

The background is a dense, artistic collage of various elements in shades of teal, blue, and green. It includes abstract shapes, a hand holding a pen, a smartphone, a laptop screen, and several circular icons that resemble social media or digital platform logos. The overall aesthetic is modern and tech-oriented.

Narrativa Transmedia

Documento
de **Autor**

Autor: Jaime Alejandro Rodríguez



Tabla de contenido

Unidad 0

El relato transmedia. Una manera de comunicar cada vez más cercana. Experiencias de lectores

Unidad 1

Arqueología y terminología del transmedia

Unidad 2

Mundos posibles, mundos expandidos

Unidad 3

Transmedia de no ficción

Unidad 4

Transmedia y educación



Seminario



El relato transmedia

Una manera de comunicar cada vez más cercana.

Índice

Qué es el transmedia

.Complejidad del transmedia

Lectores transmedia

La lectura de lo digital

?Un escorzo. ¿Cómo se lee la literatura digital

Muchas formas de lectura

(La lectura extensiva (en internet

(Lectura intersticial (en móviles

Lectura ubicua

Cuerpo y lectura

Lectura conectiva

Lectura digital-lectura transmedia

Alcances del transmedia

Estructura del módulo y distribución de las sesiones

Sesiones

Referencias

Material complementario



¿Qué es el transmedia?

Siguiendo a Elwell (2014) —un autor que vamos a mencionar varias veces en el módulo—, transmedia es una forma de contar historias a través de múltiples plataformas mediales para crear un “universo” de historias, en el que cada elemento narrativo hace una contribución, específica y diferenciada, al todo

Elwell nos recuerda que Marsha Kinder (1991, citado por Elwell, 2014) ofreció una de las primeras utilidades del término, cuando habló de “intertextualidad transmedia”. En su libro *Playing With Power in Movies, Television and Video Games*. En él, caracterizó el transmedia como un “supersistema de entretenimiento en constante expansión”, mediante el cual cualquier texto individual (ya sea una obra de arte, una película, una novela, un texto común o un comentario verbal casual) se inserta en un discurso cultural más amplio y, por lo tanto, debe ser leído en relación con otros textos y con sus diversas estrategias textuales y suposiciones ideológicas. (Kinder, 1991: 2, citado por Elwell, 2014)

La formulación de Kinder en torno al transmedia estaba impregnada por las ideas de “intertextualidad” de Kristeva y de “dialogismo” de Bakhtin, y su utilidad consistió en ofrecer una innovación conceptual para teorizar la producción (y el consumo) de la industria del entretenimiento comercial

Para Kinder, la “intertextualidad transmedia” permitía describir un fenómeno particular de la industria emergente: crear mundos de historias multiplataforma a través de una gama de medios (productos) que van desde juguetes a espectáculos televisivos, libros y películas; todos los cuales se articulaban para ofrecer diferentes contribuciones al universo narrativo original

En su artículo, Elwell también referencia autores más recientes como Jeff Gomez (2007, 2010, citado por Elwell, 2014), Christy Dena (2008, citado por Elwell, 2014) y Andrea Phillips (2012, citado por Elwell, 2014), así como a académicos como Carlos Alberto Scolari (2009, citado por Elwell, 2014) y Neil Perryman (2008, citado por Elwell, 2014), quienes han desarrollado aún más la idea y aplicación de



Seminario Narrativa Transmedia

.la narración transmedia

Christy Dena, por ejemplo, explica la naturaleza participativa de los transmedia en el ámbito de los juegos de realidad alternativa (2008, citado por Elwell, 2014), y el libro de Andrea Phillips (2012, citado por Elwell, 2014) no es solo una muy buena guía práctica para los creadores transmediáticos (ya que presenta una serie de estrategias para desplegar una historia desde el cine al celular), sino que también ofrece una introducción conceptual a la implicación de la fragmentación .en la narración transmedia

Por su parte, el enfoque semiótico de Scolari ilustra la manera en que los consumidores construyen historias transmedia en el espacio que dejan abiertos esos fragmentos narrativos, de maneras que en el transmedia se despliega toda una clase de participantes (prosumers): del consumidor inmerso en el universo de la historia a aquellos que están más comprometidos con la cocreación. De manera similar, Neil Perryman, en su análisis del transmedia en Doctor Who, describe la interesante historia de la antigua franquicia de medios, revitalizada en los últimos años mediante el uso de la narración transmedia y la construcción interactiva del .mundo de las historias

Sin embargo, Henry Jenkins es quien ha cultivado la idea de transmedia más que nadie. En 2003, Jenkins advirtió sobre una creciente atención dentro de la industria de los medios de comunicación a lo que se llama, de manera variada, “narración transmedia”, “multiplataforma” o “narración expandida”, como una estrategia para el futuro del entretenimiento (2003, citado por Elwell, 2014). A la luz de esto, Jenkins formuló una de las explicaciones más comúnmente aceptadas :de transmedia. En *Convergence Culture* (2006), Jenkins escribió

En la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia podría ser presentada en una película, expandida a través de la televisión, novelas y cómics; su mundo podría ser explorado a través del juego o experimentado como un espectáculo en un parque de atracciones. Cada entrada de la franquicia puede y debe funcionar como obra autónoma por lo que no es necesario haber visto la película para



Seminario Narrativa Transmedia

.(disfrutar del juego y viceversa (2006: 96, citado por Elwell, 2014

Transmedia es, concluye Elwel, el arte de crear mundos de historias convincentes a partir de historias tipo red, contadas a través de diferentes medios dispersos. Elwel ofrece como ejemplo la franquicia de Piratas del Caribe. Dicha franquicia comenzó en 1967, a la par de Disneyland, pero en los últimos cuarenta años, el mundo de las historias del capitán Jack Sparrow y su oficial Black Pearl ha crecido hasta incluir películas, libros, videojuegos, juguetes y mucho más. En cada caso, cada medio hace lo que hace mejor, y permanece como una parte discreta pero a la vez integral del mundo de las historias de Piratas del Caribe. Las películas cuentan historias llenas de acción en torno al Capitán Jack; los videojuegos convierten los relatos en aventuras interactivas; y las novelas permiten a los lectores explorar en detalle los elementos de la mitología de los piratas que solo se sugieren en las películas, los juegos y la atracción original. Cada uno de los medios se articula con el todo y contribuye todo, mientras permanece independiente; cada .medio es un componente discreto de ese todo

Elwel incluye y comenta la definición que ofrece otro de los autores citados: Jeff Gomez (2010, citado por Elwell, 2014), director ejecutivo de Starlight Runner Entertainment, una compañía de producción transmedia: “El proceso de transmitir mensajes, temas o historias a una audiencia masiva a través del uso ingenioso y bien planificado de múltiples plataformas medirles (2010, citado por Elwell, 2014)”. Le interesa a Elwel de esta definición la idea de proceso que describe Gómez. En el modelo transmedia, las historias no son productos independientes y terminados. Por ejemplo, no hay una sola pieza de la franquicia de Piratas que pueda sostenerse por sí misma sin hacer referencia implícitamente al todo dinámico del que forma parte; esto, a pesar del hecho de que cada componente pueda ser contratado sin el recurso necesario para el todo. Esto se debe a que las historias transmedia son empresas orgánicas y vivas que se desarrollan con el tiempo, en un proceso colaborativo entre el narrador y la audiencia que participa, a menudo .como cocreadores, en el desarrollo de la historia

Transmedia es un proceso, precisamente, concluye Elwel. El viejo modelo que establecía una relación entre un productor y muchos espectadores —la industria de



Seminario Narrativa Transmedia

creador-espectador, productor-consumidor— está dando paso a un modelo no lineal, inmersivo y dialógico de cocreación participativa. Como parte de este cambio, el transmedia invita al público a participar en la historia, a entrar en un mundo de historias inmersivas con las que pueden interactuar, y a las que puede ayudar a dar forma

Hablando desde la práctica productiva, Gómez (2007, citado por Elwell, 2014) —quien coincide con la teoría de Jenkins— afirma que los transmedios se originan en un primer mundo de historias (la nave nodriza, la llama Jenkins) que luego se distribuirá en tres o más plataformas de medios con contenido participativo específico de esa plataforma y que comprende fracturas mínimas (las naves exploratorias, siguiendo la metáfora de Jenkins). Reconociendo la juventud relativa del transmedia y por lo tanto su fluidez conceptual, Jenkins pregunta desde su propia explicación, ¿es esta una idea exhaustiva y definitiva? Probablemente no, responde, probablemente solo representa una idea de los diversos experimentos que hemos visto hasta ahora, la mayoría de los cuales apunta a nuevos espacios .(para la experimentación creativa (2009, citado por Elwell, 2014

Multimedialidad, fragmentación, participación, interactividad, integración discreta de las partes al todo, proceso, fluidez conceptual son aspectos que propone Elwel en su artículo y que aquí nos sirven de introducción y a la vez de invitación .a explorar su complejidad

Complejidad del transmedia

Voy a citar ahora aquí largamente el concepto de transmedialidad que ofreció el Cerlalc en su informe sobre el estado de la lectura y el mundo editorial latinoamericano del año 2013. Hare comentarios enseguida, como una manera .inicial de acercarnos a la complejidad del transmedia

La transmedialidad es más que la historia contada de distintas maneras en diferentes plataformas (multisoporte), que el enriquecimiento del contenido (hipermedialidad), la transformación de un espacio cerrado en algo compartido (participación). Es diferente y más a la vez que la adaptación del original a



Seminario Narrativa Transmedia

múltiples escenarios o plataformas, de un libro en una película, de un cuento a videojuego (adaptatividad). Tampoco es la suma de las partes (parcialidades). En todos los casos, no es algo estable (variabilidad), dado que, mediante intervenciones cruzadas, los usuarios expanden (cocreatividad diferida) el contenido con nuevos personajes, subtramas y escenas, construyendo un sistema estético, narrativo y tecnológico personalizado (individuación) que puede poner en contacto, además de las parcialidades de una misma obra, varias obras diferentes (multisistémica). Cada género, formato y canal permite al autor contar su historia, pero de una forma distinta. Cada medio que participa de la historia aporta lo que mejor sabe hacer, integrándose en una experiencia de lectura diferente a la linealidad del texto, del video o del audio. Lo expansivo de la estrategia lectora transmedial puede implicar múltiples formas de apropiación por parte de los lectores. Haciendo suya la historia, al transformarla y compartirla de formas muy diversas e impensadas, son capaces de estimular la lectura del original (promoción) o distraer el foco del público sobre historias alternativas (divergencia). Estas formas de recrear la experiencia representan hoy uno de los espacios en los que el libro .(se juega el futuro (Cerlalc, 2013

Comentarios

Lo primero que hay que resaltar es la gran cantidad de elementos que son necesarios para entender lo que es un transmedia. No es suficiente con que la historia se despliegue en diversas plataformas, que convoque a la participación de usuarios, que el contenido esté enriquecido por el multimedia o que la capacidad de la historia pueda sugerir su expansión. Un transmedia tampoco es un universo homogéneo y previsible desde un comienzo, sino que su expansión responde a un proceso de creación y cocreación dinámico y en potencia interminable. El transmedia, por otro lado, exige de cada medio participante, más que una adaptación de la historia, una expansión; cada medio debe decir lo que no puede decir otro medio. Esta descripción a la vez que muestra la complejidad del transmedia, y es también una advertencia: no se deben confundir los ejercicios transmedia con uno solo o unos pocos de los aspectos en juego a la hora de hablar de esta estrategia comunicativa,



Seminario Narrativa Transmedia

y sobre todo en los casos de las aplicaciones del transmedia en distintos campos por fuera del entretenimiento, como el campo educativo, en el que habría que tener en cuenta esa complejidad

.Paso a comentar ahora otra sección del texto del Cerlalc

Desde el punto de vista social y político, estas escenas representan uno de los principales retos. Por una parte, es una recepción más activa tanto por su dimensión creativo-productiva como por las nuevas socialidades que ofrece. Por otro, sugiere un rol diferente del lector como actor social ciudadano, en la medida en que entreteje otras relaciones con el contenido mediático, más desde un lugar especulativo que de un rol de receptor tradicional sujeto a la construcción de agendas públicas unívocas, lo que podría indicar una transición hacia una etapa superior en la participación ciudadana. No debería sorprender que estas nuevas formas de lectura, de alternancia entre producir y compartir, de vincular lo propio con lo ajeno, de instalarse en escenarios más plurales en términos de soportes, pero también de lenguajes, estéticas y tecnologías, represente un desafío mayor tanto para el sistema cultural mediático como para los métodos de producción heredados de la era .(industrial (Cerlalc, 2013

Comentarios

En este apartado, lo más importante es algo así como la extrapolación de los conceptos y de la actitud transmedia a los espacios públicos, los espacios de participación, los espacios culturales. En ese tipo de espacios, la tradición ha estado volcada más hacia la oferta de un productor que genera para muchos espectadores, así que sería posible convertir ese enfoque en una oportunidad, no solamente de realizar producciones narrativas o de producciones comunicativas transmedia, sino también de incorporar en la agenda pública los efectos de la actitud transmedia, fenómeno que implicaría no solamente la diversificación de la producción cultural, sino la participación de un sector que cada vez es más proactivo y productivo, el



Seminario Narrativa Transmedia

público lector, un aspecto que deberá impactar en el diseño de políticas públicas

lectores transmedia

La lectura de lo digital

En otro lugar (2002/2006), afirmaba que asistimos a un cambio en torno a las visiones sobre el proceso de la lectura. Ésta ha dejado de concebirse como un acto pasivo para convertirse en un proceso creativo, situación que es evidente en el caso de la narrativa digital en general. Los sistemas de escritura electrónicos promueven la flexibilidad y el juego como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la permanencia, propios del sistema de escritura ligado al .libro

Sin embargo, y aunque pareciera que esta situación facilita el camino hacia una nueva pragmática, en realidad, la mayoría de los lectores actuales no están preparados aún para sustituir sus libros por computadores o móviles. Más allá de las dificultades técnicas que retardan ese relevo, lo realmente determinante es la resistencia a valorar los nuevos parámetros de la interacción comunicativa. El lector no está dispuesto a apreciar todavía la flexibilidad, la interactividad y la velocidad de distribución que proporcionan los nuevos soportes y se refugia en las necesidades psicológicas de la estabilidad y de la autoridad que ofrecen los libros. Por esta razón, se hace necesaria una pedagogía de la lectura hipermedia y transmedia que, más allá de una “pragmática de la interfaz” o una “emulación del zapping”, facilite el cumplimiento de las expectativas que la ficción interactiva ha soñado para el lector; esto es, que el lector se convierta en parte de la historia y .controle, al menos parcialmente, la dirección y la experiencia estética

Con la aparición de las prácticas derivadas de los nuevos medios, la lectura tiene la oportunidad de liberarse del “corsé” del libro y ser aplicada a toda una variedad textual que incluye, en forma simultánea, información verbal, visual, oral, sonora, numérica. La lectura en estos distintos niveles tiene que ver con un nuevo orden del conocimiento (diferente al establecido por el orden del libro) que, si bien por ahora tiene una apariencia híbrida, revela ya señales de un afianzamiento en



Seminario Narrativa Transmedia

cuanto a la expansión del texto y a sus modos de lectura. El mito de la biblioteca universal se hace carne y la lectura se potencia: ya no estamos limitados por la extensión espaciotemporal del texto ni por la frontera funcional entre escritor y lector, así como tampoco estamos limitados por el coto que impone la distinción entre palabra e imagen. Se impone una nueva figura: estamos inmersos colectivamente en un libro interminable y poliédrico; esta imagen supera a la anterior, en la que .estábamos solos, enfrentados a la doble dimensión de la página impresa

Desde un punto de vista operativo y práctico, leer un hipermedia o un transmedia es estar dispuesto a navegar por el texto o por el conjunto de medios y plataformas, a interactuar y deleitarse con y en este nuevo escenario. La navegación, término que describe la exploración de un medio digital, consiste en un movimiento sobre el texto que puede ser repetido indefinidamente, sin orientación precisa, al avanzar o retroceder sin la expectativa de un “puerto” de llegada. El objetivo es el establecimiento de relaciones; por ello, el comienzo y el final se relativizan: puede haber múltiples inicios y finales y se multiplican sus variantes. Los hábitos de lectura tan fuertemente arraigados se quiebran y con ellos las expectativas por la estructura coherente y el final preciso. Y aunque no todo es aleatorio —en tanto que hay un diseño que soporta la navegación—, la experiencia de la lectura puede conducir al extravío. Por eso, la navegación en el hipertexto (que se extrapola a la navegación multimedial en el hipermedia y a la navegación multiplataforma en el transmedia) puede ofrecer las dos posibilidades: el movimiento vagabundo y sin salida que se realiza a sí mismo por su propio placer, y la recreación de un sentido final, fruto de una configuración autónoma y personalizada, que restituya un orden .entre muchos

Pero como el hipermedia y el transmedia consisten sobre todo en el despliegue de morfologías y plataformas, se impone en su lectura una dinámica que consiste en poner en juego una lógica de comunicación múltiple como estrategia comunicativa: por un lado, el creador transmedia propone el artefacto como morfología múltiple y experiencia diversa; por el otro lado, el lector explora ese artefacto como territorio, y lo concibe y lo forma como imagen. Escribir (codificar) y leer (decodificar) en morfologías diversas se convierte en una condición importante para la comunicación del sentido en el ambiente transmedial. En esta dinámica,



Seminario Narrativa Transmedia

adquiere suma importancia la manera como se proponga esa diversidad para que el lector enfrente y dé forma al universo desplegado desde una perspectiva múltiple

Ahora, si bien en el ambiente transmedia se diseña para que el usuario pueda modificar, ampliar o expandir contenidos, desde el punto de vista pragmático, se requiere desarrollar competencias para potenciar dichas condiciones. Por un lado, el lector transmedia debe aprender a pasear por los fragmentos del universo que se le presentan y recomponerlos a su gusto, guiado por su propio interés. La posibilidad de separar y luego volver a unir fragmentos en el ambiente transmedia debe convertirse en una actividad normal y potente. Por eso, crear múltiples secuencias y asociaciones resulta ser una de las prácticas más útiles y a la vez creativas, en la medida en que la legibilidad del transmedia promueve una redefinición dinámica del sentido. El creador prepara las redes de conexión y el lector las explora, las amplía y las potencia

No obstante, una lectura “profunda” del transmedia exige ir más allá de este nivel operativo, y debe tratar, por eso, al menos otros cuatro niveles: el técnico, el de diseño, el estético y el filosófico o poético

En el nivel técnico, la “lectura” debe dirigirse a la verificación del uso potenciado del medio en cuatro niveles: 1) como expresión de una alta habilidad de programación del computador, es decir que se debe verificar que el producto que el lector recibe en forma de una historia verosímil y placentera tenga como sustrato una manera competente y aguda de vincular aplicaciones y utilidades informáticas; 2) como representación de un espacio navegable, ya sea a través de una estructura transmedia que promueva la exploración continua de contenidos o del uso de aplicaciones que induzcan al “viaje” del lector por sus caminos; 3) como entorno enciclopédico, esto es, que extienda, en forma funcional, el discurso puramente narrativo hacia otros (descripción de contextos, red de enlaces, argumentos múltiples, historias cruzadas, simulaciones, etc.); y 4) como espacio participativo, en el que exista una organización de la estructura de la narración, de modo que se garantice la alta participación del lector, ya sea como explorador interactivo de contenidos o como director del juego, y que se considere, por sobre todo, al usuario en el diseño de la aplicación narrativa



Seminario Narrativa Transmedia

En cuanto al nivel de diseño, es preciso tener en cuenta que el transmedia narrativo plantea la necesidad de una metodología de análisis capaz de comprender la incorporación de los nuevos componentes en función de una “retórica”. Se requiere al menos atender dos aspectos: el estudio del diseño de la superficie y el estudio del diseño de las interfaces. El primer aspecto tiene que ver con la parte visible para el usuario (las pantallas, las plataformas), e incluye aspectos como la calidad de las imágenes, del lenguaje, de la dinámica audiovisual y del diseño interactivo, entre otros aspectos. El segundo aspecto tiene que ver con los materiales y estrategias que permiten acceder al usuario a los distintos niveles y elementos del universo narrativo; aspectos como las instrucciones y las ayudas de exploración, los mapas conceptuales, los índices, los motores de búsqueda, así como la consideración de las competencias físicas y psicológicas a las que debe exponerse el usuario, etc

