los libros a las películas y a los videojuegos puede hacerlos cada vez más convincentes”. La cita es del profesor Henry Jenkins, de un artículo publicado en la revista MIT *Technology Review*, en el año 2003. Lo que importa en la NT **es la historia a contar**, la que posibilita la innovación tecnológica son cada vez, mejores recursos para narrarla. Como práctica cultural transmedial, empezamos viendo una serie en el celular y la seguimos en la tele de la cocina. Mientras hacemos la cena, nos bajamos la *app* del programa y accedemos a contenido extra. Comentamos los *spoilers* en *Twitter* o *Facebook*. Revisamos la última actualización en *Instagram* de la actriz protagonista de la serie que somos fanáticos. Lo descripto es un ejemplo de práctica transmedial en nuestras vidas.

⁴ Ejemplo: estamos viendo desde el living de casa un programa en vivo y te proponen un *hashtag* (#) para que interacciones desde *Twitter* con los temas del programa. Y en medio del programa te dicen: seguimos en *Instagram* para participar del vivo de IG y te dan el nombre de la cuenta.

¿Cómo configurar una propuesta de narrativa transmedial para la educación superior?

En nuestras primeras indagaciones y acercamientos al campo, a fin de comenzar a observar las peculiaridades del soporte digital en espacio de formación de grado, encontramos una propuesta transmedia que brindaba una universidad pública argentina. Lo que mostraba ese curso dirigido a estudiantes ingresantes era que enseñar en tiempos mediáticos, es comprender las construcciones simbólicas que l@s estudiantes configuran en sus vidas cotidianas de modo permanente con las tecnologías de época.

Ello nos obligó a reconocer e investigar las modalidades de abordaje del contenido disciplinar que brindaba ese curso para el campo del pensamiento matemático. Dicho lo cual, el equipo de investigación indaga sobre los aportes que el texto electrónico en sus diferentes variaciones, instalan prácticas lectoras y modos comprensivos propios, diferenciándolos de los modos lectores y comprensivos del texto impreso.

En la cultura mediática de l@s estudiantes su modalidad lectora diaria está muy vinculada a los mensajes que emiten las redes sociales en todos sus formatos. Lo que nos estaría mostrando un indicador lector: la brevedad e instantaneidad del mensaje a comunicar/leer/interpretar. Ya Edith Litwin nos explicaba en el año 1995 la necesidad de integrar el saber de la televisión (en ese tiempo histórico) al aula “como elemento constitutivo de la vida diaria y del conocimiento experiencial” (1995:101).

Si pensamos esa reflexión en tiempo presente, podríamos decir, que nuestros estudiantes habitan una cultura participativa, en la cual despliegan determinadas habilidades digitales sin intervención de la educación formal. Lo que hace necesario tomar a esos saberes, problematizarlos al interior de nuestras propuestas de cátedra, con el fin de construir un programa de formación universitaria.

Paralelamente, *Internet* devino en un *metamedio* (Márquez, 2017) que suma las ventajas de todos los medios tradicionales: el escrito, la radio, la televisión, el cine y la animación. Esto permite la generación de mensajes que pueden ser leídos en forma simultánea o aumentada, y que implican nuevas formas de lectura e interpretación de mensajes.

Para contextualizar lo expresado anteriormente, nos parece importante compartir extractos de la entrevista realizada para resaltar algunas líneas de pensamiento sobre las

que se basó la gestación del proyecto que comenzamos a estudiar, como caso testigo de las modalidades digitales dirigidas a la formación universitaria inicial.

Así lo explicaba una de las creadoras:

“...nuestro modo de acercarnos a la enseñanza es pensar, reflexionar acerca de la potencialidad de las tecnologías digitales, las tecnologías de la información y la comunicación tienen para enriquecer los procesos de enseñanza y por lo tanto traccionar o favorecer el aprendizaje de los estudiantes en la universidad. Desde distintas líneas no hace falta que las cuente pero tenemos distintos modos de abordar el complejo problema de la formación docente, por un lado para la inclusión de las tecnologías y después el diseño didáctico con un sentido que siempre es político y tiene que ver con ofrecer, en la universidad masiva, propuesta de mayor calidad que interesen, que desafíen y que complejicen, pero a la vez generando más oportunidades a nuestros estudiantes para aprender. Ese es el sentido general de lo que hacemos en el Centro desde distintos lugares.” (Junio, 2018)

Al continuar con nuestras lecturas, incursiones en la propuesta y experiencia realizada como participantes del curso, entendimos que el protagonismo de las plataformas virtuales, era otro eje a trabajar para comprender esta narrativa, por advertir que éstas constituyen el territorio *transmedial* donde acontece la propuesta.

Las plataformas⁵ elegidas fueron: *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Youtube*, *Spotify*, *Pinterest*, servicio de correo electrónico, y la Plataforma Virtual de la Universidad Nacional de Buenos Aires, realizada en *Moodle*. Este diseño didáctico *transmedial* se encuentra implementado de tal manera que se aprovecha al máximo las posibilidades de cada una de las plataformas.

Se cuenta la historia en los medios mencionados, optimizando la especificidad de cada una de ellas, lo que permite darle continuidad al relato para resolver las consignas de trabajo que plantea cada tarea.

