

Transmedia: Una propuesta para la producción de contenidos educativos.

Ana Maria Arrieta L.
amarrieta@uniquindio.edu.co
Docente Universidad del
Quindio

Recibido: Junio 22 de 2012

Aprobado: Noviembre 22 de 2012

Resumen

Este documento presenta una reflexión surgida de la necesidad de promover en las dinámicas educativas la incorporación de prácticas que articulen las TIC y las lógicas del entorno digital.

El texto inicia proponiendo la modernidad, la postmodernidad y la transmodernidad como momentos sociales que han aportado, cada uno, desde su forma particular, a la configuración del momento histórico actual, del cual se destaca internet como plataforma para la comunicación y repositorio para la producción de contenidos y la convergencia mediática. Paso seguido, se definen y explican las características y los elementos constitutivos de la narrativa transmedia. El tercer momento describe las observaciones hechas dentro de un espacio de experimentación en torno a la incorporación de tecnologías a las dinámicas de la práctica docente. Por último, se presentan conclusiones y recomendaciones surgidas de la aplicación transmedia a la producción de contenidos educativos.

Palabras clave: Convergencia mediática, transmedia, producción de contenidos, prosumidor, narrativas, TIC.

Transmedia: A proposal for the production of educational contents

Abstract

This document shows a reflection emerged from the need to promote the incorporation of ICTs and the digital environment logics into the educational dynamics. The document starts proposing modernity, post-modernity and trans-modernity as social moments that have been contributing, each one from its particular way, to the configuration of the present historical moment, from which Internet is highlighted as the communication platform and as the repository for content production and media convergence. A second moment in the document shows the characteristics and the constitutive elements of transmedia storytelling. The third moment describes observations carried out within an experimental space focused on the introduction of technologies to the teaching training practices. Finally, the text presents conclusions and recommendations emerging from the implementation of transmedia storytelling in educational content production.

Key words: Media convergence, transmedia storytelling, content production, prosumer, narrative, ITCs.

1. De la rigurosidad a la liquidez

206

Cada momento histórico de la sociedad ha determinado dinámicas, artefactos, estéticas, formas de pensar, ver, hacer, que permiten leer y entender las peculiaridades de cada uno de estos momentos. Dichos momentos configuran un marco para la mirada, un contexto económico, académico, cultural, comunicativo, para la comprensión. Desde el inicio de la humanidad cada momento ha aportado, de su legado, en la configuración de la sociedad actual, si bien se entiende la importancia de la historia en su conjunto, para la comprensión de lo que se es hoy, dicha reflexión sólo se detendrá en lo que puede considerarse como los últimos tres momentos sociales: Modernidad, Postmodernidad, Transmodernidad, entendida esta última como modernidad líquida.

1.1 De la rigurosidad a la liquidez: Modernidad

En la modernidad se piensa que el desarrollo equitativo de la sociedad estaba directamente relacionado con el desarrollo científico, las ciencias duras imponen el método científico como medio para conocer y verificar la realidad, la naturaleza y sus fenómenos; las comunidades científicas regulan lo que se considera conocimiento y lo que no. El libro se presenta como el artefacto para la divulgación de la información y el conocimiento; el texto escrito lineal es el principal medio utilizado. La forma de ser y estar, es presencial. Pero es Dussel (1999), quien indica que la decadencia moderna inicia en los campos de concentración nazi, en los que se cocinan las grandes crisis del pensamiento, expresadas en los movimientos sociales del 68; los intelectuales, asisten al suicidio de la razón moderna que había creado totalitarismos radicales exterminadores.