Una lectura de la estética del transmedia narrativo implica estar atento a tres características: la inmersión, la actuación y la transformación. La inmersión es la experiencia de estar en un lugar ficticio muy elaborado. Ocurre tanto en la literatura como en el cine y en los medios digitales interactivos, porque es propia de la narrativa, que nos lleva a sumergirnos en una “realidad virtual”. En un medio como el digital, caracterizado por ser participativo y espacial, y en el que el lector se encuentra efectivamente involucrado en la narración, ocupa un lugar en ella y actúa sobre ella, esta experiencia debe de ser intensa. Las posibilidades que ofrezca el transmedia en cada uno de estos elementos relacionados con la participación del usuario inciden enormemente en la experiencia de inmersión. Por lo tanto, para mantener al lector sumergido en la realidad virtual, es necesario estructurar esa participación de tal forma que el usuario pueda sentirse realmente en un lugar donde sus actos afectan el entorno

El placer de la actuación viene precisamente de la posibilidad de efectuar acciones significativas al interior de la narración y de ver allí mismo los resultados de las decisiones y elecciones que tome el usuario. En un transmedia, donde el lector se siente totalmente inmerso en otra realidad, al habitar un espacio concreto, éste querrá inevitablemente actuar sobre esa realidad. Pero la actuación va más allá de la participación y de la actividad que implican el uso de un mouse o de un



Seminario Narrativa Transmedia

control para moverse a través de un dispositivo electrónico. La actuación debe manifestarse como el placer de manipular o dar forma a los materiales u objetos; .de pasear por un lugar desconocido

El placer de la transformación ocurre dadas las enormes oportunidades que ofrece el medio digital para cambiar escenarios virtuales. Prácticamente todo lo que se presenta en el medio digital se puede cambiar, y este poder transformador es particularmente seductor para la narrativa participativa: se invita al usuario a desarrollar acciones, a ser un personaje de la narración, a olvidarse de sí mismo. El hecho de encarnar un rol dentro de una historia hace más viva la experiencia dramática, pues le permite al usuario comprender una situación determinada y a vivirla desde los distintos personajes que en ella participan. Pero, además, el usuario no tiene por qué estar sujeto a una secuencia de acciones, dado que en el medio digital se pueden presentar todas las acciones simultáneamente; así, el usuario es libre ir a su gusto de una situación a otra, de representar en su travesía .el personaje que quiera, y de cambiar cuando quiera

La lectura de los transmedia a nivel filosófico o poético implica la capacidad de desentrañar los mensajes y la visión de mundo que propone el transmedia. Además de corresponder a un texto lúdico y participativo, el transmedia debe invitar a escudriñar en su interior, a recorrer sus fragmentos y a que el usuario construya un sentido, a que interprete. Este es un universo muy distinto al que construye el lector en su andar azaroso por las distintas partes del transmedia. El lector tiene que asumir sus actos y decisiones, es dueño total de su lectura y de su propia vivencia: más que en cualquier otro medio, aquí todo depende de su interpretación. El autor es simplemente el arquitecto, que ha diseñado y puesto .las reglas del juego

¿Un escorzo. ¿Cómo se lee la literatura digital

Cómo se lee la literatura digital, según Claudia Kozak (2015, pp 95, 96). Una intervención sobre el texto. A continuación, traigo a colación una cita del texto original y completo de la autora argentina sobre leer lo digital, y realizo una serie .de intervenciones editoriales personales para mejorar su comprensión



Literatura digital: cómo se lee

1-El debate sobre las formas de leer la literatura digital

En los últimos diez o quince años los debates acerca de cómo encarar desde la crítica la lectura de la literatura digital han sido frecuentes, al menos dentro de la recortada zona de los estudios literarios que pone atención en la cultura digital. Básicamente porque la evidencia de que desde hace al menos cincuenta años la literatura digital existe, lleva a que el tiempo de describir esa literatura, de presentarla en sociedad como novedad, se haya agotado. Aun cuando para mucha gente la literatura digital es espacio reservado para iniciados, si la literatura digital tiene algún interés, algo más que describirla casuísticamente tendríamos que hacer. Allí es donde los distintos abordajes de lectura se ponen en debate. Hemos dado cuenta de algunos de ellos en el apartado anterior, al focalizar las lecturas de los aspectos sensibles y del .código. Pero hay más

Todo comienza justamente como una reacción frente a un tipo de crítica de carácter divulgativo que, si puede ser necesaria en función de dar a conocer la literatura digital en entornos más amplios, muestra sus limitaciones en .tanto se convierte en publicista más que otra cosa

2-Un primer modo de leer la literatura digital: el close reading.No parece muy novedoso este modo y olvida especificidades

Se levantan así las voces que reclaman, con razón, «ir a los textos» de la literatura digital, para poder decir algo de ellos más allá de su novedad (Saemmer, 2008). Las lecturas que en español llamaríamos «textualistas», y que en el ámbito anglosajón se reconocen con el término close reading, se han fundamentado así convincentemente (Koskimaa, 2005). Aunque se señale también que close reading sirve de etiqueta que se aplica de modo algo impreciso y cubre diversos abordajes (Hayles, 2010), en líneas generales se aplica a lecturas que prestan atención a aspectos retóricos y estilísticos, .procedimientos y técnicas literarias, etcétera



Seminario Narrativa Transmedia

Frente a esto, las críticas a la mera lectura de la materialidad «superficial» no han tardado en aparecer, como quedó planteado más arriba. Por otro lado, se ha cuestionado que la “lectura de cerca” –lectura minuciosa, también en español, por su concentración en el detalle– no logra realmente ir hacia la especificidad digital de las obras, por no tomar en cuenta la diferencialidad del texto en tanto texto digital (Hayles, 2010), esto es, la diferencia ideológica que separa al texto impreso del digital. De ese modo, la “lectura de cerca” traslada sin más un abordaje propio de la literatura impresa a la digital

3-Hacia una retórica de la poesía digital: un modo que incluye las .1
figuras de la interfaz

Aunque habría que tener en cuenta que existen lecturas que, leyendo “de cerca”, lo hacen no solo desde un punto de vista de la superficie textual, sino también desde la propia especificidad de la interfaz. Así por ejemplo la propuesta de Alexandra Saemmer (2008) al postular su análisis retórico de poesía digital tanto en términos de «figuras de superficie» como en los de .““figuras de interfaz

4-El hyperreading como forma de leer hipertextos e hipermedias .2
incluso literarios

Por un lado Hayles avala en el texto que comentamos una deseable articulación de modos de leer, incluyendo la “lectura de cerca”; pero por otro lado, avanza hacia la hyperreading, “lectura hipertextual”, un tipo de lectura más propia de entornos digitales, que pone en juego otras formas de leer: escaneo de texto (cuando se pasa la vista rápidamente sobre la pantalla para identificar núcleos de interés), lectura yuxtapuesta de ventanas emergentes, hipervinculación, fragmentación, etcétera. Cabe aclarar que en este punto la autora no está discutiendo en particular la lectura de textos digitales literarios, sino la lectura digital en general. Podría decirse que la caracterización aplica también a la literatura; pero, en otro sentido, habrá que tener en cuenta que mucha literatura digital, aun operando desde



Seminario Narrativa Transmedia

estrategias digitales, juega contra los modos habituales en que se naturaliza .la lectura digital en la vida cotidiana

.5-Poéticas del fracaso, algo más de profundidad

Las propuestas de pensar la poesía digital a partir de la noción de .3 “poéticasdel fracaso” (Bootz, 2008) o las lecturas de las políticas del error que exhiben algunas obras de poesía digital hablan en tal sentido (Kozak, .(2013

.6-Machine reading o lectura automática, el big data literario

En su caracterización de modos de leer, Hayles llega finalmente a .4 la machine reading, lectura automática realizada por la computadora para lidiar ya no con obras particulares sino con grandes cantidades de texto, y que sostiene metodologías de lectura como la distant reading propuesta por Franco Moretti (2000, 2007). La “lectura distante”, llevaría a salirse del formalismo etnocentrista y se quiere más afín de la lectura sociológica y política ya que: “the trouble with close reading (in all of its incarnations, from the new criticism to deconstruction) is that it necessarily depends on an extremely small canon” (Moretti, 2000, pág. 57). Lo que implica en efecto una cuestión política. En el ámbito específico que nos ocupa los integrantes de ELMCIP, quienes organizan la Electronic Literature Knowledge Base, desarrollan un interesante trabajo de lectura distante del propio campo de la literatura digital. La lectura que Jill Walker Rettberg (2013) realiza del corpus “total” de las sesenta tesis académicas sobre literatura digital producidas en “todo el mundo” de 1976 a 2012, recopiladas en la base de datos de ELMCIP, resulta aclaratoria de los modos en que el campo de estudios de la literatura digital se ha constituido y permite dar cuenta de una política de la literatura digital globalizada, no solo por sus inclusiones sino también, como reconoce la autora, por sus exclusiones debido, entre .otros motivos, a barreras lingüísticas y lejanías geopolíticas



Seminario Narrativa Transmedia

7-Cross reading y collaborative reading, una lectura que favorece perspectivas variadas

Por último, al debate que opone close reading/distant reading, se le agregan más recientemente otros “modelos” que se orientan a la articulación de lecturas. Así, la cross reading (Bootz y Laitano, 2013), lectura cruzada que parte de una ontología de visualización de datos de base spinoziana para conectar diversos abordajes de un corpus acotado de obras; y la collaborative reading (Pressman, Douglass y Marino, 2010), en la que los autores se proponen ofrecer abordajes diferentes de una misma obra —lectura de cerca de la estética literaria de superficie; lectura crítica del código, y lectura distante .—para mapear el texto analizado junto con las dos lecturas anteriores

.8-Lectura localizada: atendiendo los contextos de producción y recepción

Recuperando estas últimas propuestas, agregaremos aquí la necesidad de una lectura colaborativa y articuladora pero también localizada, que permita poner en evidencia que los modos críticos de leer no son universales aun para una comunidad académica globalizada, en rigor geolocalizada (Robertson, .(1992

9-Más preguntas que respuestas

Ciertamente los contextos de producción del trabajo de lectura crítica forman parte de la mirada. Surgen así preguntas como: ¿hasta qué punto la literatura digital se expande como tendencia global y qué significa esa globalidad?, ¿en qué medida los imaginarios en relación con la modernización tecnológica difieren en contextos dispares de desarrollo económico o interculturalismo?, ¿hasta dónde la literatura digital es una práctica que “sigue la corriente» en un mundo donde lo digital es parte también del reparto de desigualdades?, o por el contrario, ¿hasta dónde puede impulsar «poéticas del acontecimiento” que abran nuestra imaginación a otros modos de estar en el mundo? Preguntas cuyas respuestas exceden los límites del presente texto pero que señalan .posibles caminos críticos



Muchas formas de lectura.

Siguiendo a Abarello en su libro *Lectura transmedia* (2019) (un autor y un texto a los que vamos a recurrir frecuentemente en este módulo), deberíamos hablar de muchas formas de lectura contemporánea. Aquí algunas de las que sugiere el autor argentino

(*La lectura extensiva (en internet*

La lectura extensiva (atención a varios textos a la vez), en realidad surge de la proliferación de textos producto del desarrollo de la imprenta, lo que implicó una relación con la textualidad distinta a la que previamente se tenía, en la que las condiciones de restricción de materialidades exigía una lectura intensiva (lectura a fondo de pocos textos). La lectura extensiva, entonces, es la manera cultural en la que se reaccionó frente a la proliferación de textos. Esa proliferación de textos hoy podríamos vincularla a una proliferación de contenidos en internet. Por eso, Albarello insiste en la idea de que esa proliferación, esa condición del internet y en general de los contenidos digitales, exige retomar las condiciones de la lectura extensiva. Ahora, Albarello propone que la lectura extensiva no es solo una manera de atender a la multiplicidad textual, sino que le adjudica un espíritu que llama “de irreverencia y fragmentación” frente a la idea de que la lectura debe ser intensiva; es decir, una relación uno a uno con el libro y que debe ganar en profundidad. Así, intensidad y profundidad parecen unos valores establecidos que rompen con la idea de una lectura extensiva que es más bien superficial, si se quiere, pero que en realidad es todo un desafío que bien entendido configura un nuevo valor. Se trata en definitiva de una estrategia de lectura frente a la multiplicación de contenidos, cuestión que se hace evidente en internet. La lectura extensiva consiste en atender varios textos a la vez y la idea es que se pueda desarrollar al buscar palabras y referencias clave, como una manera de acceder a los muchos contenidos ofrecidos y que hoy no se podrían reconocer de una manera intensiva (Albarello, pp. 43-46

.(



Seminario Narrativa Transmedia

(Lectura intersticial (en móviles --- --- ---

La lectura intersticial, en realidad, es un modo de entender un tipo de lectura que permite el aprovechamiento del tiempo en espacios y circunstancias en los que apenas se pueden consumir textos breves, tales como los descansos en las jornadas laborales, las esperas en los consultorios o el tiempo de desplazamiento en el transporte público; es decir, los lapsos de tiempo libre en general que son aprovechados por los lectores, y que si bien anteriormente estaban poblados de periódicos, revistas o libros con contenidos breves (poemas, cuentos), hoy por hoy son escenarios del uso del teléfono móvil. El teléfono móvil sería entonces el dispositivo que permitiría la lectura intersticial, pues no solo ofrece ese tipo de contenidos breves, sino que facilita varios tipos de lectura intersticial, como la comunicación a través de las redes sociales o la lectura en forma paralela, como cuando escuchamos música. Todas estas condiciones son parte de la lectura .(intersticial (Albarello, pp. 46-47

Lectura ubicua --- --- ---

La lectura ubicua es la capacidad y la posibilidad de leer en cualquier momento y en cualquier lugar. Anteriormente esta capacidad tenía que ver con la portabilidad del libro (especialmente los llamados libros de bolsillo), y que hoy, gracias a los dispositivos móviles, se transforma y potencia. Si la condición para una lectura ubicua es la portabilidad, esa condición la garantizan hoy nuestros dispositivos móviles, que cargamos en el bolsillo, como los teléfonos móviles o las tablets. La extensión de esta práctica de la lectura ubicua —desde el modo libro portátil al modo dispositivo móvil— implica también una disposición muy variada a los contenidos: ya no se trata solo de textos escritos, sino de toda clase de contenidos digitales, desde textos de ficción o informativos, hasta música, audiovisuales, contenidos de redes sociales, noticias, películas y toda clase de contenidos disponibles a cualquier hora y en cualquier lugar, gracias a la capacidad de contención de los nuevos dispositivos .(y a la conectividad creciente (Albarello, pp. 47-51



Cuerpo y lectura

Albarello nos recuerda que hay una relación entre lectura y cuerpo: no solo usamos los ojos para leer libros, sino que usamos las manos para pasar páginas y buscamos posturas para el ejercicio de la lectura. Con la proliferación de dispositivos y contenidos digitales, esa relación corporal con la lectura se mantiene, pero también se transforma, porque además de los ojos, también los oídos entran en acción y la dimensión táctil se intensifica, pues los gestos “hacen reaccionar” a las pantallas para operarlas. Ese “momento táctil” de las interfaces genera una nueva relación .(entre lectura y texto (Albarello, pp. 51-55

Lectura conectiva

Al hablar de lectura conectiva, Albarello recuerda que en las formas hipertextuales de la información se exigen, de alguna manera, las relaciones de conexión entre contenidos, conceptos, imágenes y demás contenidos que ofrece el hipertexto. Esa dimensión que han estudiado ya los teóricos del hipertexto se relaciona con la capacidad que tiene el cerebro de hacer conexiones, y lo que implica esa capacidad es que, en toda lectura, de alguna manera se promueva la conectividad cerebral y mental. Ahora, dadas las condiciones de producción y de acceso actuales a los contenidos, la lectura se transforma en una práctica conectiva potente: siempre conectamos lo que leemos con otros contenidos, ya sea al momento mismo de la lectura, en el que podemos consultar inmediatamente referencias o contrastes del contenido, al revisar comentarios que otros han hecho, o al comentar nosotros mismos a otros lo que le hemos leído, ya sea presencial o virtualmente. En este sentido, cualquier contenido implica formas de conectividad y el ambiente comunicativo en general hace cada vez más exigente la práctica de esas conexiones. Lo conectivo es entonces poner en conexión, desarrollar conexiones, hacer que la lectura tenga conexiones y que esa práctica se interiorice, se automatice (Albarello, pp. 135-138



Seminario Narrativa Transmedia

Lectura digital-lectura transmedia

Como decíamos más arriba, la lectura de lo digital pone en escena competencias tradicionales de lectura, como la lectura intensiva, la extensiva, la lectura de cerca, pero además exige nuevas competencias que, según queda dicho atrás, implican otro tipo de relaciones con los contenidos digitales. Al revisar lo que han dicho varios autores, Albarello define la lectura transmedia como la capacidad de acceder a multiplicidad de soportes en un ambiente de convivencia, de complementar medios, y de generar así nuevas obligaciones de lectura y escritura. Así mismo, esta definición también comprende algunas otras estrategias que definitivamente tendrían que ver con un modo de producción transmedia de contenidos. El lector se convierte en un transcriptor, es decir, el sujeto que aprovecha lo mejor de cada medio de acuerdo con sus intereses y esto va a determinar un nuevo perfil. La lectura transmedia exige dar cuenta de múltiples soportes que conviven y se complementan durante el acto de lectura y de la complejidad del entorno digital que se materializa en las pantallas ubicuas y que constituyen el ambiente natural .en el que se desarrollan este tipo de lecturas

Albarello propone entender entonces una lectura que desarrolla nuevos pactos con sus dispositivos y sus prácticas. Ya no es solo una lectura concentrada, como exigía el texto impreso, sino que los nuevos medios implican una especie de tarea múltiple; la lectura puede ser una de las formas de acceder al contenido, pero realmente hay otras prácticas simultáneas, que se dan de forma casi que paralela a la lectura. Por otro lado, ya no se trata de desarrollar una lectura que podríamos llamar “durable”, sino que estamos en contacto con contenidos efímeros, y esto hace que la lectura tenga una forma distinta de ser con respecto a lo que era la estabilidad del texto impreso. Finalmente, otra característica de los nuevos medios es que exige nuevas formas de leer, otros pactos de lectura concomitantes con los dispositivos de contenidos digitales, pues ya no se trata de una lectura totalmente individual como lo exige el texto impreso, sino que, como se decía arriba, se trata .de una lectura conectiva

Los nuevos ambientes mediales y las nuevas prácticas de lectura estarían



Seminario Narrativa Transmedia

prefigurando maneras de leer que, si bien se diferencian de las lecturas tradicionales, están generando una transición hacia lo que sería la interiorización, a partir de los resultados cognitivos, de estas formas de leer. Lo multimedia-interactivo y lo simultáneo son condiciones de esta nueva forma de acceder a contenidos que hemos llamado “lectura transmedia”, y que estaría de alguna manera llamando a observar su evolución, su aplicación y, sobre todo, su valoración en términos de .(nuevas formas de acceder al conocimiento (Albarelo, pp. 166-172

Alcances del transmedia

Si bien el relato transmedia despliega su presencia sobre todo en los escenarios de la ficción y el entretenimiento, no son estos los únicos campos de su manifestación. De hecho, algunos autores proponen la distinción entre transmedia de ficción y transmedia de no ficción. En este último campo, se podrían observar prácticas transmediales en la publicidad, por ejemplo, en el periodismo, en la investigación o también en la educación. Veremos más adelante cómo estos campos aprovechan la dimensión transmedial para potenciarse de alguna forma, y generar nuevos pactos y escenarios de la interactividad, y de la relación entre quienes producen los contenidos y quienes lo reciben. En este sentido, el transmedia no solamente se vincula al relato de historias, sino que también puede ser muy bien aprovechado en general en diversos contenidos y campos. Estudiar los contenidos transmediales en estos campos sería entonces una forma de entender mejor el alcance del transmedia, que va más allá de una forma de narrar historias, y se convierte en una forma de ofrecer simultaneidad, interactividad y multimedialidad de los contenidos .en distintos espacios de la acción humana

De hecho, diversos estudios manifiestan el impacto del multimedia y los posibles alcances del estudio del transmedia en las ciencias de la comunicación y las ciencias sociales. Por ejemplo, Porto-Renó, Versuti, Moraes-Gonçalves y Gosciola (2011) advierten sobre la importancia de ampliar el discurso en torno a las narrativas transmedia para que sea aplicable a otro tipo de contenidos, más allá de los destinados a la ficción o el entretenimiento, como es el caso de este tipo de narrativas en el campo del periodismo. Así mismo, Noronha, Zagalo & Martins,

Seminario Narrativa Transmedia

(2012) muestran las ventajas de las narrativas transmediáticas en la consolidación de espacios de participación, en los que la diversidad y la multiplicación de procesos creativos moviliza nuevas formas de contar historias y de consumirlas. Otros trabajos centran su atención en estudios de caso de series televisivas web, en tanto espacios posibles para las narrativas transmedia (Guerrero, 2014, 2012), reflexiones para el estudio y análisis de eventos noticiosos (Gonçalves, Renó y Miguel, 2013), enriquecimiento de la escritura estudiantil a través de la navegación transmedia (Baepler & Reynolds, 2014) y la exploración de los nuevos medios de .(alfabetización aplicados en la educación de la temprana infancia (Alper, 2011