A su vez los diferentes recursos multimediales (texto, enlaces, imágenes, videos, audios) que se utilizan tienen un sentido determinado en la historia, donde no existe yuxtaposición de contenidos, sino que por el contrario, tienen la finalidad de hacerte

⁵ Van Dijck, J. (2016) Destacando la identidad de cada plataforma: *Facebook* (compartir). *Twitter* (seguir). *Instagram* (me gusta). *Spotify* (elección a demanda). *Youtube* (videos). *Pinterest* (crear tableros temáticos a través de imágenes sin texto).

parte de la historia, a fin de que resuelvas los enigmas de contenido (desde el pensamiento matemático) que plantea.

Asimismo, cabe destacar que cada uno de los ocho personajes hace uso de determinadas plataformas, las cuales fueron cuidadosamente seleccionadas, en relación a grupo etario al cual pertenece cada uno y los usos cotidianos que hacen de las mismas. Por ejemplo Antonio que es el mayor de los hermanos sólo utiliza Facebook, mientras que Fernando que es el menor utiliza *Facebook*⁶ e *Instagram*. El abogado sólo utiliza cuenta de correo electrónico, no tiene redes sociales.

En esta modalidad didáctica (curso transmedial) se hacen visibles prácticas mediáticas de época, identificadas por distintos autores según lo que se realice digitalmente.

Desde esa línea explicativa hay distintas conceptualizaciones, la perspectiva informática digital⁷ indica el concepto de usuario (*user*) o de interfaz de usuario y a partir de ahí se establecen combinaciones conceptuales, en ese sentido algunos señalan al *prosumidor*⁸ (como productor y consumidor de comunicación) o *produsuario*⁹ (productor usuario), lo que indica según Scolari (2018) una inestabilidad semántica, que está intentando explicar nuevas prácticas simbólicas en la comunicación social de los sujetos en la red.

Otra autora Van Dijck (2016) habla de un *actor-red*, caracterizándolo como mediadores no neutrales protagonistas visibles de tendencias en redes. Es decir, no sólo son un medio social donde ocurren situaciones de interactividad y comunicación, en éste caso de enseñanza y aprendizaje, sino que también moldea la performance de los sujetos sociales en red.

En esta propuesta académica, el rol de los estudiantes¹⁰ se caracteriza por ser multifacético, no sólo trabaja con los contenidos digitales que la propuesta transmedial

⁶ A través de las redes señaladas los estudiantes (del curso) pueden comunicarse con los personajes de la historia, intercambiando datos que pueden ayudar a resolver los enigmas.

⁷ El concepto de Diseño Centrado en el Usuario (DCU o UCD del inglés User-Centered Design) proceso encaminado al diseño de productos (generalmente software) que respondan a las necesidades reales de sus usuarios finales. Se trata de una filosofía de diseño

⁸ Vale decir produce comunicaciones a través de videos, memes, fotos y paralelamente consume producciones.

⁹ Productor – usuario – distribuidor de contenidos digitales.

¹⁰ Por estudiantes en este proyecto *transmedia* se configuró en: docentes universitarios muy formados. Docentes de nivel secundario. Alumn@s de 5º de nivel medio y de grado universitario.

36 coronas ofrece a través de las diferentes plataformas, sino que también se convierten en productor de contenidos en la red.

Dada la centralidad de la acción del sujeto participante como productor, porque intervienen en las narrativas del pensamiento matemático (vale decir del contenido disciplinar) agregándole mayor dinamismo al curso inicial. La interacción que esos actores red realizan, es muy diferente según la formación académica que porten, algunos proponen resoluciones a los enigmas planteados desde una única perspectiva, otros indican posibles hipótesis respecto al planteo matemático de la consigna a resolver, algunos sólo leen las construcciones conceptuales de otros participantes dado que son verdaderas clases magistrales de matemática. También están los que preguntan (nuestro caso) conceptos básicos del campo que no disponemos por formación académica.

El diseño didáctico contemplo aproximadamente cuatro enigmas por episodio¹¹, éstas tienen pistas que se encuentran diseminadas en diversas plataformas, según quiénes sean los protagonistas (el contenido disciplinar) de cada episodio. También se encuentran pistas en la plataforma virtual del curso, un el espacio del Foro, donde cada uno de los participantes puede establecer hipótesis. Allí habría una doble interactividad, por un lado intervienen los docentes de matemática (en calidad de estudiantes) para “validar” de alguna manera las hipótesis que proponen los cursantes; y paralelamente están quienes sólo votan cada una de las hipótesis, por las razones explicadas en el párrafo anterior. Generándose de esta manera un verdadero espacio de construcción colectiva del conocimiento.

En éste sentido resulta muy interesante destacar el concepto de Dinámicas Colaborativas Mediadas por Tecnología (DCMT), impulsada por Caldeiro (2014), quien argumenta que el intercambio de experiencias con otros, la producción conjunta de proyectos, la creación de grupos de trabajo, el diálogo, la comunicación, la interactividad, la negociación, la reflexión, la evaluación entre pares, la autoevaluación, la búsqueda colaborativa de recursos de aprendizaje y la construcción de un perfil personal no son nuevos formatos, sino “modos de comunicar para producir conocimiento desde el acto de narrar”.

Dicho lo cual, se reubica la pregunta instalada al inicio de esta ponencia, las narrativas transmediales son ¿nuevas modalidades del texto electrónico? Es imposible negar las nuevas textualidades para la academia, ya no son sólo modalidades del entretenimiento

¹¹ Episodio: serían las unidades conceptuales. Los enigmas son las consignas a resolver.