1.2 De la rigurosidad a la liquidez: Postmodernidad

Los escombros del muro de Berlín representan el estado de los valores modernos; ante la caída de los metarrelatos la perspectiva postmoderna relativiza la verdad, los conocimientos y saberes considerados no científicos, también son tenidos en cuenta. La observación de la conducta humana y de los fenómenos sociales se hace a través de métodos de investigación que incorporan el análisis cualitativo e interpretativo. Los intelectuales miran la sociedad desde lo marginal y lo diferente: La periferia, las minorías, la mujer y los excluidos. En la postmodernidad se consolida otro poder, a saber: El de los medios de comunicación de masas. El hombre postmoderno tiene otra forma de estar, posibilitada por la transmisión de imágenes en directo. Nuevos artefactos hacen su aparición en la escena comunicativa: La pantalla, la cámara de video y el CD*ROM.

- La pantalla: Abre otras posibilidades al texto, este no sólo es escrito, también es visual.

- La cámara de video: El poder de este aparato consiste en congelar segmentos de la realidad, capturarlos, reproducirlos, intervenirlos.
- El CD*ROM: Su magia es la portabilidad de la información, es una plataforma que posibilitó el desarrollo del hipertexto (multimedia) y las formas narrativas no lineales.

1.3 De la rigurosidad a la liquidez: Transmodernidad

Los postmodernos aportan el eclecticismo y la crisis de valores de nuestros días. La aparición de internet como plataforma comunicativa posibilita las convergencias características de la época actual. Bauman, introduce el concepto de liquidez para explicar la transformación de la modernidad. Rodríguez (2004:31) en su texto, Transmodernidad presenta la siguiente conceptualización:

La globalización muestra como lo que realmente pasa ocurre en muchos lugares a la vez [...] Es la interconexión misma la que produce esa simultaneidad [...] La realidad es constante transformación. Las circunstancias concretas se trascienden, forman parte de un conjunto interconectado, que globalmente se ajusta sin cesar [...] La cultura ya no es la matriz universal que atenúa las diferencias [...] la sociedad de la información globalizada nos ofrece un efectivo panorama ya no post ni multi, sino transcultural, a modo de síntesis dialéctica, pues incluye en su seno tanto el impulso cosmopolita cuanto las presencias locales más exiguas.

Ya con los mass media se tenía la posibilidad de la instantaneidad del hecho, pero es con la aparición y desarrollo de internet que se ofrece a la sociedad una plataforma para la convergencia cultural, social, política y económica.

En palabras de Rodríguez (2004: 31) La transmodernidad se caracteriza: 1.) Como una forma de pensar desde una perspectiva de la transformación; 2.) Por

la globalización que interconecta la cultura, los conflictos, los desastres, la moda, los medios de comunicación; 3.) Por el desarrollo tecnológico que posibilita la telepresencia; -los transmódernos son y están de otra manera: la virtual-. La reflexión desde los cruces es el síntoma de la condición sociedad Transmoderna; ésta se concentra en cómo lo diverso se conecta y en lo que emerge de dicha interconexión: Inteligencia colectiva, cultura global, formas transmedia para comunicar y contar. Las formas narrativas, lineales, no lineales y multilineales se relacionan dinámicamente. Gracias a la masificación de la tecnología, las personas tienen a disposición variedad de artefactos para la producción de contenidos y su interconexión.

2. Lo Transmedia, su significado

La proliferación, popularización y consumo de artefactos y aplicaciones estimulan una explosión creativa; los individuos se expresan y comunican a través de todos los medios posibles, los elementos del esquema de comunicación tradicional se reconfiguran, la relación del receptor pasivo con la información se transforma, los individuos ya no sólo consumen la información de las grandes cadenas de televisión y radio, dado que no hay una única mirada de los hechos porque se abren un sinnúmero de canales a través de los que se socializan y comunican posiciones alternativas frente a los temas fundamentales del mundo: políticos, religiosos y económicos.

Las formas tradicionales de los medios masivos -radio y televisión- se transforman con el desarrollo de internet, la red posibilita muchos canales de transmisión para éstos. Hoy producir y transmitir radio o televisión, no sólo se reserva a un grupo de expertos financiados por algún gran monopolio. Hoy, está al alcance muchas personas la producción y transmisión de contenidos, lo cual ha posibilitado la democratización de los medios. Por un lado, en la cibercultura se democratizan los medios, por otro, posibilita una gran plataforma para su convergencia: Internet.