Estructura del módulo y distribución de las sesiones

En los próximos capítulos del módulo del seminario, buscamos ofrecer un panorama descriptivo y analítico sobre el estado actual del tema, con el objetivo de cualificar las apropiaciones que, sobre todo en el campo educativo, se hacen de las nociones .y prácticas del transmedia

Este análisis se desarrollará en otras cuatro unidades o capítulos: un primer capítulo dedicado a la arqueología y la terminología del transmedia; un segundo capítulo dedicado a la ficción transmedia y el entretenimiento cultural; un tercer capítulo que trata el transmedia de no ficción (en los campos de la publicidad, el periodismo y la investigación, así como una reflexión sobre la relación entre .transmedia y accesibilidad); y un capítulo final de dedicado al transmedia educativo

Referencias

Albarello (2019). La lectura transmedia. Leer, escribir, conversar en el .ecosistema de las pantallas. Buenos Aires: Ampersand

Alper, M. (2011). Developmentally appropriate new media literacies: Supporting cultural competencies and social skills in early childhood education. *Journal of early childhood literacy*, 13(2), 175-196. Doi: 10.1177/1468798411430101

Baepler, P. & Reynolds, T. (2014). The digital manifesto: Engaging student



Seminario Narrativa Transmedia

writers with digital video assignments. Computers and composition, 34, 122-136. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compcom.2014.10.002>

Cerlalc (2013). Nueva agenda por el libro y la lectura: recomendaciones para .políticas públicas en latinoamericana. Bogotá: Cerlalc-Unesco

Elwell, J. (2014). The transmediated self: life between the digital and the analog. Convergence. The international journal of research into new media .technologies, 20(2), 233-249. Doi: 10.1177/1354856513501423

Guerrero, M. (2012). La red enmarañada: narrativa transmedia en ficción femenina. El caso de Infidels y Mistresses. Signo y pensamiento, 31(61), 74-.90

Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de “Águila Roja” y “Juego de tronos” en .España. Comunicación y sociedad, 21, 239-267

Kozak, C (2015). Literatura digital y materialidad. Cómo se lee. Artnodes, (15), pp. 91-98. disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5580600>

Noronha, M., Zagalo, N. & Martins, M. (2012) “Eu também posso propagar histórias”. A adaptação e as narrativas transmediáticas na era da participação. .Comunicação e sociedade, 22, 167-183

Porto-Renó, D., Versuti, A., Moraes-Gonçalves, E. y Gosciola, V. (2011). Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. .Palavra clave, 14(2), 201-215

Rodriguez, J. A. (2002). Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital. Disponible en: https://www.javeriana.edu.co/relato_digital

Rodriguez J. A. (2006). El relato digital ¿hacia un nuevo arte narrativo? .Bogotá: Libros de arena



Material complementario

Ruiz, H. y Serra, A. (s.f.). Ficción total. Guía de navegación para un universo transmedia. Disponible en: https://drive.google.com/file/d/1OFHWVBalkT5g7cEZevWRq1C3_R5DQkzz/view?usp=drivesdk



Seminario



Arqueología y terminología del transmedia

Indice

.Más que historia, arqueología del transmedia

Otra mirada. Ryan: Cuando la inmersión y la interactividad se reconcilian

Del hilo de Ariadna a Memorias y caminos

Complejidades de un concepto

El problema terminológico

Un escorzo: crossmedia en Personal Effects

?Obsolescencia conceptual del transmedia;

Referencias

Material complementario



Más que historia, arqueología del transmedia

La idea en este apartado es dar cuenta de una mirada arqueológica del transmedia; es decir, ir hacia atrás y encontrar que el transmedia, más que una dimensión técnica que facilita la narración, es también una actitud en torno a expandir la historia que tenemos entre manos. En ese sentido, las plataformas digitales son solo una tecnología, quizás muy actual, efectiva y potente, pero no la única que permite el desarrollo de visiones múltiples y poliédrica de la realidad, a través de historias no necesariamente de ficción. Así es posible entender que, antes de la emergencia de lo digital, las historias podían ser contadas en distintos soportes, como la televisión, el cine, el cómic, la novela. En este sentido, nos encontramos frente a una oportunidad de rescatar una historia del transmedia muy rica

El concepto de arqueología transmedia, propuesto por Matthew Freeman (2018), nos ofrece criterios y razones para entender esa actitud e interés por contar historias en múltiples soportes, así como por desarrollar una perspectiva cultural (y no solo narratológica o semiótica) del transmedia

Lo primero que expone Freeman en su investigación es el hecho de que efectivamente, desde muy temprano en el siglo XX, ha existido esta práctica de contar historias en múltiples soportes. Ese autor recurre a estudios que, sobre todo, examinan la situación norteamericana, y nos presenta diversos ejemplos de esta práctica temprana. El llamado mundo del Mago de Oz es un ejemplo de estas prácticas: el universo del mundo de Oz se despliega desde el libro al cine, e incluso a periódicos ficticios y otras estrategias que buscaron conectar al público con el universo de su historia. Mucho antes de que se diera la condición de convergencia tecnológica y cultural de la que habla Jenkins, la distribución de historias en distintas plataformas fue una realidad en estos ámbitos norteamericanos que Matthew Freeman estudia. Pero es posible ir más atrás, incluso a la antigua Grecia, para encontrar rastros de la actitud transmedial. También, alrededor de la Biblia, se usó una estrategia transmedia que hizo uso de la palabra escrita, el teatro, la pintura, los íconos simbólicos, los vitrales y otras estrategias de promoción del personaje y del relato del cristianismo. Matthew Freeman incluye también el caso



Seminario Narrativa Transmedia

de los cómics norteamericanos que, dada cierta facilidad en cuanto a los derechos .de autor, pudieron fácilmente ser desplegados en historias en distintos formatos

El caso norteamericano que Freeman estudia es muy interesante, y le permite aplicar una arqueología particular, que se entiende en su libro como la búsqueda de antecedentes, en este caso de la narración transmedia. Un estudio tal tiene como objetivo entender las razones de una actitud que, si bien viene consolidándose en la actualidad, tiene realmente una razones históricas que fueron evolucionando. Hoy nos hemos acostumbrado a entender el transmedia como síntoma de la innovación de los sistemas modernos de convergencia industrial que proporcionan contenido a los medios para su difusión a través de filiales y de franquicias, y le otorgan al público el poder de difundir esos contenidos gracias a la red de plataformas de medios que están conectados digitalmente. Sin embargo, para Matthew Freeman, transmedia también es una forma de producción, de distribución y de regulación, y ya existía mucho antes de las convergencias modernas; ocupaba diferentes .funciones y facetas

En Norteamérica y en el campo de la publicidad —que la vez respondía a una expansión de la cultura del consumo— se dan ejemplos de narrativas transmedia que buscaban llevar historias de productos comerciales a distintos nichos de consumidores. Curiosamente ese impacto de la publicidad llevó a autores literarios como Stevenson (La isla del tesoro), Baum (El Mago de Oz) e incluso Burroughs (Tarzán) a desarrollar estrategias para enganchar al público a sus obras. La idea tras estas estrategias era que la distribución pudiera ser mucho más flexible, que fuera posible para los publicistas acudir a múltiples medios y públicos, lo que exigió además formas de producción adecuadas en torno a esos medios. Una de las maneras más efectivas de desarrollar esta flexibilidad de la publicidad y de los productos —la extensión del producto— fueron las franquicias, creadas en el año .1900

Por otro lado, está lo que llama Freeman “la regulación de los medios”. Este fenómeno se dio durante la Segunda Guerra Mundial, en Norteamérica, y fue una respuesta de las industrias de medios de comunicación a cierta presión oficial por crear mensajes de propaganda ideológica que fueran transmitidos directamente por



Seminario Narrativa Transmedia

personajes de ficción como Superman. Ese mensaje debía llegar a diversos públicos, y los personajes de ficción fueron llevados a distintos medios para transmitir el mensaje. Se dio todo un movimiento de diversificación de campos relacionados con los medios de comunicación: la edición, la radio, el cine. Esa diversificación tenía el objetivo de que estos personajes pudieran desarrollarse a escala industrial; es decir, se crearon las condiciones tecnológicas y de producción para la producción de historias en multiplicidad de soportes

Incluso, Matthew Freeman propone una serie de fases históricas del transmedia que permitirían entender el fenómeno. Primero, el transmedia tiene un primer asidero en la publicidad, luego pasa a ser propio de las franquicias, y enseguida se vuelve un asunto de comercialización y de propaganda. Todos estos espacios funcionaban para garantizar la producción y la distribución de los productos en modo multisoporte. Esta narrativa histórica propuesta por Freeman explicaría la infraestructura y la disposición industrial de Norteamérica para la aparición de otra fase más del desarrollo del transmedia, lo que Jenkins define como “convergencia tecnológica” y su elemento característico: la participación de los usuarios y consumidores a través de las redes digitales

Otro aspecto interesante de la propuesta de Freeman de arqueología transmedia es su perspectiva en torno a diversos ambientes culturales distintos al norteamericano, y específicamente el análisis que hace del ámbito latinoamericano. Si bien la corriente transmedia que Matthew Freeman caracteriza aparece como propia de la dinámica norteamericana —sobre todo la ficción vinculada a la industria de Hollywood y a otros espacios interesados en el marketing y el consumo masivo— en Latinoamérica se da una especie de corriente alterna que buscaría aprovechar el transmedia para proyectos de no ficción, proyectos culturales y políticos, e incluso como estrategia sociopolítica orientada a comunidades locales. Menciona por ejemplo el estudio que hace Scolari de la historieta El Eternauta y el ambiente transmedia que la rodea, como producto cultura que ayuda a aportar a una conciencia histórica y política de la Argentina de la Dictadura. Incluso, en España Freeman reconoce que hay usos del transmedia más orientados al periodismo y a la educación. En Colombia, observa un interesante fenómeno: utilizar el transmedia para la recuperación de la memoria colectiva. Parece que esta tendencia, estas



Seminario Narrativa Transmedia

posibilidades del transmedia, liberan al fenómeno de las ataduras del entendimiento estrecho que lo vincula solamente a una dimensión comercial y lo convierte en todo .un fenómeno cultural muy interesante como campo de estudio

Ahora, esa característica que parece tan particular del transmedia contemporáneo, la participación creativa de los usuarios en la producción, puede rastrearse también, incluso, a tiempos remotos. Si bien se puede discutir si la participación creativa en el transmedia contemporánea es parte de una estrategia de mercado que aprovecha la inteligencia colectiva de los usuarios para desarrollar nuevas posibilidades de producción y expansión del producto (asunto que Jenkins discute en su libro y contrasta con una dimensión más o menos utópica de la inteligencia colectiva de Levy) o si la participación colectiva puede aprovecharse también para dimensiones culturales y políticas, tal como hemos visto en el caso latinoamericano, lo cierto es que dicha participación del público tiene que ver con un aspecto propio de lo que hoy se reconoce como característica de lo digital: la .interactividad

Lo que voy a mostrar enseguida es una perspectiva en torno a la interactividad participativa, la que plantea Ryan (2004). El siguiente análisis tiene como objetivo comprobar cómo esta dimensión no es exclusivamente contemporánea, sino que también tienes sus formas arqueológicas

Otra mirada. Ryan: cuando la inmersión y la interactividad se reconcilian

Cuando Ryan (2004) afirma que los textos literarios no pueden conciliar inmersión e interactividad (o son inmersivos o son autorreflexivos), pues su materia, el lenguaje (escrito), sufre un efecto “holográfico” (estamos acostumbrados a ver sus efectos, no su red de signos), está poniendo sobre el tapete, en realidad, dos asuntos: 1) las limitaciones del alcance narrativo de las novelas (posmodernas) que apuestan por el juego y no por el mundo, y que en sus versiones electrónicas corresponden a hipertextos de ficción que, al dismantelar la ilusión en favor de un supuesto control narrativo por parte del lector, solo pueden ofrecer interactividad, pero no inmersión, y por tanto se descartan como narrativa “ideal”; y 2) la pregunta sobre



Seminario Narrativa Transmedia

.cómo es posible alcanzar una reconciliación entre interactividad e inmersión

La respuesta a esta segunda cuestión pasa por dos caminos: uno que parte de la inmersión (hacia la interactividad), y el otro que parte de la interactividad (hacia la inmersión). En el primer caso, la clave está en convertir la inmersión en simulación, tal y como ocurre en el mundo real y en la realidad virtual tecnológica (RV), escenario en el que la participación del cuerpo es fundamental y el lenguaje (en el caso de la RV, el de la programación) se ha vuelto gesto y forma corporal de estar en el mundo. Formas cercanas y anticipatorias de este escenario son los juegos infantiles del “hacer como si”, los guiones eróticos, las ferias y parques de atracciones, y finalmente el arte barroco y la arquitectura

Si hablamos del otro camino propuesto, la clave está en asegurar que la interactividad sea participativa. La primera forma cultural de interactividad inmersiva serían los rituales y, como forma artística, el teatro en sus tres tendencias: la clásica que, sobre todo por la intervención del coro, ofrece (en este caso por vía de simulación) una sensación de participación; la corriente brechtiana del teatro épico que, al proponerse impedir cualquier tipo de inmersión (y buscar favorecer el pensamiento crítico), inventa una forma de participación del público que no es una convocatoria a los espectadores a convertirse en miembros de la ficción, sino una invitación a discutir en clave crítica el mundo real (hacer sensible al público a una actitud crítica e invitar a actuar sobre el mundo real); y la última tendencia que, al contrario de las otras dos formas, es la implicación de la audiencia, que parte con las propuesta del teatro de Artaud y que llevará al happening, al teatro de los sentidos, al teatro callejero y a formas de interactividad participativa menos ambiciosas, y que tendrán como resultado una especie de actividad subsidiaria del público. Esta forma también tiene su contraparte: el living theatre, en el que los actores son el propio público (creación colectiva)

Ahora, para el caso de los medios electrónicos, resultan importantes dos asuntos de entrada que nos ofrece Ryan: primero, la idea de que el ciberespacio —al contrario del papel impreso y la radio (que cuentan, narran), y del teatro y el cine (que muestran)—, encarna; en otras palabras, el ciberespacio decir puede comunicar, no ideas o imágenes de la experiencia, sino la experiencia misma.



Seminario Narrativa Transmedia

Un hacedor de espacios pone en marcha un mundo para que el público actúe directamente dentro de él (no solo para que lo imagine): no se trata de comunicar una realidad concreta, sino de crear las condiciones para que emerjan determinados .tipos de realidad

La otra idea importante en Ryan es la de que los medios electrónicos son capaces de hacer florecer un cuerpo virtual: “[...] imágenes corporales que viñten, expanden, interpretan, esconden o reemplazan al cuerpo físico y que creamos, proyectamos, animamos y presentamos a los demás constantemente” (Ryan, 365); es con estos cuerpos virtuales que se logra, en los medios virtuales, una .aproximación entre inmersión e interactividad

Ejemplos de este nivel de reconciliación son los juegos de ordenador o videojuegos, los juegos de rol en línea (MUD y MOO), los sistemas de diálogo automatizado y el drama interactivo; habría que agregar también el cine y el vídeo interactivos, la poesía electrónica, los textos generados por ordenador, el narrador .robot, entre otros artefactos y tendencias del arte contemporáneo

Del hilo de Ariadna a Memorias y caminos

Para comprender un poco mejor la idea de una búsqueda de la participación, incluso creativa, del usuario de una obra, quisiera aquí exponer la relación entre una obra teatral (El hilo de Ariadna, Teatro de los Sentidos, 1990) y su sucedáneo digital: mi obra hipermedial Memorias y caminos (2018). En efecto, la obra Memorias y caminos (de ahora en adelante MyC) tuvo su motivación original en dos marcos iniciales de referencia: en primer lugar, el de la autobiografía como problema literario y estético/artístico; y, en segundo lugar, el de los artefactos artísticos que promueven resonancias autobiográficas, en especial, la obra del dramaturgo .(colombiano Enrique Vargas: El hilo de Ariadna (1992

En cuanto al segundo marco, quisiera presentarlo de forma más personal, :mediante el siguiente testimonio



Seminario Narrativa Transmedia

Asistí por unas semanas, en el año 1983, a la cátedra de dramaturgia que impartía Enrique Vargas en el sótano del auditorio León de Greiff de la Universidad Nacional en Bogotá, donde el profe montó su taller experimental de sensaciones (teatro de olores, sabores, sombras y sonidos, teatro de la imagen). Años después y como resultado de ese taller, en 1990, se estrenó la obra *El hilo de Ariadna*, presentada inicialmente en el Festival Internacional de Teatro de Manizales, y luego, en 1992, en el XXXIV Salón Nacional de .Artistas de Colombia, donde recibió el primer premio

En 1993 fui con Yaneth, mi esposa, a “ver” la función de *El hilo de Ariadna* que se presentaba entonces en los sótanos (siempre los sótanos) del Teatro Libre en Bogotá. Esa experiencia ha marcado una huella imborrable (y sé que también para Yaneth se convirtió en una experiencia inolvidable). No fue solo la novedad de un arte participativo, ni la originalidad del laberinto como espacio de actuación, ni siquiera la belleza con que cada una de las galerías estaba decorada (mejor decir preparada), sino la experiencia misma: *El hilo de Ariadna* le propone al público (al imaginante como le gusta a Vargas caracterizar al espectador de sus obras) un juego: convertirse en viajero mitológico que recorre sus caminos, encrucijadas y pasadizos tras las huellas del Minotauro, habitante inmemorial de sus confines. El espectador-viajero se va convirtiendo gradualmente y sin proponérselo conscientemente en un :Teseo que juega a buscar al Minotauro interior

Es un juego dramático a través de la memoria. Al perder los ojos, el viajero accede a la clarividencia de sus sentidos. Para proseguir el camino, debe entregarse al hilo invisible de las intuiciones que no se limitan a proporcionarle información, sino que revelan una dimensión poética vinculada a la memoria, la intuición y la premonición. La oscuridad descodifica el cuerpo [afirma el propio Vargas]: las manos ven, la nariz evoca, los oídos sienten el silencio. El viajero regresa a sus orígenes y huele, palpa, percibe como si fuera la primera vez. La búsqueda de un lenguaje sensorial responde a la necesidad de recobrar el cuerpo como fuente de conocimiento. *El Hilo de Ariadna* se mueve entre paradojas y recupera rutas perdidas: Para ver hay que cerrar los ojos. Para escuchar



Seminario Narrativa Transmedia

es preciso el silencio. Para encontrar hay que perderse. El laberinto es un camino de ida y vuelta, de muerte y nacimiento. De ida, en medio del riesgo, al centro habitado por el Minotauro; de regreso a la luz del día, .(con los sentidos y la memoria enriquecidos. (Vargas

Siguiendo la definición de mundo que ofrece M. L. Ryan (2004), es posible plantear que lo que proponían las diferentes galerías de El hilo de Ariadna eran mundos planteados para ser actua(liza)dos: “Mundo es un conjunto conectado de objetos e individuos, un entorno habitable, una totalidad razonablemente inteligible para los observadores externos y un campo de actividad para sus miembros” (Ryan, .(127

Cada galería era ese conjunto, pero sin las conexiones ni las actividades, las cuales debían ser llenadas, y en ese sentido solo emergían desde la experiencia y .la memoria previa del imaginante

Bien, pues la idea que despliega ahora MyC, ese otro laberinto, proviene de aquel, de la fuerza autobiográfica que salta con el contacto de esos mundos por llenar, por completar; solo que ahora en forma virtual, con todo lo que implica la pérdida del poder evocativo de los sentidos, pero con algo a favor, y es lo que la misma Ryan define como el poder que los medios electrónicos tienen para hacer :florecer el cuerpo virtual

Los medios electrónicos son capaces de hacer florecer un cuerpo virtual en los términos descritos arriba, y esos medios logran, a partir de los medios virtuales, la aproximación entre inmersión e interactividad; es decir, se despliega un poder particular para inducir a la inmersión en esos mundos y su llamado particular a ser .activados y completarlos

La idea de transferir la fuerza evocativa de El hilo de Ariadna, así como las posibilidades de participación del “espectador” al espacio virtual, obligó a diseñar dos estrategias paralelas y complementarias que podrían de alguna manera sustituir (y a la vez potenciar) estas dos condiciones propias del contacto presencial del mundo físico en la obra de Vargas: la virtualización de experiencias perceptivas y .el juego interactivo