Lo Transmedia se refiere a una emergencia, la forma narrativa resultante de la convergencia de los medios. Lo transmedia no es una particularidad de internet, pues va más allá, porque además articula el universo comunicacional análogo. La narrativa transmedia es un sistema que interconecta diversas piezas comunicacionales (análogas y digitales) que generan un imaginario global. Cada pieza es diferente de la otra, tanto en su contenido como en la naturaleza del medio en el que se expresa. Para mayor claridad piénsese en un juego de rompecabezas; éste es una imagen que se completa a medida que se va armando, cada pieza individual, a pesar de ser un punto en la imagen, completa la pieza global. Las piezas están interconectadas entre sí, cada una tiene un punto común con la otra. De manera análoga, la narrativa transmedia está constituida por variedad de piezas comunicacionales que se complementan, pero a diferencia del rompecabezas, la ausencia de una pieza es prescindible para completar la composición final; las piezas pueden llegar a ser muy independientes la una de la otra, pueden presentarse en medios diversos, pero conservan un punto común que las interconecta y que las integra para construir el mensaje global. Y si la forma narrativa es transmedia, el artefacto que permite su desarrollo es el hipertexto, el cual es multimedia y no lineal.

210

En lo transmedia el mensaje se enriquece con la peculiaridad narrativa de cada medio. Los medios articulados en la narración tienen la finalidad de ampliarla, incorporando y profundizando diferentes líneas narrativas y diferentes formas de contar. Al respecto Jenkins comenta:

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics, su mundo puede experimentarse en los videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. (Jenkins, 2008: 101)

La narrativa transmedia ha sido comúnmente usada e implementada desde la publicidad cuando se diseñan campañas de mercadeo de un producto. La campaña publicitaria de una marca o producto, presupone un concepto a partir del cual se desarrolla un conjunto articulado de promoción que integra diferentes medios como televisión (comerciales), radio (cuñas radiales), impreso (piezas para revistas, volantes y folletos), eventos de activación de marca (eventos en exteriores en los que se obsequian al transeúnte muestras del producto y se distribuyen impresos), publicidad exterior (vallas en diferentes formatos), *Marketing* en línea (virtuales, sitios web para la promoción del producto y para la articulación de comunidades de fans y prosumidores), todos éstos articulados participan en la creación global del mensaje, ya sea éste el concepto de una nueva campaña, o la comunicación del valor de una marca.

En el contexto de la cibercultura, con las TIC y los artefactos, ocurre a los medios una primera transformación que los digitaliza, haciéndolos altamente transferibles y a los mensajes fácilmente re-mezclables. Los usuarios equipados con cámaras, grabadoras, potentes computadores, eficientes aplicaciones y conocimientos técnicos, están en la capacidad de crear imágenes, textos, audios, videos, animaciones y demás. El prosumidor es un personaje cada vez más común en dicha escena; la transformación del usuario de sólo consumidor a también productor es promovida por la web como repositorio de aplicaciones, como comunidad de aprendizaje y como plataforma para la comunicación e interconexión. También es cierto que un prosumidor se hace en la medida en que experimenta y se lanza al universo digital y tecnológico para entenderlo y aprehenderlo, no de otra manera sino haciendo y publicando contenidos es que se logra la transformación del usuario consumidor al usuario consumidor-productor; esta empresa exige de las personas actitudes autodidactas y experimentales. Aplicaciones como los blogs y wikis ofrecen a los prosumidores estructuras hipermedia que permiten la transmediación de los contenidos.

3. Práctica con Narrativas Digitales y Transmedia

El primer acercamiento de la autora al concepto de Transmedia se hizo en el marco de conclusiones y reflexiones finales de la investigación “Narrativa digital: concepto y práctica”, que se desarrolló en el marco de la *Maestría Diseño y Creación Interactiva* y que se centró en la observación del uso de tecnologías digitales para la producción narrativa.