Seminario Narrativa Transmedia

Con respecto al primer asunto, se acordó sustituir algunas de las experiencias perceptivas por su equivalente virtual; en este caso: 1) a la opacidad de los escenarios siguió la opacidad de las interfaces; 2) al recurso de hacer uso de otros sentidos para ubicarse y recorrer el laberinto (que en el caso de la obra de Vargas eran el tacto, el oído y el olfato, principalmente), siguió el requerimiento de usar oído para acceder a los objetos interactivos o galerías virtuales; 3) el tacto también se incluyó en esta estrategia, pues el usuario, al tener que usar el dispositivo mouse para activar las distintas funciones de la interfaz, activa a su vez ciertas sensaciones táctiles. El usuario se ve obligado a recorrer el laberinto virtual al “alumbrar” sectores de la interfaz, pero solo cuando detecta un sonido puede acceder a las distintas “galerías” y todo ello haciendo uso del mouse como dispositivo mediador

Con respecto al segundo asunto —participación del usuario—, MyC se diseñó de manera que la interactividad del usuario fuera esencial para la actualización de los modos virtuales de recorrer el laberinto y sus efectos sobre la memoria. La interactividad está presente en la obra de dos maneras: como interactividad selectiva, en la medida en que el usuario “selecciona” o decide la entrada a las galerías cuando detecta un sonido que le sugiere dicha entrada; y como interactividad participativa, cuando el usuario decide escribir una entrada en el blog a partir de su experiencia en alguna galería

Complejidades de un concepto

El estudio de las narrativas transmedia, desde que Jenkins revitalizó el término en 2003, ha sido enriquecedor y provechoso para la comprensión de las narrativas contemporáneas. Como lo menciona Scolari (2013), la necesidad de narrar ha impulsado el desarrollo y la evolución cognitiva de la especie. Dice Scolari: “Una especie que desarrolla la capacidad de ficcionalizar puede imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano” (pp. 16-17). Esto ha permitido entender el paso de la multimedia a las múltiples plataformas mediáticas, en el que cada medio se constituye, a la vez, en un mundo autónomo para contar una historia, correspondiente a un universo narrativo más



Seminario Narrativa Transmedia

complejo, al cual se integra. Por ello, y como lo resume el autor argentino: “[...] las NT [Narrativas Transmedia] son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” .((2013, p. 24

En este sentido, se pasa de la usual conceptualización de adaptación, a la expansión de los mundos narrativos, que comprende nuevos personajes, variaciones de la trama o creación de nuevos formatos, que complementen y complejicen el mundo narrativo. Ese crecimiento implica que el cambio de esta perspectiva creativa no solo ha involucrado a los autores tradicionales de estos formatos y medios, sino que ha involucrado a los consumidores, quienes se han consolidado como una fuerza creativa para realizar nuevas expansiones a este ya complejo mundo y, por ello, la definición de prosumidor, como una integración equilibrada de productor y consumidor de contenidos, se asume como condición base de muchas .de las potencias del transmedia

Otras investigaciones se han centrado en recoger, interpretar y debatir las conceptualizaciones y desarrollos teóricos contemporáneos sobre narrativas transmedia (Montoya, Vásquez y Salinas, 2013; Carrera, Limón, Herrero y Sainz, 2013). Como lo afirma Scolari (2013b), se pueden identificar dos tipos de textos involucrados en las narrativas transmedia: el mundo narrativo transmedia (que es una red de textos) y los textos individuales. La red, en este sentido, es expansiva, y los textos que componen la red, a la vez pueden ser expansivos o compresivos; expansivos, en la medida en que amplían el mundo narrativo con nuevos personajes y tramas; y compresivos, en la medida en que entran a jugar nuevas porciones o recapitulaciones del mundo narrativo, que a su vez generan nuevas interpretaciones. Es en este doble movimiento de expansión y compresión que la riqueza de interpretaciones se hace palpable para sus prosumidores. Esto requiere, por supuesto, de un modelo en el que se defina qué es un medio de comunicación y cuál es su evolución. Para seguir con Scolari (2013), este propone un modelo de evolución de medios más concreto que el ciclo de vida natural de la evolución de .(los nuevos medios, descrito por Lehman-Wilzig y CohenAvigdor (2004



Seminario Narrativa Transmedia

Scolari propone tres momentos de esta evolución: emergencia, dominancia y supervivencia o extinción. Sin embargo, y como lo afirma el mismo autor, estos momentos actúan en el modelo como una red; es imposible considerar esta red .como una secuencia lineal de la vida de los medios

Así: todas las fases y procesos que aquí se presentan se pueden solapar y, teniendo en cuenta la diversidad de los medios de comunicación y experiencias de comunicación, se pueden dar en diferentes momentos de su desarrollo simultáneamente. Cuando un nuevo medio surge, otros medios de comunicación están pasando por su fase hegemónica y los viejos medios están tratando de adaptarse para sobrevivir. Se podría decir que todos los medios se someten a la dinámica de simulación durante su ciclo de vida, ya .(sea simulando o siendo simuladas (2013, p. 1433

De acuerdo con la anterior reflexión, la simulación es un componente primordial para esta convergencia de medios, en la medida en que un medio particular puede apropiarse de recursos de medios precedentes, en diferentes niveles de interacción (contenido, interfaz, prácticas de producción y de consumo). Además de ello, y como lo propone Elwell (2014), cuatro condiciones serían necesarias para la construcción de un relato-mundo en un modelo de narrativa transmedia. Este relato-mundo, “es (generalmente) caracterizado por la integración de múltiples elementos del relato que se dispersan a través de múltiples plataformas mediales en un formato episódico que permite la integración de una audiencia cocreativa” (p. 240). Integración, dispersión, lo episódico y la interacción se convierten en .características de este modelo ecológico, como se explicó en la introducción

El problema terminológico

En seguida voy a comentar el texto Vicente Luis Mora, Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia (2014), que ofrece una de las discusiones más completas sobre este problema y que termina con una propuesta .muy consistente y útil para los efectos de este módulo



Seminario Narrativa Transmedia

Según Mora, la elaboración conceptual del fenómeno transmedia ha pasado por la evolución de nociones que provienen de teorías como la adaptación cinematográfica, la literatura comparada o incluso el campo de las intermedialidades, pero no logran constituir una lógica y un lenguaje común, y así, se dificultan las tareas de descripción, análisis y lectura de las narrativas transmedia. En su texto, Vicente Luis Mora hace un recorrido por las distintas maneras con las que se ha enfrentado esta dificultad, y termina ofreciendo una perspectiva de posibilidades desde la consideración del transmedia como una estructura textual compleja. Varios son los factores que explican esta intrincada aparición y evolución de conceptos y terminologías: desde un afán por encontrar un lenguaje único que permita entender el nuevo fenómeno, hasta la diversidad en la que el transmedia se aplica en distintos campos

Con respecto a la complejidad, Mora plantea que hay una especie de convergencia entre una realidad (la contemporánea) que pide ser observada, descrita y expresada en su complejidad; y la posibilidad que se tiene hoy de contar con instrumentos que puedan dar cuenta de esa complejidad, como las multiplataformas. Específicamente, la ficción intenta desarrollar, al adoptar un modo semiótico variado, y para trasladar al público su mensaje en forma de relatos e historias entrelazadas, una complejidad que merece ser modelada, revisada y analizada todo el tiempo. Antes de explicar su propuesta conceptual, Mora revisa términos “ceranos” para examinar su pertinencia: adaptación, remediación, hipermediación, intermedialidad, transficiconalidad y cross-media

Con respecto a la adaptación, Mora propone que definitivamente no se puede considerar el transmedia como una evolución de la adaptación cinematográfica, como creen algunos autores. El relato transmedia no es la adaptación de otra creación, sino más bien un modo distinto de crear y de actuar, en el que los medios involucrados terminan configurando universos transmedia. De hecho, hay obras que ni siquiera pueden ser completamente adaptadas como, por ejemplo, algunos videojuegos, que son tan complejos que es imposible llevarlos a otro formato. Mora afirma que en el transmedia habitan diferentes cuerpos narrativos que conservan un mismo espíritu y, en consecuencia, la adaptación no es equivalente a transmedia, y solamente, si acaso, sería una de sus herramientas



Seminario Narrativa Transmedia

En cuanto al término “remediación”, propuesto por Bolter y Grussin, Mora considera que está más cerca de la perspectiva transmedia, en la medida en que lo que se busca con la remediación es llevar una obra de un formato a otro para potenciarla desde allí, desde la lógica del nuevo medio. Sin embargo, se trata de una actividad que transforma una obra en otra: se adapta una obra al medio correspondiente y no se busca diversificar en mayor medida esa obra. La remediación múltiple sería entonces una operación que puede coincidir con el transmedia

En cuanto a la hipermedia, Mora considera que tampoco corresponde al transmedia, en la medida en que la hipermedialidad es la suma de lo multimedial y de la interactividad; es decir, que las obras ocurren en una misma plataforma, y se ven potenciadas por esa combinación, por la ocurrencia en la plataforma, lo cual va en contravía de una condición importante del transmedia: su despliegue en multiplataformas

El término “transficcionalidad” se acerca a lo transmedia, en la medida en que corresponde a extensiones de la ficción —especialmente de personajes—, pero casi siempre permite la construcción de ciclos narrativos que no necesariamente coinciden con una condición del transmedia: un transmedia solo puede ser transficcional cuando se construye deliberada y originariamente como una estrategia multiplataformas, cuando está diseñado especialmente para funcionar en ciclos narrativos organizados mediante una idea previa que le otorgue amplitud y coherencia a esos ciclos

En cuanto a la teoría intermedial, Mora propone una relación entre ese concepto y lo transmedia que se da solo en algunos aspectos, pues lo intermedial estudia una relación amplia entre medios, mientras que lo transmedia busca una función muy específica de esa relación. En otras palabras, lo transmedia sería solo una de las manifestaciones de lo intermedial. Específicamente, y de acuerdo con Rawjesky (2014) lo transmedia correspondería al modo combinatorio de la Intermedialidad; no coincide con la intermedialidad como transposición ni con lo intermedial como referencia. En el modo combinatorio, según Rawjesky, cada medio aporta su propia materialidad y todos los medios contribuyen a constituir y a significar un nuevo producto; se pasa de la mera contigüidad de dos o más



Seminario Narrativa Transmedia

manifestaciones materiales a una “verdadera” integración, lo cual sí es cercano a .lo transmedial

En cuanto al concepto de cross-media, Mora aclara que tampoco es equivalente al transmedia, ya que el cross-media tiene que ver con narrativas integradas que exigen al lector atravesar diversas plataformas (fragmentos de una misma obra) que deben ser consumida en su totalidad. Si hablamos de cross-media, cada medio o plataforma cuenta una parte de la historia, y promueve la experiencia multiplataforma en el lector, pero no necesariamente se diseña como expansión .narrativa, que sería lo propio del transmedia

Un escorzo: cross-media en Personal Effects

Aquí introduzco un escorzo para referenciar una experiencia cross-media que describimos en su momento para la obra Personal Effects, en el trabajo de grado .(2014) del estudiante Alberto Echeverri de la Universidad Javeriana, y que yo dirigí

En 2009, el escritor norteamericano, J.C. Hutchins y el productor de videojuegos Jordan Weisman publicaron el Personal Effects: Dark Art, una novela que servía de inicio a los que la comunidad gamer conoce como un ARG (Alternative Reality Game), un tipo de juego que apela a contenidos por fuera de plataformas virtuales y se sucede en el mundo real. La historia parte de la notas de Zach Taylor, un terapeuta que trabaja en Brinkvale Psychiatric Hospital (Ver <http://www.brinkvalepsychiatric.com/>) y que ha sido asignado al caso de Martin Grace, un supuesto asesino en serie que insiste en no haber causado las muertes de las que se le acusa. A través de las obras de arte de su paciente, Taylor busca indagar en el turbio pasado de Grace y así encontrar las pistas para saber si es posible enviarlo a juicio y .conocer la verdad sobre los 12 asesinatos de los que se le acusa

Lo que a primera vista parece un thriller policiaco tradicional es expandido por una serie de elementos que llevan la narración más allá de los límites del libro impreso y lo ponen en diálogo con otros medios, tanto digitales como



Seminario Narrativa Transmedia

análogos. Partiendo del libro impreso, se suman fotografías, documentos y certificados, páginas de internet, perfiles de Twitter y Facebook, números telefónicos reales y una precuela, *Personal Effects: Sword of Blood*, que se encuentra en formato podcast, disponible para descarga libre. Así, desde el principio, el libro invita a ir más allá de él y tomarlo como un elemento más dentro de las múltiples posibilidades que existen para indagar sobre la historia de Martin Grace. Toda esta parafernalia puesta en escena invita al lector a convertirse en un cazador y recolector de información, a navegar a través de distintos medios en busca de pistas y respuestas a los interrogantes .que el protagonista se plantea en sus notas

Uno de los aspectos más destacados de este experimento narrativo son algunos elementos que hacen parte de los “efectos personales” con los cuales la historia va más allá del libro impreso y que plantean una propuesta interesante sobre lo que puede significar para la industria editorial frente a la creciente de obras digitalizadas. En este caso, la pertinencia del formato para el desarrollo del juego y de la historia le hace entrar en una dinámica convergente, en un diálogo con los nuevos medios. No deja de sorprender por ejemplo la posibilidad de marcar números fijos telefónicos y recibir comentarios de propia voz de los protagonistas. Al marcar el número de Zach Taylor, que se encuentra en la portada del libro y se presenta como la :primera pista del libro, este responde lo siguiente

Hey, this is Zach Taylor. This is my personal line. If you are calling about work please call Brinkvale Psychiatric Hospital. If you're the people suppose to be calling this phone, I'm sorry been so hard to get hold up lately. This Martin Grace case haunting me in unexpected ways, I promise I'll get back to you eventually. In meantime, please be careful. Weird stuff .is happening and I'm afraid I might suck you in

Junto a esto, el lector/jugador se encuentra con sitios web distintos. Es posible encontrar el sitio del Hospital, de la Fundación para expacientes, la genealogía de la familia Taylor, páginas que hablan de un supuesto complot de la CIA, una galería de imágenes en Flickr con las ilustraciones de los pacientes



Seminario Narrativa Transmedia

durante las sesiones de terapia con Taylor, etc. y que hacen parte del juego cross-media propuesto por Hutchins y Weisman en esta obra. Además, se encuentran grupos de Facebook y Wikis creadas por los mismos lectores/jugadores sobre la historia y las pistas encontradas, donde se comparte información relevante y se colabora conjuntamente en la identificación, recuperación y construcción de información, en un ejercicio de inteligencia colectiva, convirtiendo la obra en un punto de partida para una conversación mucho más profunda y que en algunos casos, da lugar a la especulación y la .creación de contenidos paralelos, lo que lo acerca al formato transmedia

Volviendo al texto de Mora, el autor entiende entonces lo transmedial como esa forma de narrar que exige una intertextualidad y una intermedialidad radicales, y suma el hecho de que el lector es un actor, un coautor en la expansión del universo narrativo. Mora trae a colación el concepto de ficción cuántica de Jorge Carrión (2011), según el cual los narradores trasmedia buscan ofrecer una visión poliédrica de la realidad, una visión que quieren modelar y, en ese sentido, echan mano de recursos, procedimientos, formas, plataformas y demás medios para lograr su objetivo. También menciona el concepto de “exnovela”, que propone Agustín Fernández Mallo, según el cual las novelas pueden estar compuestas por diversos materiales: por ejemplo, blogs confeccionados ad hoc para la novela o ser blogs que existen previa e independiente —lo que constituye un acto de “apropiaciónismo”—; también es posible crear webs que sostengan la novela y adicionar diversos materiales como videos de YouTube y otros recursos. Todos estos recursos están expresamente pensados y diseñados para esa condición de novela que se abre entonces a una dimensión transmedia (o quizás cross-media, como es .(el caso descrito arriba de Personal Effects

Orientando su redacción final hacia la complejidad del transmedia, Mora propone entonces que, además de las condiciones de multiplataforma, de autonomía de los fragmentos, de coautoría por parte de los usuarios, habría que añadir también una condición que él considera fundamental en el transmedia: la planeación a priori del universo que será poblado por franquicias diversas para desarrollar las partes correspondientes de manera más o menos libre, pero compleja en su producción. En ese sentido, Mora coincide con Jenkins a la hora de definir el transmedia como



Seminario Narrativa Transmedia

una manera de asegurar que la obra y su composición se den de manera separada y sean proclives a diferentes y complementarios desarrollos, pues se ofrece una perspectiva narrativa que no corresponde necesariamente con la continuación o la contigüidad, sino a una manera mucho más compleja de integración que incluye .entonces también la participación de los usuarios

¿Obsolescencia conceptual del transmedia?

Finalmente, voy a comentar el texto de Carlos Scolari, *Transmedia is dead. Long live transmedia!* (2017). Afirma allí Scolari que los conceptos tienen un ciclo vital: los conceptos están marcados por su nacimiento, su desarrollo y su decadencia. Los conceptos surgen para nombrar algo nuevo que necesitaba ser definido, y ese es el caso del concepto “transmedia” que, a lo largo de su existencia, ha pasado también por lo que el autor llama “usos y abusos”. Esos ciclos, usos y abusos obligan, precisamente en este momento, a desarrollar alternativas al concepto de transmedia, pues nos encontramos, por decirlo de alguna forma, en una situación posttransmedia. Podemos datar el concepto transmedia al año 1991, y su uso extendido se da a partir del 2003, cuando Jenkins lo pone en la escena de los estudios de la industria cultural más reciente. Desde entonces, y hasta bien entrada la década del 2010, el término ha sido debatido, complementado y sobre todo aplicado en distintos campos, forzando incluso sus manifestaciones a contradicciones y confusiones. Han sido un poco más de diez años en los que el término ha empezado a agotarse, hasta el punto de exigir nuevas reflexiones y consideraciones. Una de ellas es la de comparar la situación conceptual del transmedia con lo que sucedió en su momento con el multimedia (años ochenta) y .(el hipertexto (años noventa

El caso del hipertexto es interesante y se puede equiparar con lo que viene sucediéndole al transmedia. En su artículo “¿Qué pasó con el hipertexto?” (2003), Pajares Tosca advertía que el concepto de hipertexto se había diluido en la experiencia cotidiana (momento posthipertexto, como parece ser la situación del transmedia). De hecho, para la fecha de publicación del artículo, internet se



Seminario Narrativa Transmedia

había transformado en el mayor hipertexto del mundo, encarnando así el sueño de la red infinita de Teodor Nelson, en el sentido de haber logrado convertirse en una :experiencia familiar y cotidiana. Así lo describe la autora española

En efecto, la forma hipertextual, o el hipertexto como estructura de organización de la información, se ha convertido en algo tan habitual que se ha hecho invisible. Ha dejado de ser interesante especular acerca de los cambios que traerá el hipertexto cuando se imponga, porque ya se ha impuesto. Y más que preocuparnos por el futuro de la narrativa y la muerte del autor, como los primeros teóricos hipertextuales postulaban a comienzos de los noventa, ahora nos interesa por ejemplo que nuestros alumnos no utilicen la red para copiar sus ensayos sin realizar ningún esfuerzo de investigación. El hipertexto se ha convertido en una estructura transparente, .igual que la lineal representada por el libro impreso

Pajares Tosca anuncia entonces su desinterés por el viejo hipertexto, esto es, por los problemas teóricos que tanto estudió en sus años de doctorado, y propone moverse hacia otras direcciones menos gastadas conceptualmente y más ligadas a .una práctica real de uso de la red

La cadena no deja de ser llamativa e irónica: la experiencia del libro es transparente, la del hipertexto se hizo transparente y la del transmedia parece también haberse diluido en medio de estudios, aplicaciones, vivencias, apropiaciones y abusos, hasta el punto que parece inútil seguir elaborando más desarrollos. Con :estas palabras, describe Scolari el “hañío” terminológico experimentado

Por qué muchos proyectos se denominan “transmedia” cuando solo se centran en la expansión narrativa e ignoran a los usuarios/fans? ¿Basta poner el adjetivo “transmedia” en un proyecto de comunicación para generar un refrescante efecto de coolness antes de vendérselo a los clientes? ¿Y qué decir de las tesis doctorales o simples papers que ponen la palabra en cuestión en su título aunque después en sus páginas no se hable de expansiones narrativas ni de contenidos generados por los usuarios? ¿Todo es “transmedia”? Si tomamos en cuenta lo que ya pasó con otros conceptos



Seminario Narrativa Transmedia

.como “multimedia” está claro que nos estamos acercando al techo de la ola

Qué propone entonces Scolari? (¡Recuerdo que Pajares en su momento desvió
:su mirada teórica hacia los videojuegos y el transmedia!). Esto describe Scolari

A partir de aquí se abre un fascinante territorio: la búsqueda de nuevos conceptos para definir no sólo las nuevas experiencias narrativas sino también los procesos creativos que las generan. Las que siguen son sólo algunas ideas, apenas delineadas, para comenzar a pensar en la fase “post-transmedia” en el ámbito académico y, sobre todo, en el mundo profesional

La propuesta de Scolari es transformar al productor transmedia en diseñador de interfaces narrativas. Dado que la interfaz (un asunto que Scolari ha trabajado con mucho énfasis) es un lugar para la interacción de actores humanos y tecnológicos, la producción transmedia se puede entender como el diseño e implementación de una estrategia de comunicación en diferentes medios y plataformas colaborativas, el diseño de mundos narrativos o, en otras palabras, propone Scolari, la producción transmedia consistiría en diseñar interfaces narrativas que vinculen textos, personajes, tramas, audiencias, clubs de fans, medios y lenguaje. De esta forma quedaría explicitado un primer pasaje, el que va del productor de narrativas
:(transmedia al diseñador de interfaces narrativas (transmedia

Pensar al creador de mundos narrativos transmedia como un diseñador nos permitiría, en primer lugar, evidenciar el carácter arquitectónico que tiene ese proceso y, por otro, abandonar cierta idea de linealidad que subsiste en
:el concepto de storytelling

Lo que Scolari llama un segundo pasaje consistiría en dejar de ver la creación narrativa como una práctica de matriz escritural para ser considerada una disciplina
:vinculada al diseño

Este sería el segundo pasaje que propongo: un deslizamiento donde el concepto de “narrativa” dejaría de ser sustantivo para convertirse en adjetivo. O sea, estoy pensando en algo que podría denominarse diseño narrativo (narrative design), una rama del diseño (como el diseño de



Seminario Narrativa Transmedia

interiores, gráfico o industrial) especializada en la creación de mundos narrativos que se despliegan en muchos medios y plataformas, y donde los .usuarios/fans tienen mucho para decir y hacer

Diseño de interfaces narrativas (transmedia) y narrative design, dos conceptos, dos prácticas, dos pasajes que podrían venir a refrescar el desgastado .concepto/práctica del transmedia

Referencias

- Carrera, P., Limón, N., Herrero, E. y Sainz, C. (2013). Transmedialidad y ecosistema digital. *Historia y comunicación social*, 18, nov, 535-545. http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44257
- Echeverry, A. (2011). *Narrativas digitales: el arte de la narración en la .cibercultura*. [Tesis de grado]. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana
- Elwell, J. (2014). The transmediated self: life between the digital and the analog. *Convergence: The international journal of research into new media technologies*, 20(2), 233-249. Doi: 10.1177/1354856513501423
- Freeman, M. (2018). El concepto de arqueología transmedia. En Camilo Tamayo Gómez, Matthew Freeman, Esteban Morales Velásquez (Eds.), *Arqueología transmedia en América Latina: mestizajes, identidades y .convergencias*. Medellín: EAFIT
- Hutchins, J. C., y Weisman. J. (2009). *Personal Effects: Dark Art*. New York: .St. Martín's press. Libro y página web
- Jenkins, H. y Deuze, M. (2008). Editorial. *Convergence culture*, 12(1), 5-12. Doi: 10.1177/1354856507084415
- Lehman-Wilzig, S. y Cohen-Avigdor, N. (2004). The natural life cycle of new media evolution: Inter- media struggle for survival in the Internet age. *New Media & Society*, 6, 707-730. doi:10.1177/146144804042524



Seminario Narrativa Transmedia

Montoya, D., Vásquez, M. y Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *.Co-herencia*, 40(18), 137-159

Mora, V. L. (2014). Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, .(3(1

Pajares, S. (2003). ¿Qué fue del hipertexto? Recuperado de: <http://Jaramillo.com/celtos.htm>

Ryan, M. L. (2004). Narración como realidad virtual. La inmersión y la .interactividad en la literatura y los medios electrónicos. Barcelona: Paidós

Vargas, Enrique (1992). El hilo de Ariadna. Recuperado de: <http://teatrodelossentidos.com/producciones/el-hilo-de-ariadna/>. Web

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. .Barcelona: Planeta

Scolari, C. (2017). Transmedia is dead. Long live transmedia! Recuperado de: [./https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead](https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead)

Material complementario

Montoya, D., Vásquez, M. y Arboleda, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *.Revista Co-herencia* 10(18) 137-159. Medellín, Colombia

Pardo, J. P. (2018). De la transescritura a la transmedialidad. En: Gil González, A. J. y Pardo, J. P. *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre .intermedialidad*. París: Orbis Tertius

Rodríguez-Ferrándiz, R. y Tur-Viñes, V. (Coords.). (2015). Narraciones sin fronteras. Transmedia storytelling en la ficción, la información, el documental y el activismo social y político. Tenerife: Cuadernos Artesanos



Seminario Narrativa Transmedia

.de Comunicación/81

Rodríguez Pérez, V. (2015). Los orígenes del Transmedia Storytelling. Las narrativas transmedia antes del siglo XX. [Tesis de grado] Madrid: Universidad Rey Juan Carlos

Scolari, C. (2016). Alonso Quijano, el primer Otaku. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/?s=Otaku>

Scolari, C. (2014). #MediaEvolution > Arqueología y futuro de los medios. Recuperado de: <https://hipermediaciones.com/2014/11/16/.mediaevolution-arqueologia-y-futuro-de-los-medios>

Scolari, C., Berteti, P. y Freeman, M. (2014). Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, cómics and pulp Magazines. New York: Palgrave McMillan



Seminario



Mundos posibles, mundos expandidos

Índice

Mundos expandidos

La obra JAR

.Transmedia como dispositivo

.El transmedia y la industria del entretenimiento

Extrapolaciones

Fanfiction y transmedia

Peculiaridades (post)modernas: La producción de literatura electrónica en Colombia

Referencias

Material complementario



Mundos expandidos

En este apartado, voy a exponer una secuencia específica: la idea de los mundos actuales a la de los mundos expandidos como una manera, de entre muchas posibles, de entender en qué consiste la potencia de las narrativas transmedia en los campos de la ficción y la industria del entretenimiento (incluiré la descripción de mi propia obra para ilustrar la noción de mundos expandidos). Explicaré luego las características de la ficción transmedia en tanto dispositivo ficcional, brindaré algunos ejemplos de franquicias propias de la industria del entretenimiento (basándonos en el texto de Scolari, 2013), revisaré el horizonte del transmedia en función de avances técnicos como la inteligencia artificial, haré una breve presentación del fenómeno fanfiction y finalmente haré un breve recorrido por la .narrativa digital en Colombia

Inicialmente describiré tres escenarios relacionados con la idea de mundo: los dos primeros corresponden a la plurontología de Ryan (2004). Ryan propone esta descripción de mundo: se trata de un conjunto conectado de objetos e individuos, un entorno habitable, una totalidad razonablemente inteligible para los observadores externos y un campo de actividad para sus miembros. Esta definición permite reconocer mundo como escenarios pequeños y limitados, y también como escenografías de grandes proporciones. Veamos la distinción que hace Ryan entre .mundo actual y mundo posible

1-Mundos actuales. Corresponden a los mundos propios de la .1 experiencia cotidiana, empírica. Nuestra experiencia por lo general nos involucra en una gran diversidad de mundos: desde los familiares a los profesionales, pasando por los escolares y otros más cotidianos, como nuestra experiencia como usuarios del transporte público, etc. Pongamos como ejemplo, el aula de clase presencial. Es un escenario que cumple con todas las características del mundo rayneano: contiene un conjunto de sujetos (estudiantes y profesor y profesores), objetos (tableros, pantallas, proyectores, pupitres, útiles escolares) conectados por una actividad — la clase—. Adicionalmente, los mundos son inteligibles para observadores



Seminario Narrativa Transmedia

externos (“¡Ah! Están en clase”, dirá cualquier persona que se asome al salón). El salón es el entorno habitable de la clase. “Ahora, si bien cada uno de los miembros de la clase puede referirse al aula de una manera diferente, según su experiencia personal, lo cierto es que será fácil acordar que el escenario corresponde a un mundo, cuyo nombre podría ser, por ejemplo, .““clase de geografía

2- Los mundos posibles son aquellos que pueden ser creados por la imaginación, ya sea por la alteración de los tiempos y de las lógicas del mundo actual, o por otras operaciones mentales. Así, para el ejemplo anterior, una pregunta del tipo “¿Cómo eran las aulas hace treinta años?”, nos lleva a imaginar las transformaciones del mundo actual para responder a esta pregunta. El mismo proceso tiene lugar si la pregunta se dirige al aula del futuro. Ahora, si lo que hacemos es variar en la imaginación alguna de las condiciones del mundo actual, como por ejemplo la actividad del mundo, y ya nuestra pregunta no gira alrededor de una clase, sino de un examen, entonces el mundo se vuelve el del examen de geografía. Pero también podemos jugar a variar el mundo al dotarlo de condiciones ideales o al sumergirlo en un ámbito onírico o proyectándolo en alguna utopía, etc. Hay muchas posibilidades a la hora de transformar mundos actuales en mundos posibles, y por lo general esta operación se realiza de manera constante y cotidiana: juegos mentales con los que superponemos imágenes sobre el mundo real o actual. Pero hay un tipo de mundos posibles que se destaca: el mundo de las ficciones. El mundo ficticio es un tipo de mundo posible (no es real o actual), y se proyecta en una materialidad concreta, como pueden ser las páginas de un libro, la proyección sobre una pantalla, la acción en un .escenario, la interactividad en un videojuego, etc

3- El tercer escenario es el que he llamado mundos expandidos, el cual hereda de los mundos posibles el paso del mundo real al de las ficciones (aunque también, y esto es una condición del transmedia, el paso de un mundo ficcional a uno expandido). En este caso, se utilizan posibilidades tecnológicas y estrategias comunicativas, sobre todo las del ámbito digital



Seminario Narrativa Transmedia

.interactivo

En cuanto a la expansión, utilizamos medios técnicos. Si bien la palabra escrita ya es una tecnología, una manera de provocar alcances distintos a los de la palabra oral, que es natural, y que se soporta en tecnologías materiales (como la palabra impresa y el libro), y en tecnologías intelectuales (como las capacidades de escribir, de leer, y de crear mundos posibles) los medios digitales son más explícitos .en cuanto a estos alcances

Se puede hablar de por lo menos cuatro posibilidades de expansión que nos .ofrecen los nuevos medios digitales

1-REMEDIACIÓN: La remediación es una manera de expandir los .1 mundos tanto actuales como posibles. Consiste en trasladar una obra que ha sido hecha para un medio previo a la lógica y a las materialidades de los medios posteriores, como ocurre en la adaptación cinematográfica de las obras literarias: hay una remediación, un pasar una obra de un medio escritural a uno audiovisual, cinematográfico, que es posterior. En principio, ese traslado, esa remediación, llevaría como condición que la obra previa se adapte a las condiciones semióticas, cognitivas y estéticas del otro medio. Las remediaciones están abiertas a múltiples posibilidades: las remediaciones literarias pueden llevar la escritura al cine, al cómic, al videojuego, a la animación audiovisual, o a la realidad amplificada; o esa misma obra literaria .se convierte en un ejercicio de red social

2-HIPERMEDIACIÓN: Las obras hipermediales se fabrican siguiendo .2 :una lógica que reúne cuatro condiciones

Hipertexto: Generalmente se diseñan en formato hipertextual, es •
.decir, estructuras discursivas no lineales

Multimedia: Incluyen y articulan diferentes morfologías, no solo •
.la palabra sino la imagen, el audio, la animación

Interactividad: Exige acciones del usuario, como arrastrar el mouse •



Seminario Narrativa Transmedia

o hacer clic sobre algún enlace o sobre alguna figura, o desplegar gestos sobre pantallas táctiles; una obra hipermedial tiene como condición promover adecuadamente la interactividad para que el consumo de la obra no se reduzca a avanzar o a retroceder, sino a promover otro tipo de experiencias y sensaciones

Conectividad. Las obras hipermediales se ponen en la red y allí •
entran en un relación con un conjunto de posibilidades de articulación con otras obras que también están en internet. Se pueden diseñar enlaces a otras obras y promover experiencias de navegación por la red

3-CREACIÓN COLECTIVA: La era digital nos da la posibilidad de .3
acercarnos al ideal de una creación colectiva. Wikipedia, por ejemplo, es una creación colectiva en la que todos nosotros podríamos intervenir para que crezca; esa es su lógica; así como la de algunos ejercicios de wikinovela o de wikicontenidos que, en general, exigen que sean los usuarios y no quien crea la plataforma quienes amplían y crean contenidos; en eso consiste la creación colectiva. Es el público el que finalmente usa, apropia y desarrolla contenidos digitales

4-TRANSMEDIACIÓN. Consiste en la expansión simultánea de una obra .4
a distintas plataformas y formatos. A diferencia de la remediación, la obra puede ser llevada desde un mismo contenido de origen a varios formatos. Por ejemplo, se puede llevar una obra literaria a su versión audiovisual o a un videojuego, un comic, un producto de realidad aumentada o virtual, etc. La transmediación generalmente exige como estrategia pensar desde el comienzo los destinos de la obra a partir de un formato original. Así, por ejemplo, se diseña una novela para que diga de la mejor manera lo que puede decir como novela, pero silencie lo que pueden decir mejor el cine o el videojuego, etc. Estrategias para desarrollar el efecto transmedia pueden ser: desenvolver efectos dramáticos de la trama del cómic; diseñar retos, premios y poderes de los personajes en el videojuego; o escenificar audiovisualmente el espacio en la versión cinematográfica. El transmedia también se diseña para que los usuarios expandan y refiguren contenidos



Seminario Narrativa Transmedia

narrativos como en el caso de las precuelas, las secuelas o la profundización
.de personajes marginales

Esas cuatro dimensiones constituyen una estrategia de expansión de los
.mundos actuales y posibles con los que podemos jugar en la era digital

.Voy a exponer ahora la relación de mi obra con estas formas de expansión

La obra JAR

Gabriella Infinita (2000), un ejemplo de remediación

Esta es una novela que escribí a finales de la década de 1980, y que logré publicar en el año 1994, en formato de libro tradicional. Tuvo algunas dificultades de recepción porque tenía varias características que la hacían difícil de comprender por parte de los lectores, como el carácter fragmentado. Gabriella Infinita es una novela de unas doscientos veinte páginas que tiene noventa y ocho fragmentos, de distinta extensión (media página, página y media o máximo tres o cuatro páginas) y la .linealidad de esos fragmentos tampoco estaba dispuesta de una manera muy fácil

Publiqué Gabriella en formato libro después de pasar varios meses preguntándome cuál sería el orden ideal de esos noventa y ocho fragmentos. Recuerdo que desplegué los títulos de los fragmentos sobre una gran alfombra de papel y los moví de un lado al otro, en secuencias, y jugué durante varios meses, sin quedar satisfecho, imaginándome al lector posible, porque tenía en la cabeza .un lector tradicional que es un lector de lo lineal

Finalmente, tomé la decisión de ordenar los fragmentos como se presentaron en el formato de libro, pero siempre tuve preguntas con respecto a qué pasaría si el lector fuera quien tomara la decisión de qué fragmentos leería y en qué orden. Justamente, hacia el final del mismo año de la publicación, descubrí en una conferencia, en la Universidad Javeriana, el tema del hipertexto y me puse a trabajar en él, tanto desde lo teórico como desde lo práctico. Entre 1997 y 1998 publiqué una versión hipertextual en la que el lector es el que decide cuáles



Seminario Narrativa Transmedia

fragmentos leer y en qué orden transita por la novela; no hice ningún otro cambio más allá de disponer los fragmentos de modo que se pudieran navegar gracias a una .estructura de enlaces

Por otro lado, tiempo después, descubrimos que la novela tenía una vocación multimedial; en una parte de la novela, Gabriella, la protagonista de la obra, se encuentra con los objetos que tiene en su cuarto otro de los personajes, Federico, que ha abandonado allí una grabadora, un reproductor de video, un computador, unos manuscritos. Gabriella va describiendo al lector los objetos que va encontrando, ..sus contenidos y la relación de los objetos con la trama y el enigma de la novela

Para la versión hipertexto nos propusimos construir metáforas gráficas de los objetos mediáticos que aparecían narrados en el libro o en el hipertexto, y .poder presentarlos en una experiencia más directa para el lector

Así, se desarrolló el proyecto hipertextual Gabriella infinita, apoyado en el año 1999 por una beca del Ministerio de Cultura y publicado en el 2001. La novela en su formato hipertextual está en la red todavía. En el balance, todo este ejercicio es una remediación, es decir, el paso de una obra literaria tradicional a un formato .hipertexto. En eso consiste la remediación

En el ejercicio de Gabriella infinita me acompañó un equipo técnico que se encargó de las ilustraciones y animaciones, de los diseños interactivos de la obra, y otras funciones. Si bien mi rol de autor atraviesa todo el proceso, el apoyo de este equipo desarrollador de la hipertextualización lo convierte en coautor; así que, desde este punto de vista, me acerqué también a la creación colectiva. También incluimos un foro para promover en el usuario una interactividad creativa, pues se .invitaba a escribir relatos sobre temas de la novela

La experiencia nos dio a mí y al equipo que trabajó en Gabriella infinita la .capacidad de lanzarnos a un siguiente experimento: Golpe de gracia

Golpe de Gracia (2007j): ejemplo de hipertextualización

Decidimos ya no basarnos en un libro escrito previamente, sino construir un



Seminario Narrativa Transmedia

artefacto que desde el comienzo tuviera la lógica del hipermedia, que cumpliera las cuatro condiciones que mencioné en la parte anterior: diseñar una historia hipertextual o múltiple, no lineal en todo caso, y la enriquecimos con multimedia y videojuego. También generamos una experiencia interactiva mucho más rica que la que le es propia a Gabriella Infinita, pues planteamos unas condiciones de partida más fuertes. Finalmente, jugamos con las posibilidades que ofrece internet como espacio de conectividad. En ese sentido, hicimos un ejercicio completo de .hipermediación

En Golpe de gracia hay tres historias paralelas con las que el lector puede jugar: puede avanzar en una historia, puede comenzar por otra; dentro de cada mundo digital hay unas ciertas formas de interactuar, a través de juegos, de lectura de los temas y participando en ejercicios de escritura colectiva, como los cadáveres .exquisitos

Hay una serie de elementos de interactividad y de conectividad que se suman y que son mucho más complejos que los que se pueden encontrar en Gabriella infinita —que, entre otras cosas, tiene como origen un libro y por tanto la lógica del libro limita de alguna manera las posibilidades del paso de un medio a otro—. En Golpe de gracia no pasa lo mismo, el proyecto nace de una lógica que tiene como condición las posibilidades digitales del internet. Lo que resulta curioso es que, como escritor, además de los guiones, de la producción, de mi coordinación de los equipos técnicos, produje una obra literaria, pero, al contrario de lo que sucedía con Gabriella infinita, la novela, el libro basado en Golpe de gracia, es posterior, surge de la experiencia de creación de Golpe de gracia, específicamente de la focalización de uno de los personajes (Amaury), que explica el título de la novela: .(El infierno de Amaury (2008

[Narratopedia, un ejemplo de creación colectiva](#)

La Narratopedia es una plataforma que se diseñó y se publicó entre 2009 y 2011 en el ámbito de un proyecto de investigación sobre narrativa digital, con el apoyo de Colciencias y la Universidad Javeriana, y consistió en la construcción de una herramienta que permitiera convertir a los usuarios de internet en narradores



Seminario Narrativa Transmedia

digitales, que pudieran utilizar la edición digital de contenidos para narrar sus historias, y además trabajarlas de forma colectiva, ya sea a partir de la creación de proyectos puntuales de narrativa o al involucrarse en proyectos colaborativos; pero sobre todo, Narratopedia buscaba la cualificación del ejercicio de una narrativa digital a través de lo que llamamos la comunidad de narradores digitales

En la primera versión de Narratopedia, los usuarios podían abrir carpetas que dependían de proyectos de producción colectiva de contenidos propuestos; el trabajo colectivo dependía de un factor específico del proyecto: la publicación original de un usuario se podía convertir en objeto de comentario o de ampliación e intervención por parte de cualquier otro usuario

Un ejemplo: La señora X, un hipermedia de autor

En este contenido, el usuario de la plataforma cuenta su historia a través de texto, video, audio, imagen. Aunque La señora X era un proyecto abierto a colaboración, básicamente se trata de una obra de autor que se va extendiendo por la creación de fragmentos en una dinámica similar a la del folletín: entregas parciales de la historia

Historias de la Ciudad Universitaria, un motor narrativo

Este es otro ejemplo de ejercicio colectivo de construcción de historias; se desarrolló mediante la recolección de historias de los centros universitarios que se ubican en el centro de la ciudad. Recogíamos historias que ocurrían en las universidades, construidas individual o colectivamente, y las insertamos en un mapa Google. Cada globo del mapa que se ve en la pantalla se puede abrir y allí aparece el comienzo de la historia. Esta historia puede continuarse en Narratopedia, ya sea para leerla o para insertar nuevos contenidos

Narratopedia second life

También creamos una versión inmersiva de Narratopedia en la comunidad virtual Second Life: un mundo tridimensional interactivo, en el que ocurrían eventos