A lo largo del 2012 se desarrolló una observación denominada “Experimentos Digitales ” (3 talleres para la exploración de herramientas web 2.0 desarrollados en 3 momentos diferentes, con 23 docentes) los talleres consistieron en la orientación para la articulación al diseño curricular, de diferentes aplicaciones web 2.0, en un primer ejercicio de acercamiento a una producción transmedia. Éstos se enfocaron en la exploración de diferentes herramientas web, se pidió a los docentes que elaboraran contenidos, teniendo en cuenta las peculiaridades narrativas de cada aplicación. A lo largo de las sesiones de los talleres se hizo énfasis en la articulación de los contenidos con el objeto de estructurar una idea global, es decir, lograr la transmediación del tema general a través de la creación de contenidos en diferentes aplicaciones y medios (Blog, presentación en línea, podcast, imagen, radio), las cuales debían aparecer articuladas e interconectadas entre sí.

212

Las prácticas llevadas a cabo evidenciaron las dificultades a las que se enfrentaron los participantes al realizar los ejercicios de producción de contenidos. Las principales dificultades se presentaron al momento de relacionar diferentes contenidos a través de hiperenlaces, esto sucedió, cuando se trabajaron las entradas de blog. Con el *Prezi* se evidenció dificultad para relacionar los contenidos y estructurar la narrativa de la presentación. Hubo una tendencia a crear “introducciones” y “portadas” práctica relacionada directamente con las formas de hacer los documentos escritos y las narrativas lineales.

4. Conclusiones: Transmedia una propuesta para el diseño de recursos educativos

A la reflexión en torno a la incorporación tecnológica en las dinámicas educativas, se le debe dar un espacio, al interior de los equipos humanos encargados de implementar estrategias apoyadas en tecnología y en virtualización. Dichas reflexiones deben integrar las miradas disciplinares de todos los involucrados en tal tema. Esto con el objeto de definir rutas de acción, pero sobre todo, de detectar las emergencias, a veces imperceptibles o pasadas por alto.

Como primer punto se debe tener en cuenta la tradición análoga que impera en las dinámicas de los entornos educativos, ello debido en gran medida a las cohortes generacionales de los cuerpos docentes, por esta razón se hace fundamental establecer dinámicas que conecten las prácticas análogas con las digitales y evitar el triunfalismo tecnológico, que da a la tecnología el poder de la innovación; dicha innovación debe ser entendida como la transformación de las prácticas en lugar de la apropiación de nuevas prácticas.

En el entorno educativo, se requiere abordar la acción transmedia desde una perspectiva diferente, a la de la publicidad y el entretenimiento. El camino a construir en dicha dinámica debe orientar a la transferencia a lo educativo, de los modelos de producción de contenidos y articulación de medios del hacer transmedia. La producción Transmedia debe irradiarse a todas las tipologías textuales -además de las narrativas (ya probadas en otros campos)- para las dinámicas educativas se abre un gran horizonte de innovación en la exploración de la producción de textos argumentativos, expositivos e instruccionales. La propuesta se enfoca entonces a trans-mediar los objetos de conocimiento, labor que concierne tanto a docentes como a estudiantes, pero que debe estar orientada por los primeros. La primera fase de esta propuesta se dirige a desarrollar acciones encaminadas a articular comunidades de práctica en torno a la transmediación de contenidos, generar

un proceso de aprendizaje de lo transmedia a través de la práctica tomando como referente los objetos de estudio en los que los docentes son expertos. En un segundo momento es necesario orientar un proceso de capacitación que dote al docente del manejo de las herramientas necesarias para la producción de los contenidos relacionados con el objeto de conocimiento. Además del manejo de las herramientas se hace fundamental la planeación de las diferentes entradas al objeto de estudio, es decir como los contenidos expresados en medios diferentes posibilitan la construcción del tema global. En este punto el docente debe tener clara la importancia de la convergencia mediática y las posibilidades del hipertexto y del intertexto como estructuras para la interconexión de los contenidos. El maestro se debe transformar en un conocedor de las peculiaridades del hacer transmedia. Lo transmedia aplicado a los objetos de conocimiento ha de proponer el desarrollo de los temas a través de diversos medios interconectados, que se profundizan en el desarrollo de subtemas que mantienen una relación coherente de la que emerge el objeto de conocimiento como un todo global.