Seminario Narrativa Transmedia

preparados de antemano y que estaba constituidos por elementos narrativos .mínimos, para crear así una dinámica de creación colectiva en tiempo real

P25: un performance electrónico

A finales del año 2010, propusimos una situación y unos elementos narrativos mínimos de una historia que sugería un mundo posible: un mundo en el que Internet colapsa. Dimos acceso por veinticinco horas a los narradores convocados para este ejercicio, para que participaran en un juego de roles. Estuvimos tres meses preparando la experiencia, hubo inscripciones en el proyecto; los participantes se prepararon para el ejercicio y decidieron el rol que jugarían en la historia. Se abrió Narratopedia a las nueve de la mañana y se cerró a las de la mañana del siguiente día. Durante esas veinticinco horas hubo muchas intervenciones, y fue un ejercicio .muy rico de creación colectiva a partir de una historia apenas prefigurada

Nova Narratopedia

Estos ejercicios y otros nuevos como la creación colectiva de novelas, el intercambio de blogs, y ejercicios académicos colectivos se desarrollaron en una segunda versión de Narratopedia que llamamos Nova Narratopedia. Desafortunadamente, .para razones de sostenimiento económico, hoy Narratopedia no está al aire

Atrapados: un relato transmedia

La cuarta experiencia se dio en el ámbito de un proyecto de investigación que buscaba generar experiencias de simulación de inteligencia colectiva. Se desarrolló un ejercicio transmedial, en este caso, el paso simultáneo de Atrapados, un texto literario de mi autoría (proveniente de Gabriella infinita) a tres artefactos distintos: .un cómic, un videojuego y un juego de rol

El proyecto tenía como objetivo experimentar de distintas maneras y en varias plataformas —cada una con diferentes lógicas—, un mismo problema de .inteligencia colectiva que aparece en el texto original literario de Atrapados



Seminario Narrativa Transmedia

En ese texto, hay diez personajes que se ven obligados a sobrevivir porque se derrumba el edificio donde están, y la única manera de hacerlo es colaborando. En el paso del texto literario a los otros tres artefactos hicimos un ejercicio muy interesante y bastante creativo para llevar asuntos que hacen parte de la obra literaria, y que se acoplaran a la lógica de esos artefactos. Así por ejemplo, llevamos el texto al formato de la imagen articulada que es inherente al cómic, en el que lo dramático de la situación y de algunos personajes se exagera; y en el caso del videojuego, siguiendo su lógica, las situaciones literarias se convirtieron en situaciones de reto, o puzzles que debe resolver el usuario; y los personajes se rediseñaron para que fueran percibidos como sujetos con poderes

Para hacer una síntesis, toda esta experiencia creativa consistió en pasar de los mundos posibles a los mundos expandidos, teniendo en cuenta las cuatro técnicas de expansión de estos mundos: la remediación, la hipermediación, la transmediación y la creación colectiva

[.Memorias y caminos \(2017\). Hipermedia y coautoría](#)

Finalmente, se realizó en el año 2016 un ejercicio hipermedial basado en experiencias autobiográficas personales. En esta ocasión, se articularon dichos textos con “interpretaciones” en modo de animaciones que desarrolló la otra autora del proyecto y se utilizó un blog para dar espacio a la participación de los usuarios

El usuario jugador de la obra encuentra tres tipos de interfaces: la primera ofrece información básica: el concepto de la obra, los créditos y las instrucciones iniciales

En la segunda pantalla de esta interfaz, la voz del escritor introduce el proyecto y permite al usuario entender una primera lógica de actuación: navegar en la oscuridad, escuchar atentamente. Es una suerte de tutorial o de inducción al juego

El segundo tipo de interfaces es dinámico. En cada una de las interfaces el usuario jugador encontrará las piezas de la obra al navegar aleatoriamente por cinco escenarios diferentes, cada uno de los cuales contiene entre cinco y seis



Seminario Narrativa Transmedia

.objetos interactivos

Finalmente, existen treinta y dos interfaces específicas que comprenden la .información y la interactividad de cada uno de los temas de la obra

El juego de MyC consiste en descubrir, gracias a la percepción de dos índices que tienen que converger —un sonido y una imagen—, lo que el sitio oculta: videos animados, textos literarios y/o interactivos, entradas al blog. Una vez ubicado en este nivel, el jugador puede navegar la interfaz y cambiar el objeto (o cambiar el video animado o el texto interactivo para volverlo un texto literario), o puede ir a la entrada del blog, donde puede dejar su recuerdo o comentario, y enseguida volver a la plataforma, donde podrá reiniciar el juego desde uno de los cinco escenarios, que aparecerán aleatoriamente (incluso puede volver al escenario de donde salió previamente). También puede abandonar la interfaz, en cuyo caso aparecerá aleatoriamente uno de los cinco escenarios contenedores de objetos interactivos, .o simplemente abandonar la plataforma

Un jugador asiduo encontrará mecanismos para navegar eficientemente la plataforma. Por ejemplo, puede aprender a reconocer los escenarios y la topografía de los objetos, no solo por las imágenes que van apareciendo, sino por los sonidos que emergen. Es de alguna manera un ejercicio adicional de memoria (visual/ .auditiva) que permite una mejor navegación

El efecto deseado del juego es el de activar la participación del usuario jugador en el blog de recuerdos. La idea es que los temas que hacen parte de la navegación sean motivo de expresión del usuario, ya sea porque tiene algo que decir con respecto a ese tema, porque su memoria se activa o porque reacciona al contenido. En ese sentido, se espera que la lectura conduzca a la escritura; se trata de una lectura que no es solo lectura de textos, sino de imágenes, de sonidos, de .interactividades

[Xanadú \(2020\). Transmedia educativo](#)

También trabajé en el transmedia Xanadú, que integrará las actividades de este módulo. Se trata de una aplicación web de tipo pedagógico (para un público



Seminario Narrativa Transmedia

de niños de entre once y quince años) que se estructura sobre un juego de rol (Magis el mensajero). El transmedia contiene un cómic (Complot en Xanadú) y una novela corta (Secretos en Xanadú). El juego de rol se ha diseñado para promover lúdicamente la expansión multimedial de contenidos, y el acompañamiento de las tareas narrativas de los niños se hace a través de un portal de administración de .usuario y calificación de actividades que gestiona un máster del juego

Transmedia como dispositivo

El relato transmedia como noveno dispositivo de ficción

Hace veinte años, J. M. Schaeffer (1998) ofreció una teoría sobre la ficción que básicamente descansaba en cinco pilares conceptuales: en primer lugar, la idea de que la ficción es un juego compartido; en segundo lugar, la producción de mundos posibles como parte de sus propiedades; en tercer lugar, la idea de que toda ficción, independientemente de su soporte, lanza un vector de inmersión y exige una postura de inmersión (condición pragmática); en cuarto lugar, la verificación de que toda ficción despliega tres funciones específicas: una función cognitiva (conocer el mundo por su modelación), una función estética y una función trascendente; y, .finalmente, la distinción de, al menos, siete dispositivos de la ficción

Y aunque Schaeffer incluye al relato digital como el séptimo dispositivo (acercándolo sobre todo al videojuego o al hipermedia) no incluye en su estudio el relato transmedia de ficción (el octavo dispositivo que sugiere es el de la realidad .(virtual

A continuación, mostraremos la particularidad del relato transmedia de ficción a la luz de la propuesta de Schaeffer. Efectivamente, el relato transmedia de ficción cumple, como veremos, las cinco condiciones expuestas, pero con ciertas singularidades, especialmente en relación con la postura de inmersión. El relato .transmedia constituiría así un noveno dispositivo ficcional



Seminario Narrativa Transmedia

El juego del “como si” del transmedia

El juego al que se refiere Schaeffer cuando describe el *modus operandi* de la ficción es el que se deriva del juego de niños del “como si”: actuar en un escenario real o actual asumiendo consistentemente que se trata de otro escenario posible. Ese juego implica, entre otras características, no solo la consistencia pragmática, sino el acuerdo compartido de las reglas con las que se va a desarrollar el juego, reglas que pueden incluir el cuándo debe terminar el juego y cómo se debe comportar cada jugador en su rol específico, así como los efectos de infringir las reglas acordadas. Schaeffer afirma que, independientemente del soporte semántico de la ficción, ésta opera de forma análoga a los juegos del como si. También, propone siete dispositivos ficcionales, cada uno de los cuales dispone de un vector de inmersión (juego “como si” particular) y exige a su vez una postura de inmersión (implicaciones del lector o usuario). Los tres primeros dispositivos son quizá los más utilizados por las ficciones literarias (como si estuviera escuchando a un narrador, como si estuviera escuchando las palabras y actos de habla de las personas protagonistas del relato, como si pudiera acceder a la mente de alguien). Los otros cuatro dispositivos se alejan de las posibilidades de la literatura: como si estuviera viendo algo real (pintura, fotografía), como si estuviera viendo-escuchando algo real en movimiento (cine, animación), como si estuviera observando un acontecimiento real (teatro), como si .(estuviera manipulando los acontecimientos (ficciones digitales interactivas

Por otro lado, esta condición *sine qua non* también sirve para distinguir el relato de ficción de otras formas del relato. Por decir algo: la crónica periodística tiene como condición pragmática, no la lúdica compartida del relato (hacer como si los hechos narrados fueran verdaderos), sino la ostentación de los hechos narrados. De este modo, el lector de una crónica periodística, al contrario del lector de novelas, debe asumir la responsabilidad de verificar o al menos de asegurarse de .que los hechos relatados tengan no solo verosimilitud, sino sustento real y fáctico

En el caso del relato ficcional transmedia, dado su carácter multisemiótico y multidispositivo, el juego del como si se hace complejo: por un lado es también múltiple (estar dispuesto a jugar “simultáneamente” a como si la realidad se



Seminario Narrativa Transmedia

percibiera o se presentara de muchas formas: a través del relato verbal, de la pieza audiovisual, de la imagen narrativa o de la interactividad digital, entre otras posibilidades). Por otro lado, el juego implica la capacidad de articulación de los distintos dispositivos puestos en juego (jugar a como si toda la experiencia lúdica tuviera un mismo trasfondo) y finalmente estar dispuesto a participar creativamente en las expansiones del mundo narrado. Veremos adelante lo que esto implica en términos de las posturas de inmersión

Del mundo posible a la ficción cuántica

Autores como Jenkins (2008) y Scolari (2013) insisten en hablar de “universos” narrativos cuando se refieren a las narrativas transmedia. Esta nominación tiene como efecto ofrecer un referente semántico complejo, que va más allá de la tradicional idea de los mundos ficcionales como mundos posibles que extienden los mundos actuales (tal como se explicó arriba)

Hablar entonces de universos narrativos para el caso de las narraciones transmedia es una forma de llamar la atención sobre la complejidad de estos artefactos o dispositivos, que exigen, ya no solo el reconocimiento de y la implicación con un mundo ficcional, sino también el reconocimiento de muchos submundos articulados cuya sumatoria conduciría a ese universo que, por lo demás, puede seguir expandiéndose; se trata de una conceptualización similar a la de la física cuántica (de donde proviene seguramente el recurso a la palabra “universo”) cuando instala la imagen cósmica contemporánea en el imaginario colectivo. Y a propósito de la referencia a la física cuántica, para nombrar y comprender el fenómeno transmedia, el escritor español Jorge Carrión recurre a ella para definirla de alguna manera (Carrión 2010). Según Carrión, el transmedia configura una ficción cuántica en la medida en que los narradores transmediáticos tratan la realidad como un multiverso pletórico de universos paralelos y simultáneos, y sus narraciones terminan en una visión poliédrica del universo ficcional, en la que lo simultáneo, el contrapunto, la analepsis, las prolepsis devienen las herramientas para incorporar el mayor número posible de miradas sobre los hechos, sus causas y



Seminario Narrativa Transmedia

.(consecuencias (p. 78

Esta última afirmación nos da acceso a dos aspectos claves de la ficción que tienen en el transmedia su solución singular: la multiplicidad y complejidad de los vectores de inmersión (con una consecuencia inmediata: las posturas de inmersión necesarias) y la función cognitiva y trascendente de los artefactos y dispositivos .transmedia

Multiplicidad de artefactos, complejidad de vectores de inmersión

Sabemos que el transmedia pone en juego distintos artefactos semióticos: relatos verbales, cómics y novelas gráficas, piezas audiovisuales, relatos digitales, videojuegos, realidades aumentadas y virtuales, etc. Cada uno de estos artefactos, de acuerdo con Schaeffer, despliega una pragmática que consiste en ofrecer al usuario ganchos de inmersión específicos (llamados vectores de inmersión) o estrategias estéticas que garanticen la aceptación de implicación con el mundo posible. No obstante, sabemos que lo que se busca en cierta manera no es tanto la acumulación como la articulación de mundos posibles en un mismo universo narrativo. Pasamos entonces en el caso transmedia de una multiplicidad de formatos a una complejidad tanto creativa como receptiva. No se trata de sumar remediaciones de una historia, sino de desplegar el efecto poliédrico del que habla Carrión, al hacer uso de formatos, semióticas, artefactos y, en última, de dispositivos diversos pero .sutilmente articulados

Ahora, ¿cuál debe ser entonces la postura de inmersión correspondiente a esta complejidad de ofertas semióticas sutilmente articuladas que despliega el ?dispositivo transmedia



Seminario Narrativa Transmedia

La audiencia del transmedia

Para responder a la última pregunta, acudiremos a dos autores que trabajan el asunto transmedia: uno (Elwell, 2015) lo hace desde el punto de vista de la emergencia de una nueva subjetividad influenciada por el consumo transmedia (“The transmedia Self”), y el otro (Albarello, 2014) lo hace desde el punto de vista del consumo mismo de artefactos transmedia (de la lectura/navegación al consumo .(transmedia

Los cuatro aspectos que según Elwell caracterizan al yo transmedia (fragmentación, integración, condición episódica e interactividad) pueden vincularse al perfil del usuario de transmedia y a sus posturas de inmersión. Elwell afirma, como mencionamos arriba, que en la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia podría ser presentada en una película, expandida a través de la televisión, de novelas y cómics; ese mundo podría ser explorado a través del juego o experimentado como una atracción en un parque de atracciones. No obstante, y a pesar de la sugerencia de una integración del universo narrativo, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa. Elwell propone que los mundos transmedia son mundos a la vez integrados, dispersos, episódicos e interactivos. Es decir, el modelo transmediático de la narración y la construcción de mundos estaría caracterizado por la integración de múltiples elementos de la historia que se dispersan a través de diversas plataformas y medios en un formato episódico que fomenta la interacción de una audiencia cocreadora. El consumidor transmedia entonces acepta y valora la fragmentación semiótica (distintos formatos) y temporal (episodios) de la historia, pero busca su integración y ejerce la interactividad tanto para dar cuenta del .universo narrativo prometido, como para su expansión posible

Por su parte, Albarello propone seis condiciones a partir de las cuales sería posible perfilar al consumidor transmedia. En primer lugar, la lectura cross(media), es decir la capacidad de pasar de una experiencia lectora a otra dependiendo del dispositivo, una capacidad que Albarello reconoce como práctica desde los comienzos de la imprenta, incluso, cuando distintos modos de leer convivían en la misma situación del lector: lectura en voz alta, lectura silenciosa, lectura de



Seminario Narrativa Transmedia

manuscritos, lectura de códigos, lectura de libros, etc. y que habría preparado la experiencia transmedia. En segundo lugar, la capacidad multitask de los jóvenes, entendida como la habilidad de desarrollar distintas tareas simultáneamente, algo que podría facilitar el consumo de artefactos diversos (oír, ver, leer, escribir). En tercer lugar, el perfil prosumer, es decir, la facilidad no solo de consumir contenidos, sino de producirlos, que es lo que permitiría la cocreación, especialmente en las posibilidades de expansión del relato. En cuarto lugar, la navegación como forma singular de lectura, una condición que permitiría al consumidor transmedia el paso, no solo de una interfaz a otra o de un dispositivo a otro, sino también de una plataforma a otra. Albarello vincula esta forma de lectura, la navegación, a lo que él propone como una amplificación de las funciones de la lectura extensiva; es decir, un tipo de lectura que, ante la gran cantidad de contenidos ofrecidos (en el caso de la lectura extensiva, obras escritas), realiza el consumidor, quien pasa superficialmente y no profundamente (como lo haría otro tipo de lector: el lector intensivo) por diversos contenidos, tratando de abarcar la mayor cantidad de ellos, en lugar de profundizar en alguno o algunos. Este carácter es clave en el consumidor transmedia, pues se configura en él una habilidad para abarcar el universo global prometido por el dispositivo. Finalmente, Albarello propone la inteligencia colectiva como una condición que facilitaría la interactividad necesaria para juntarse con otros a la hora, justamente, de delegar profundización en algunos contenidos y concentrarse en otros. Acude entonces a lo que define a la inteligencia colectiva (Levy, 2010): nadie sabe todo, todos saben algo, que traducido a la complejidad transmedia sería: nadie puede consumir todo profundamente, pero hay alguien con el que me puedo conectar que ha profundizado en el dispositivo que yo he navegado superficialmente

Está de más observar que los dos conjuntos de características y condiciones descritos aquí se pueden vincular. Así, el aprecio por la fragmentación y el carácter episódico de las narraciones que establece Elwell equivalen, de alguna manera, a la lectura cross-media y a la condición multitask que propone Albarello; mientras que las condiciones de lectura extensiva, navegación y propias del prosumer podrían relacionarse con las de integración que plantea Elwell. Así mismo, las habilidades del prosumer y sobre todo la inteligencia colectiva podrían sumarse para una



Seminario Narrativa Transmedia

.equivalencia con la característica que ofrece Elwell de interactividad

Las funciones del transmedia

Múltiples semióticas exigen una especie de estética múltiple, la capacidad de atender una suerte de metalectura de los distintos dispositivos que despliega la .transmedia, ya sea en su condición extensiva o en la intensiva

Estética múltiple, asedio a la realidad. La inmersión placentera en el universo transmedia depende entonces de la competencia del usuario en cuanto a la metalectura, así como de la sensación de empoderamiento que produce, por un lado, el poder contribuir al despeje del universo narrativo en las acciones colaborativas de la inteligencia colectiva y, por otro, a la posibilidad de contribuir como cocreador en la expansión del universo observado. Esas tres dimensiones: metalectura, inteligencia colectiva y cocreación serían las condiciones de la .estética transmedia

En cuanto a la función cognitiva, habría dos asuntos: la promesa de conocer el universo prometido en su extensión y la condición “cuántica” (Carrión) de conocer (de la manera como lo propone la ficción: como modelo de la realidad) de forma poliédrica la realidad. Sin embargo, ese acceso poliédrico, ese asedio a la realidad es complejo, y justamente la complejidad, una conciencia y un ejercicio de la complejidad, sería lo que estaría en la base de la función trascendente (refiguración .del horizonte de experiencia y expectativas) del relato transmedia

Recogiendo lo dicho hasta ahora, estamos en condiciones de afirmar que el transmedia narrativo de ficción configura un nuevo dispositivo ficcional. En efecto, si entendemos el dispositivo ficcional como un conjunto de dimensiones y funciones que buscan la inmersión comprometida del usuario en los mundos posibles desplegados, el relato transmedia configura un dispositivo que no coincide con ninguno de los ocho propuestos por Schaeffer, pero que cumple con las generalidades de la ficción, tal como lo hemos visto: juego del como sí complejo, universo (más que mundo) posible en expansión, despliegue de múltiples dispositivos y semióticas, audiencia singular que da la oportunidad de poner en escena el yo transmedia y las condiciones del consumo transmedia (configuración de nueva audiencia) de relatos



Seminario Narrativa Transmedia

y funciones muy particulares (metalectura, inteligencia colectiva, cocreación, asedio cuántico a la realidad, aprecio de la complejidad). Todas estas condiciones estarían constituyendo las dimensiones necesarias para hablar del transmedia como .un nuevo dispositivo de ficción

El transmedia y la industria del entretenimiento

Pasamos ahora a analizar las descripciones que Carlos Scolari hace de varios artefactos transmedia. Los ejemplos que voy a comentar aquí son extraídos del libro de Scolari: *Narrativas transmedia* (2011). Para entender un poco la ilustración que propone Scolari, hay que reiterar aquí tres ideas que hemos desarrollado en otros apartados del módulo. En primer lugar, la idea de que la multiplicación de plataformas y de dispositivos facilitó lo que podríamos llamar una actitud hipertextual, es decir la estructuración fragmentada y a la vez vinculada de contenidos que ya no son solo textos (como en el caso del hipertexto clásico) o morfologías variadas (como en el caso del hipermedia) sino de medios y soportes, y así como el lector de hipertexto/ media pasa de un contenido textual/morfología a otro/a a través de un enlace soportado en un mismo escenario (la página web), el usuario del transmedia pasa de un medio a otro a través de plataformas y soportes distintos, en este caso, .libros, películas de cine o de televisión, cómics, videojuegos, web series, etc

En segundo lugar, otro tema vinculado al consumo de transmedia es lo que podríamos llamar la “actitud zapping”, que migro del ámbito de la televisión al del hipertexto y ahora al del transmedia. En mi estudio sobre el relato digital (2002/2006), afirmaba que zapping es la manía del telespectador por cambiar el canal (con el control automático) con cualquier pretexto, a la menor disminución de ritmo o de interés del programa (Machado). En términos más generales, se podría describir como una navegación más o menos aleatoria a través de textos que están disponibles simultáneamente. Desde este punto de vista, se “zappea” en la lectura de un libro cuando el lector salta la continuidad o cuando se leen varios libros a la vez. También se zappea en la radio, cuando se cambia continuamente de emisora, etc. Sin embargo, la intensidad con la que se zappea en el televisor ha



Seminario Narrativa Transmedia

.hecho que el fenómeno se estudie ahora con más atención

Existen al menos dos maneras de valorar el zapping: como una actividad superficial, esto es, como una banalización del texto, como una actividad gratuita e inconsciente, que tiene origen simplemente en la simultaneidad disponible de información, o incluso como la consecuencia de la incapacidad de prestar atención o de una falta de competencias para comprender propuestas de totalidad; la otra manera de comprender el zapping es como una actividad que demanda sus propias competencias: reflejos rápidos, intuición para la selección y capacidad de establecer relaciones de todo tipo. El zapping puede ser también valorado, incluso, como una actividad de resistencia, como un gesto de autonomía frente a la tiranía .del texto

El zapping consciente e intencional no solo ha llegado a considerarse como un movimiento nihilista que busca “triturar” la homogeneidad de los mensajes oficiales y habituales, sino como una actividad productiva, que genera nuevas estéticas (la llamada estética del fragmento, pero también la del reciclaje), y que hace del corte, la diferencia y la decisión sus principios; cuando se zape se buscan (narrativas y modelos más complejos y menos previsibles (estructuras disipativas

Pero el zapping es ambiguo, no solo porque puede ser valorado positiva o negativamente, sino porque su resultado está tensado por la contradicción: o es un collage posmoderno de toda la diversidad cultural presente en el planeta o es una comprobación de la homogeneidad estructural de las imágenes y sonidos de la .(televisión (Machado

Todo lo dicho con relación al zapping vale también para el lector de hipertextos, en la medida en que el hipertexto, basado en la conexión de fragmentos, promueve y facilita la navegación por el discurso. Sería posible encontrar al lector inconsciente, al intencional, al nihilista y al productivo, etc. Sobre todo, sería posible encontrar a un lector preparado y sensibilizado con respecto a las exigencias y competencias .implícitas en la práctica hipertextual

Ahora, si pasamos de analizar el perfil hipertextual al perfil del transmedia, esa perspectiva se mantiene: hay una voluntad de zapear contenidos, ya no solo



Seminario Narrativa Transmedia

los que provienen del mismo soporte (libro, radio, televisión, hipertextos), sino de zapear plataformas y contenidos ofrecidos en distintos soportes, y de mantener, al hacerlo, una voluntad que gira en torno a lo superficial o a lo creativo, que ha sido .prevista por los productores del transmedia

Ahora, la voluntad creativa o prosumer, propia del usuario transmedia, estaría facilitada por una cultura de la participación, que a su vez está soportada por la convergencia digital contemporánea, gracias a la cual el usuario interactúa con los contenidos y desarrolla actividades que complementan el conocimiento del universo narrativo propuesto. Esta participación, como veremos en los ejemplos, .hace parte también del diseño de la obra transmedia

En relación con las posibilidades de participación del usuario en las obras transmedia, Scolari propone una relación muy interesante con ciertas operaciones retóricas. Así, de manera análoga con la operación de adición, el usuario dispone de estrategias como la expansión narrativa, a través de dispositivos como precuelas y las secuelas, o la creación o diversificación de personajes y de finales alternativos. De manera análoga a la permutación, las estrategias disponibles serían los falsos avances, las recontextualizaciones de la historia y los llamados mashups, que son los contenidos que se presentan con distintos medios en un mismo soporte. Para la operación de omisión, equivaldrían los avances y la recapitulación de la historia. La operación de transposición implicaría estrategias como la sincronización de .contenidos y la secuencialización temporal de la historia

Por otro lado, en todos los ejemplos que propone Scolari, se da la siguiente estructura: se muestra el origen (la primera obra en su soporte original), luego la secuencia de expansiones en otras plataformas y finalmente el rubro: contenidos generados por usuarios. Así, para el caso de Star Wars, Scolari muestra el soporte cine (la o las películas) como origen de la narrativa, y a esas películas les sigue una oferta diversa de contenidos de televisión, animación, cómic, novela, radio, web, videojuegos y merchandising (muñecos, camisetas y otros utensilios publicitarios); el proceso finaliza con los contenidos generados por los usuarios. Otros ejemplos que ofrece Scolari de producciones transmedia con origen cinematográfico son: The Matrix (con expansiones en animación, videojuegos y cómics, además de



Seminario Narrativa Transmedia

merchandising y contenidos generados por usuarios). Pokémon (con expansiones en animación (anime), cómic (manga), videojuegos, web, juegos de cartas, discos de bandas de sonido, merchandising y contenidos generados por usuarios y más .recientemente juegos de realidad aumentada

Como ejemplo de obra transmedia con origen en libros, Scolari propone Harry Potter, con expansiones en cine, videojuegos, web, parque de atracciones (como .novedad) y las consabidas merchandising y contenidos generados por usuarios

El ejemplo para obras originadas en televisión es la serie Los Simpsons que se expande en videojuegos, novelas, cómic, cine, parque atracciones, discos, web, además de merchandising y contenidos generados por usuarios. También podemos listar la serie televisiva 24, con expansiones en libro, cómic, videojuegos, series web, miniseries, redes sociales y contenidos generados por usuarios. Lo mismo podría ser dicho de la serie Fringe, con expansiones en cine, web series, web, .discos, merchandising, redes sociales y contenidos generados por usuarios

Como ejemplos de obras transmedia originadas en videojuegos están Resident Evil con expansiones en novela, cine, cómic, web, merchandising y contenidos generados por usuarios; y Halo, con expansiones en novela, disco de banda de .sonido, cómic, web, merchandising y contenidos generados por usuarios

Finalmente, Scolari propone una obra transmedia originada en figuras de acción: Transformers, que se ha expandido en videojuegos, cine, animación, libros, .cómic, discos, web, merchandising y contenidos generados por usuarios

Como hemos dicho en otros puntos del módulo, la posibilidad de expansión transmedial de obras de producción se da a través de franquicias, que son maneras de ceder derechos a productores que desarrollan alternativas en torno a la historia en distintas plataformas, y se adecúan a condiciones estipuladas por los dueños de la obra original. Scolari propone que una franquicia de cómic generalmente desarrolla la ampliación de personajes de la historia, mientras que las franquicias de películas desarrolla la historia principal generalmente a través de secuelas o continuaciones de la historia; las series de video para la web se encargan de las precuelas, los videojuegos amplían el espacio temporal de la historia y los sitios



Seminario Narrativa Transmedia

.web se convierten en bases o soportes de la historia ampliada

Scolari también ofrece novedades mediáticas que se han venido integrando a la estrategia del transmedia: los juegos de realidad aumentada (que mencionamos para el caso de Pokémon) y los ARG o juegos de realidad alterna. El Pokémon GO es una más de las plataformas de la franquicia y consiste en un videojuego de realidad aumentada basado en la geolocalización del usuario. La dinámica del juego consiste en buscar y capturar personajes de la saga Pokémon, escondidos en ubicaciones del mundo real y en luchar con ellos, lo que implica desplazarse físicamente por las calles de la ciudad para avanzar en el juego. La aplicación implica un elemento de interacción social, ya que promueve reuniones físicas de los usuarios en distintas ubicaciones de sus poblaciones. La exploración de escenarios reales en busca de personajes ficticios gracias a la realidad aumentada y los encuentros físicos con otros usuarios serían aspectos que el juego potenciado con realidad aumentada proporciona como una experiencia que se suma a la que ofrecen las otras plataformas de la saga

Los ARG son formas de extender el universo narrativo a la vida real, a la vida de la calle (una experiencia distinta a la de las ficciones en sus correspondientes soportes, pero que podríamos vincular con otra “plataforma”, en este caso, la plataforma del mundo análogo o empírico). En efecto, y según Scolari cuando habla de los ARG, si bien estos son juegos que utilizan todos los medios posibles, muchas piezas del rompecabezas lúdico se sitúan más allá de las pantallas, en el mundo real que se “mediatiza”, se convierte en otro canal de comunicación. Además, los ARG potencian la dimensión social y colectiva del juego, pero a la vez debe proponer a los participantes poner a prueba sus competencias y demostrar en qué son buenos. En síntesis, son estrategias que fomentan el descubrimiento, la inmersión y la interacción, lo cual coincide plenamente con los valores del transmedia

Un ejemplo de los juegos ARG es el que ofrece Survival Zombie, una serie de ARG que funcionan bajo la clásica mecánica de supervivientes y zombis. En este caso, los organizadores conceden gran importancia a la puesta en escena, con elementos y colaboraciones de gran presupuesto: desde el uso de helicópteros reales hasta la colaboración de actores como Arnold Schwarzenegger. Al mismo



Seminario Narrativa Transmedia

tiempo, WRG, la empresa creadora del juego, también indaga en el mundo de los escape room y del cine inmersivo (ver vídeo promocional en: [https://youtu.be/.\(y9OfGSOhjlg](https://youtu.be/.(y9OfGSOhjlg)

Extrapolaciones

Podríamos incluir también, ya extrapolando a Scolari, posibilidades de expandir la narrativa a través de inteligencia artificial y realidad virtual. Las narrativas transmedia pueden contener estrategias experimentales e innovadoras, al incorporar incluso sistemas de inteligencia artificial, desde sus formas más simples hasta las más sofisticadas. Se trata de sistemas de carácter autónomo que muestran disposición a aprender y capacidad para adaptarse a usuarios, entornos y contextos

Ciertamente, los desarrollos de la inteligencia artificial abren un universo de aplicaciones posibles en diferentes ámbitos de la vida humana. Las perspectivas en torno a su uso y crecimiento parecen no tener límites. En este sentido, la producción de contenidos, la industria de los medios y los intercambios comunicativos no quedan exentos del universo de posibilidades abiertas gracias a los conocimientos, herramientas y habilidades propias del data mining, la robótica, la realidad virtual, el desarrollo de algoritmos y el machine learning, entre otras innovaciones

Hoy, nuestras prácticas de comunicación digital a través de plataformas conectadas están atravesadas por cientos de procesos de inteligencia artificial que se nutren de nuestros datos, comportamientos y huellas digitales. Dichos procesos también pueden ser aprovechados en el diseño, la producción, la circulación, la distribución, el consumo y la apropiación de relatos transmedia

De acuerdo con Suárez y Cáceres (2019), en su estudio sobre creatividad artificial en la plataforma Wattpad, El bot narrador (una de las posibilidades de la inteligencia artificial enfocada en la creación de narraciones) implica una especie de alianza creativa entre la máquina y el narrador humano. Ambos operadores, afirman Suárez y Cáceres, se complementarían en sus capacidades para que los universos y los personajes ficcionales circulen a través del libro impreso y digital,



Seminario Narrativa Transmedia

:la cinematográfica, la narrativa transmedia o los videojuegos

Más que una subjetividad en competencia, el robot narrador puede inducir y ampliar la experiencia lúdica del usuario humano. Para las generaciones emergentes estas entidades no serán percibidas como surrogates o suplantes que supongan la ruptura de la ética o moral de la especie humana. Más allá de las profecías apocalípticas, los ciborgs seguirán siendo parte de los mundos imaginarios que propone lo distópico, fantasías tan .(propias de la virtualidad del juego fictivo (p. 174

No debería sorprendernos que una inteligencia colaborativa, que reúna la inteligencia artificial dedicada a la creación de narraciones y la inteligencia colectiva humana —que hasta ahora ha sido la responsable de la dimensión expansiva de relatos en el ambiente transmedia—, produzca cualitativa y cuantitativamente .una potenciación de esa condición del relato transmedia

En el campo de la producción cinematográfica es muy interesante el trabajo de Casey Reas (1972-USA), cuyas obras de software, impresiones e instalaciones en el ámbito de la relación entre cine e inteligencia artificial son reconocidas mundialmente. Su trabajo de investigación (presentado en una sesión del ciclo Datos y Relatos de la Cinemateca Distrital de Bogotá, el 19 de noviembre de 2019) y en general sus proyectos se enfocan específicamente en el uso de las redes generativas antagónicas o GAN, campo al que llegó luego de trabajar e investigar .con diferentes instancias del machine learning

El GAN es un proceso de dos pasos: en el primero, se entrena un modelo con imágenes existentes; y en el segundo momento se modelan las interpretaciones de esas imágenes para crear las propias en otro entrenamiento. Casey trabaja con una versión específica de GAN: las deep convolutional generative adversarial network (DCGAN), un procesador que puede generar imágenes a partir de software .en ambientes de machine learning

Los trabajos realizados por Reas usan diferentes modelos que se entrenan con la referencia de varias imágenes. Reas trabaja con modelos de cien mil imágenes que se convierten en una dataset. Se genera una visual durante los entrenamientos,



Seminario Narrativa Transmedia

que se basa en modelos o redes neuronales, uno se llama el “generador” y el otro se llama el “discriminador”, el cual tiene acceso a las imágenes que se almacenan y procesa en la base de datos, mientras que el generador usa solo las imágenes que el discriminador determina que son reales o no. Con el transcurso del tiempo, ambas redes neuronales “mejoran en lo que hacen” y eventualmente el discriminador llega al punto en que se ofrece un 50/50 de resultados correctos e incorrectos, ese es el punto en que el entrenamiento se considera terminado

El horizonte de trabajo de Reas va de esta producción sintética de imágenes a la producción sintética de material audiovisual o imágenes en movimiento, y debe culminar con la producción sintética de software, todo un panorama de vanguardia que afectará sin duda las maneras de hacer cine

Otros campos de la creación narrativa, como la novela gráfica y los videojuegos, seguramente serán también impactados por estas tendencias que vinculan la inteligencia artificial, el machine learning y la creatividad artificial para generar entonces un efecto también en el ámbito transmedia

Fanfiction y transmedia

Los seguidores creativos de ficciones (fans of fictions) hacen parte de una tradición que abarca por lo menos noventa años. Según su definición, el resultado de las intervenciones que estos lectores singulares hacen en textos de ficción, el llamado fanfiction, consiste en una ficción reelaborada, que toma un texto original o persona famosa como punto de partida. Estos contenidos se crean por lo general en una comunidad (llamada fandom, el reino de los fans) y son distribuidos principalmente en línea (aunque antes del internet, se imprimían). Estas características coinciden con la dimensión expansiva que ejercen los usuarios en el caso del transmedia. Parece natural que estos fans fueran los llamados a participar de los proyectos y producciones transmedia, especialmente porque las producciones de los fans han ido evolucionando desde la producción textual hasta la producción en otros medios. Pero la relación no es simple



Seminario Narrativa Transmedia

En el trabajo “Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática” de Mar Guerrero-Pico (2014), se hace un estudio y una interesante reflexión sobre la compleja relación entre fanfiction y transmedialidad. Aquí voy a presentar algunos de los apartes más pertinentes de este trabajo

En primer lugar, hay una distinción importante: la que se puede apreciar entre expansiones narrativas de carácter oficial, es decir aquellas desarrolladas y sancionadas por los propietarios intelectuales del relato transmedia, y las expansiones no oficiales, los contenidos generados por los usuarios (CGU) o las audiencias receptoras de ese relato. En este segundo campo se ubicarían los fanfiction (725

Otro aspecto notorio es la poca atención que se le brinda al fenómeno fanfiction en relación con el transmedia: Aunque disciplinas como los estudios de recepción y los fan studies han analizado durante mucho tiempo las narrativas producidas por las audiencias a partir de la interpretación de los contenidos de ficción que los fans consumen en los medios, se trata todavía de un terreno poco explorado en el contexto transmediático (726

En tercer lugar, existe un clima general que desestimula la vinculación del ejercicio fanfiction en el ambiente transmedia que podríamos llamar mainstream, ya que si bien los autores o productores en este nuevo escenario animan a los fans a consumir contenido autorizado, con frecuencia limitan las mismas características asociadas con las narrativas producidas por los fans (rellenar los huecos de la trama, explorar universos alternativos, expandir la historia de un personaje secundario, etc.), de forma que se limita el trabajo especulativo y se refuerza más bien la figura del autor (726

Sin embargo y dado el reconocimiento de la capacidad creativa de los fans, cada vez es más frecuente ver cómo las empresas mediáticas incorporan a los fans y sus textos dentro de sus estrategias, y al revés. Este acercamiento aumenta la visibilidad y agiliza la profesionalización de los fans creadores. No obstante, ese pacto es restrictivo, en la medida en que los fans solo pueden ser reconocidos



Seminario Narrativa Transmedia

si siguen ciertas ideas, y “si no son demasiado rebeldes ni pornográficos ni leen
.(demasiado entrelíneas” (726

La denominación de contenidos transmediáticos generados por los usuarios (CTGU) agrupa algunas de las modalidades creativas más extendidas, como pueden ser el fanfiction (textos escritos), el fanvid (textos audiovisuales) o el fanart (textos gráficos), y algunas otras de carácter más divulgativo, como los recaps (resúmenes escritos, audiovisuales y gráficos), los wikis (enciclopedias virtuales sobre el mundo
.(narrativo y sus personajes) y los subtítulos en diferentes idiomas (727

Con todo, el lugar del fanfiction como CTGU está fuertemente determinado por el canon del que se deriva; tanto autores como lectores no renuncian del todo a buscar la representación del material original en los textos. En ese sentido, los fics de universo alternativo (comúnmente denominados por su acrónimo en inglés, AU, de alternate universe), subgénero de fanfiction en el que se emplaza a los personajes en espacios y tiempos distintos a los de la serie, o se modifican hechos de la trama, son los más populares y aceptados en el universo y ambiente transmedia, quizás porque sus representaciones se articulan fundamentalmente en el nivel de
.(los personajes más que en el de la historia “oficial” del mundo narrativo (734

Como una conclusión de su estudio, la autora afirma que el fanfiction como expansión no oficial es una práctica característica, en la que la construcción de sentido tiende a ser centrípeta, introspectiva, y en la que se ahonda en las motivaciones de personajes y se pasa incluso por las del propio fan autor: “El fanfiction no sólo es un reflejo de la serie, sino de la gente que la ve y escribe sobre
.(ella” (739

En el anexo 1, se puede ver un ejemplo del trabajo del fandom sobre una obra: Gravity Falls. La descripción y análisis de la estrategia del fanfiction es
.(desarrollada por María Paula Ramírez, en un trabajo de grado que yo dirigí

Ahora voy a terminar este apartado con la presentación de algunos fragmentos de un artículo que publiqué en [LALT](#), en el que propongo una revisión rápida de la
.(producción de literatura electrónica en Colombia (2019



Peculiaridades (post)modernas: La producción de literatura electrónica en Colombia

La producción de literatura electrónica en Colombia obedece a, por los menos, cuatro patrones de conducta cultural, cada uno con sus tensiones propias y sus emergente de consumo de contenidos culturales y educativos digitales. Este ensayo muestra cómo se da esta condición de producción y qué exigencias de estudio se abren frente a ella

Es curioso que obras literarias electrónicas colombianas como las de Juan B. Gutiérrez hayan sido pioneras en el ámbito de la producción cultural latinoamericana, pero no hayan podido generar una dinámica del campo, un desarrollo sostenido de este tipo de producciones en el país. Es muy posible que, como indiqué en otro lado ([Rodríguez, 2004](#), p. 54), esta situación obedezca a un patrón de modernidad cultural muy peculiar en Colombia, que responde a lo que algunos autores han llamado seudomodernidad (modernización asediada por bloqueos de distinto tipo), modernidad postergada o incluso modernidad parcial. Lo cierto es que si bien, por un lado, Colombia ofrece hitos muy importantes en su producción artística, por otro, estos hitos no logran sostenerse en el tiempo y terminan convirtiéndose en muestra apenas singular y muy aislada de lo que podría ser en otros ámbitos motor .de progresión artística¹

A lo expuesto por Corredor en su tesis “Primeros apuntes para una historia de la literatura digital en Colombia” ([Corredor 2015](#)), este ensayo quiere agregar una observación que podría ayudar a caracterizar la producción literaria electrónica en Colombia: la detección de cuatro patrones de comportamiento: 1) el ya indicado de una aventura sin continuidad (la obra de Juan B Gutiérrez, 2) el de una obra sostenida en el tiempo (la obra de Jaime Alejandro Rodríguez), 3) obras únicas de autor como modelo excepcional de producción autoral, 4) y finalmente una