Se hace necesario la puesta en práctica de la producción de contenidos a partir de los temas académicos de dominio de los docentes, por tres razones fundamentales, 1) Si bien los docentes son expertos en determinadas áreas de conocimiento, sus perspectivas no son visibles, prácticamente reproducen los textos, sus propias voces no se escuchan, no hay una tradición con respecto a la construcción propia dentro de las temáticas académicas que desarrollan, en la gran mayoría se encuentran “pegados” y limitados a los documentos fuente; 2) Los bajos índices de “producción intelectual propia” que impacta directamente el ejercicio de creación de contenidos, limitan la fluidez al momento de proponer las propias voces y miradas, que se requieren –por ejemplo- para escribir una entrada de blog, o desarrollar un podcast; 3) La ausencia de espacios laboratorio, dentro de la institución educativa, enfocados en la exploración y experimentación pedagógica y didáctica, que fomenten y promuevan la creación de contenidos como la exploración de formas narrativas no lineales; narrativas éstas, que ofrecen

las lógicas necesarias para la construcción de los imaginarios globales, que se articulan con el transmedia.

Con base en lo anterior, pensar en la estructuración transmedia de contenidos académicos, es un objetivo aún no logrado para este primer ejercicio, si bien se logró la producción de contenidos en diversos medios, éstos aún carecen de la calidad requerida para ser considerados recursos de apoyo académico o didácticos, por otro lado, tampoco han sido pensados como elementos constitutivos de un todo conceptual, es decir no aparecen articulados ni interconectados dentro de un texto global, como es natural para el transmedia.

Por último, se cierra toda esta reflexión, haciendo hincapié en la necesidad y obligación de las instituciones educativas, de pensar en profundidad los proyectos de implementación tecnológica y virtualización. Las políticas institucionales deben estar claras con respecto a la formación docente en TIC y virtualización, asimismo en los valores que frente a la tecnología, esos procesos de formación van a transmitir. Es fundamental la formación crítica en los usuarios con respecto a las plataformas tecnológicas y las condiciones de uso de éstas, el licenciamiento de contenidos y las implicaciones de dicha práctica en los procesos educativos.

Bibliografía

Bauman, Zygmunt. (s.f.). *Modernidad Líquida*. Argentina. Fondo de Cultura económica. Buenos Aires, Argentina.

Jenkins, Henry. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. New York University. Ediciones Paidós.

Landow, George. (2009). *Hipertexto 3.0: Teoría Crítica y nuevos medios en la era de la Globalización*. Ediciones Paidós. Barcelona.

Lévy, Pierre. (2007). *Cibercultura. Informe al consejo de Europa*. Editorial Antrophos. Barcelona.

Rodríguez, Rosa María. (2004). *Transmodernidad*. Editorial Antrophos. Barcelona.

Fuentes electrónicas

Blog. Experimentos digitales. Recuperado de:
<http://experimentosdigitales.wordpress.com/2012/03/16/experiencia-de-la-creacion-del-blog/>> Consultado el: 03/04/2012.

Dussel, Enrique. (s.f.). Un diálogo con Gianni Vattimo: De la Postmodernidad a la Transmodernidad. Revista electrónica: Aparte Rei: Revista de Filosofía. Recuperado de:

<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/page9.html#cincuentacuatro>. Consultado el: 03/04/2012. Narrativas Transmediáticas aplicadas a la educación Recuperado de: <http://www.slideshare.net/cscolari/03-transmedia-educativo>. Consultado el: 03/04/2012.

Transmedia Storytelling Narrative. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/cscolari/transmedia-storytelling-narrative-strategies-fictional-worlds-and-branding-in-contemporary-media-production>. Recuperado de: 03/04/2012.