Si bien este asunto de la modernidad cultural colombiana no se expone aquí, el contenido de este artículo puede ser un insumo para la reflexión correspondiente 1



Seminario Narrativa Transmedia

producción que proviene de otros ámbitos distintos a la literatura, pero que pueden asimilarse como producción literaria, favorecida por las convocatorias y estímulos económicos institucionales, especialmente, desde la instauración de los premios [Crea digital](#) en 2012. Arriba detallé mi obra personal, de modo que aquí voy a .mostrar en detalle los otros tres patrones de conducta cultural

La obra pionera de Juan B. Gutiérrez

Juan B. Gutiérrez es autor de dos novelas de tipo hipertextual: [Condiciones extremas](#) y [El último vuelo de los hermanos Wright](#). La primera es un experimento que nace como cómic y va evolucionando hasta desarrollar las mejores potencialidades del hipertexto de ficción: una complejidad de la trama tal que ofrece al lector al menos once versiones posibles, ambiente local tensionado por una tendencia más global —la ciencia ficción que reflexiona sobre el impacto ambiental en nuestras ciudades— y complementos multimediales (gráficos en este caso) que enriquecen el relato. El segundo relato utiliza como guion estructural el formato puzzle, gracias al cual el lector debe activar relaciones entre los distintos predicados narrativos para reconstruir la totalidad posible de la historia. Ambas novelas mueven lo que Susana Pajares llamó en su momento una hiperficción exploratoria (1996). Justamente esa experiencia del lector es el objeto de otra “obra” de Gutiérrez: el portal [Literatrónica](#). Se trata de un sitio web que integra un motor de inteligencia artificial que reconoce el modo de lectura, las preferencias del lector en la medida en que avanza su exploración del hipertexto y le propone caminos que le pueden convenir para alcanzar una totalidad narrativa y evitar su desorientación y la temible decisión del abandono del hipertexto. Si bien los dos primeros textos del portal son justamente las dos obras de Gutiérrez (reelaboradas estructuralmente para este experimento), otros autores también publicaron en Literatrónica. Lamentablemente, el autor abandonó la producción literaria y también sus experimentos narrativos y el camino inaugurado dejó de tener continuidad, quizá por el hecho de que Gutiérrez salió del país para radicarse en Estados Unidos (actualmente como investigador en la .University of Georgia), dedicándose a otros campos de acción



Seminario Narrativa Transmedia

Autoría excepcional

Quiero mencionar aquí cinco obras que corresponden a la categoría de autoría excepcional, es decir, obras de literatura electrónica que, al menos por ahora, no configuran un proceso sostenido de creación en este ámbito

[El Alebrije](#) (Carmen Gil) es un hipermedia del 2002 que explota las posibilidades rizomáticas del multimedia y una muy buena cantidad de recursos mediáticos para contar una historia llena de relaciones que nos pone en contacto con corrientes espirituales mesoamericanas; donde la figura del alebrije mexicano sirve de símbolo y a la vez de artefacto para ofrecer su mensaje. En términos de recursos técnicos, el hipermedia exige y fomenta la interactividad del usuario de una manera clara, y hay un buen equilibrio entre esa interactividad, el contenido textual y los recursos mediáticos como el sonido, la animación o las fotografías manipuladas

[Mandala](#) (Alejandra Jaramillo, 2017) narra la vida y las emociones de una mujer en su ir y venir por la literatura, la sexualidad y el universo muisca. Es una novela aleatoria que puede leerse según el orden que cada uno elija, el orden propuesto por la autora o al azar. El universo de Mandala está construido desde una primera imagen muisca: un triángulo que sale de un lado va hacia el otro y se vuelve a cerrar. Es la idea de un mundo en el que hay un lado de acá y un lado de allá (un homenaje a Cortázar). Todas las siete partes de la novela tienen el lado de acá, que es el mundo de Amaura, la protagonista, una mujer que ha decidido dejar su trabajo como editora para iniciar una nueva búsqueda vital. El lado de allá está conformado por otras historias que van complementando ese mundo. Cada una de las siete partes tiene un allá diferente. En la primera, una profesora ayuda a un preso en la cárcel Modelo a escribir una novela; la segunda, es una serie de entrevistas sobre sexualidad; la tercera es una pequeña novela, la cuarta, una crónica, la quinta, un diario, la sexta es un ensayo y en la séptima, el lado de allá y el lado de acá se unen en una sola historia de amor entre Amaura y un abuelo muisca de la época contemporánea



Seminario Narrativa Transmedia

[Ars Poética](#) (Alejandro Corredor) consiste en una transcreación inspirada en el poema “Hasta que el verso quede” de Francisco Hernández en la que el silencio es el único resultado posible de la tarea de depuración verbal que es en sí misma poética. Se trata de un poema en el que código-texto es la forma de recurrir a un “nuevo lenguaje” para hacer visible esta actividad poética en un mundo mecanizado y transmediático en el que se debe usar una codificación capaz de atravesar fronteras en un mundo globalizado. Su primera versión hizo parte de la antología de poesía en código “code {poems}” .compilada y editada por Ishac Bertran, publicada en 2012

[Caminando Bogotá](#) (Carlos Torres) es un hipermedia del 2008 que ofrece varias experiencias interactivas y recreación de diversos aspectos de la vida urbana en Bogotá. Cada experiencia se “camina” en forma aleatoria (deriva) o siguiendo una secuencia sugerida, mecánica que resulta en una experiencia inmersiva en la que el “lector”, como jugador, tiene un acercamiento experiencial a los acontecimientos propuestos. La participación creativa del usuario se da con el minijuego para “pintar”, un muro virtual de grafitis en el que el usuario puede desarrollar, integrarse y modificar la obra propuesta. Caminando Bogotá tiene la particularidad de haber sido desarrollado en un seminario de diseño interactivo de la .Universidad Javeriana

[Lucrecia Daphne](#) (Enrique Rodríguez, 2017) es un proyecto de relato digital interactivo en flujos de red y acciones colaborativas digitales, multimodales y análogas. Está construido a partir de fragmentos que cohesionan lo visual, lo sonoro y lo lingüístico. Esta cohesión no solo depende del autor primigenio, sino de varios coautores que enriquecen el relato con nuevos contenidos multimodales, digitales y análogos en redes sociales y espacios físicos. El resultado de este proceso pretende ser una suma en expansión constante de nuevas recreaciones del relato inicial. Lucrecia Daphne es también una cartografía intertextual en expansión, abierta a las acciones de coautores y colaboradores, y a las correspondencias inesperadas del universo ficcional con los infinitos relatos del ciberespacio. El proyecto plantea la posibilidad y práctica viable de una literatura digital inestable, transformable y en



Seminario Narrativa Transmedia

movimiento, basada en flujos de información y en procesos de creación colectiva que reconstruyen y recrean de manera constante una obra, .haciendo borrosa la noción de autoría individual

Es importante anotar aquí que tanto Carlos Torres (coautor de Gabriella Infinita) como Enrique Rodríguez se perfilan como autores de obra sostenida. Carlos Torres ha publicado dos videojuegos: *Hasla el cuello* (2015) y *Poder violeta* (2018), y espera continuar su trabajo creativo en este campo de los videojuegos críticos casuales o para dispositivos móviles. Por su parte, la obra de Rodríguez consiste en una expansión continua de sus primeros relatos literarios, y por el carácter colectivo y abierto de su proyecto (muy cercano al crowdsourcing), podríamos afirmar que, siendo en esencia una sola obra, es un experimento que espera expandir posibilidades de narración en redes, lo que haría de su trabajo un .esfuerzo sostenido

Literatura expandida: Relatos transmedia, e-books, series animadas y videojuegos. Los premios Crea Digital

Las siete versiones de los premios “Crea digital” (Ministerio TIC, Colombia 2012-2018) han servido para dinamizar una importante producción de contenidos digitales enfocados al uso educativo y cultural. Si bien estas producciones no son estrictamente literarias y no proceden del campo tradicional o académico, se pueden considerar literatura expandida, es decir, formas de narración, ficción y didáctica que hace uso tanto de la expresión narrativa verbal como de otros medios integrados en ambientes digitales para generar las funciones cognitivas, estéticas y .(trascendentes propias de los mundos posibles de la ficción ([Schaefer, 2000](#)

Los premios financian la finalización de proyectos que hayan tenido ya un grado de desarrollo y demuestren una viabilidad económica, incluida su venta como producto. Estas dos condiciones singularizan la producción, pues se dirigen a equipos de producción (no a autores personales) y se mueven bajo una lógica de apertura y consolidación de nichos de mercado (industria cultural) a la que le



Seminario Narrativa Transmedia

.ministerio apuesta como estrategia para dinamizar la producción

En la versión inicial ([2012](#)) se financiaron ocho videojuegos, cinco libros digitales y dos series animadas. En [la siguiente versión](#), los premios se distribuyeron así: apoyo a cuatro videojuegos, dos e-books y cinco juegos interactivos multiplataforma. En la versión [2014](#), se premiaron cuatro videojuegos, cuatro libros interactivos, cinco producciones transmedia y tres animaciones digitales. En la de [2015](#), los estímulos aumentaron: se les dio financiación a nueve videojuegos, seis libros interactivos, siete proyectos transmedia y cuatro series animadas. En la versión [2016](#) se otorgaron veintiún premios: seis videojuegos, cuatro e-books, tres animaciones digitales y seis contenidos para una cultura de paz (nueva categoría). En [2017](#) ganaron: nueve videojuegos, seis libros interactivos y seis series animados. Finalmente, en la versión [2018](#) de los premios, se otorgaron estímulos a cinco .videojuegos, cuatro contenidos transmedia, seis series digitales

En sus siete versiones, Crea Digital ha entregado \$12 528 millones de pesos, que han sido invertidos en el desarrollo de cuarenta y un videojuegos, veintiocho e-Books, dieciséis proyectos transmedia, cinco contenidos incluyentes para población con discapacidad, seis contenidos para una cultura de paz y dieciocho series de animación; en síntesis, más de cien obras que hoy circulan por los circuitos .culturales, educativos y digitales

Conclusiones

Los premios Crea digital han producido un giro de tuerca muy importante en Colombia para el estímulo de la producción de contenidos culturales digitales. La mayoría de estos contenidos se puede vincular con una literatura electrónica expandida, enfocada en los educativos y culturales, y movida por una lógica de industria cultural. Si bien, el estudio de estas producciones en términos de impacto, calidad final y como factores de consolidación de un nuevo campo cultural y de producción está por hacerse, lo cierto es que ha logrado generar interés, circulación y visibilidad para la producción de contenidos culturales nacidos digitales. Atrás queda el esfuerzo creativo individual o incluso el apoyo académico a la experimentación con todas las



Seminario Narrativa Transmedia

implicaciones positivas y negativas que esta situación ofrece. Este escenario abre también preguntas frente a modos alternativos de creación y producción desligados de la institucionalidad, como los modelos crowdsourcing y las financiaciones tipo .crowdfunding

Lo cierto es que la literatura electrónica en Colombia ya no la produce una institución literaria movida hacia el campo digital, sino una industria cultural que se desarrolla más desde la comunicación la educación y el desarrollo de software. Nada más lejos y nada más cerca a lo literario que esta nueva condición

Referencias

Abarello, F (2014). Lectura navegación/ Narrativa transmedia. Recuperado de: https://www.academia.edu/33407249/Lectura_navegaci%C3%B3n_Narrativa_transmedia-Francisco_Abarello

Cáceres Aguilar, D., y Juan Luis Suárez, J. L. (2019). Literatura y creatividad artificial en la época de la singularidad. Revista cubana de ciencias .(informáticas, 13(1

.Carrión, J (2011a). Teleshakespeare. Madrid: Errata Naturae

Elwell, J. (2014). The transmediated self: life between the digital and the analog. Convergence: The international journal of research into new media .technologies, 20(2), 233-249. Doi: 10.1177/1354856513501423

Guerrero-Pico, M. (2015). Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización .mediática. Palabra Clave, 18(3), 722-745. Bogotá, Colombia

Ramírez B., M. P. (2019). Gravity falls y las narrativas transmedia. Una historia en múltiples dimensiones. [Tesis de grado]. Bogotá: Pontificia Universidad .Javeriana



Seminario Narrativa Transmedia

Rodriguez J. A. (2006). El relato digital ¿hacia un nuevo arte narrativo? .Bogotá: libros de arena

Rodriguez J. A. (2018). Virtualidad, juego y presencia mediática en “Memorias .(y caminos”. Cuadernos de literatura XXII(43

Rodríguez J. A. (2019). Peculiaridades (post)modernas: la producción de literatura electrónica en Colombia. Revista Latin American literature today. Recuperado de <http://www.latinamericanliteraturetoday.org/es/2019/mayo/peculiaridades-postmodernas-la-producci%C3%B3n-de-literatura-electr%C3%B3nica-en-colombia>

Rodriguez, J. A. (2002). Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital. Recuperado de https://www.javeriana.edu.co/relato_digital

Rodriguez, J. A. (2000). Gabriella infinita. Recuperado de: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita

Rodriguez J. A. (2006). Golpe de gracia. Recuperado de: <https://www.javeriana.edu.co/golpedegracia>

Rodriguez J. A. (2006). Memorias y caminos. Recuperado de: <http://memoriasycaminos.com>

Ryan, M. L. (2004). Narración como realidad virtual. La inmersión y la .interactividad en la literatura y los medios electrónicos. Barcelona: Paidós

Schaeffer, J. M. (2002). ¿Por qué la ficción? Madrid: Ediciones Lengua de Trapo

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. .Barcelona: Planeta



Seminario Narrativa Transmedia

Material complementario

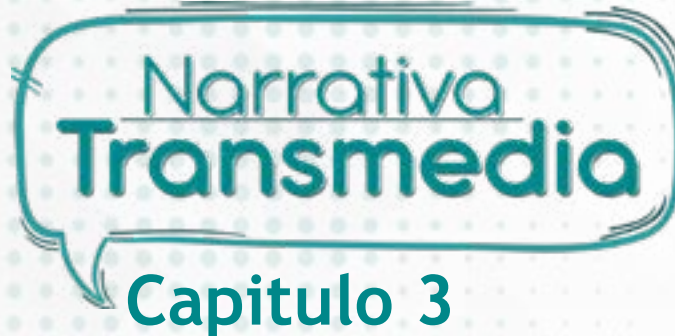
López Golán, M., Campos Freire, F., López López, P., Rivas Echeverría F (editores) (2018). La comunicación en la nueva sociedad digital. Mérida, Venezuela: Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra, Universidad Técnica Particular de Loja, Universidad de Santiago de Compostela, Pontificia Universidad Católica del Ecuador y el Consejo de Publicaciones de la Universidad de Los Andes

Medina, L. F. (s.f.). Transmedia. Entre la frontera narrativa y el coloquio de mercachifles. Revista digital i.Letrada. Recuperado de <http://i.letrada.co/n19/articulo/santa-nerda/75/transmedia>

Scolari, C. y Piñon, J. (2016). Las narrativas transmedia en el mercado audiovisual latino de Estados Unidos. Actores, contenidos y estrategias. Nueva época, 27, septiembre-diciembre, pp. 13-52



Seminario



Transmedia de no ficción

Índice

- .Dos especificidades mediáticas
 - El periodismo transmedia
- .Los siete principios del periodismo transmedia
 - Proyecto Rosa: un ejemplo
- Publicidad transmedia
 - Atributos de la publicidad transmedia
 - Un ejemplo
- Otros ámbitos del transmedia de no ficción
 - .Ciencia, transmedia y humanidades digitales
- Transmedia e investigación: el caso del simulador de IC
- Comunidad, memoria colectiva y transmedia
 - Memoria y transmedia
- Rutas del conflicto
- Magdalenas digitales
- Memoria mediática
 - Memoria mediática y conciencia política
- Accesibilidad y transmedia
- Referencias
- Material complementario



Dos especificidades mediáticas

En su libro *Narrativas mediáticas* (2006), Omar Rincón afirma que comprendemos los textos de las culturas y los mundos de la vida desde los modos narrativos mediáticos que habitamos y que la comunicabilidad de los medios está en los modos de narrar más que en los contenidos. Plantea igualmente que

las prácticas mediáticas son relatos para la interpelación social que [...] actualizan otros modos de significar y referenciar la vida que deben ser comprendidos más desde la narración que desde los argumentos, más desde .(el estilo y las estéticas que desde las razones y las ideologías (15

Su libro ofrece un estudio de las características narrativas de lo que él llama dos especificidades comunicativas (el periodismo y la publicidad) y tres mediaciones: .radio, televisión y vídeo

Esta atención al *modus narrativo* y esta distinción entre especificidad y mediación mediática me parece que son claves para entender por qué periodismo y publicidad aprovechan hoy la potencia transmedia. En realidad, estas dos especificidades siempre han sido, en alguna medida, transmediales: una misma noticia se presenta a la vez como una nota televisiva, radial o escrita; se despliega como crónica o reportaje y se abre a las dinámicas de la opinión pública. Lo mismo sucede con el tratamiento mercadotécnico de un producto en el ámbito de la publicidad. Lo que sucede es que la eclosión mediática y la convergencia cultural de la era digital (las dos condiciones propiamente contemporáneas de la comunicación) han reforzado esa condición natural de esas dos especificidades y han acelerado transformaciones importantes en su uso, estructura e impacto. .Veamos inicialmente el caso del periodismo transmedia



El periodismo transmedia

Para desarrollar este tema voy a seguir algunos apartes del Manual de periodismo transmedia (introducción y orientación al desarrollo de reportajes periodísticos transmedia) de Matías Martín y Santiago Rodríguez, una tesis de la Universidad de Córdoba, Argentina, de 2017, que trata temas muy actuales sobre el periodismo .transmedia

Tras exponer los orígenes y principios del relato transmedia, los autores desarrollan una discusión terminológica muy interesante y dan paso a las definiciones y principios del periodismo transmedia para culminar con el análisis de transmedialidad en varios proyectos periodísticos. Además, destacan el género del reportaje y específicamente los reportajes transmedia como parte del nuevo .periodismo

En este punto nos detendremos a reseñar la segunda parte de la tesis e invitamos a los estudiantes a revisar por su cuenta la tercera parte, que contiene análisis de varios ejemplos de periodismo transmedia. Como era de esperarse, los autores destacan dos aspectos en el campo del periodismo transmedia: uno es la gestión en diferentes soportes del contenido periodístico y el otro la participación .ciudadana, en cuanto a la perspectiva de análisis y producción de contenidos

Usan el término “polivalencia” para describir algunos de estos aspectos. La polivalencia tecnológica la definen como la capacidad para dominar aplicaciones de escritura, retoque fotográfico, edición no lineal, de video, gestión de bases de datos, etcétera. Pero suman a esta polivalencia la polivalencia mediática; es decir, la competencia y conocimientos que debe tener el periodista sobre el modo de operar de cada medio (radial, televisivo, impreso, etcétera). Finalmente tratan la polivalencia temática, la capacidad para generar diferentes contenidos en distintas secciones del medio. Obviamente esto implica equipos de trabajo más .que competencias individuales

De acuerdo con Scolari y Moloney, dos autores que van a estar muy presentes



Seminario Narrativa Transmedia

en esta propuesta del Manual de periodismo, existe una doble dimensión compleja que tiene el periodismo transmedia: por un lado, la capacidad de ofrecer distintos modos de envío de la información, pero por otro lado la exigencia de que la presentación misma conlleve a una participación e interacción del público. Así, Toman de Porto Renó y Flórez la siguiente definición

Una forma de lenguaje periodístico que contempla al mismo tiempo distintos medios con diversos lenguajes y narrativas a partir de muchos medios dirigidos a diferentes usuarios, y todo esto gracias a la interactividad del mensaje. Por tanto se adoptan recursos audiovisuales interactivos y de movilidad y su difusión a partir de distintos medios como los blogs y las redes sociales

Los siete principios del periodismo transmedia.

Los autores proponen siete principios del transmedia en periodismo; el primero de ellos es la expansión. La idea en este punto es que, a través de distintos soportes y plataformas, los contenidos sean disparadores emocionales que impulsen al usuario a compartir contenidos y llegar más allá del público tradicional

Recuerdan dos recomendaciones de Jenkins: en el aspecto técnico, desarrollar contenido simple e intuitivo y en el de las relaciones sociales, la capacidad para animar y cortejar a los lectores para que sean parte del proceso de circulación

El segundo principio es la profundidad. Este principio asume que la información sobre la realidad es muy compleja, que no termina en una primera información superficial y por tanto el trabajo periodístico debe incentivar al público a buscar información por su cuenta para potenciar la capacidad informativa del hecho. En principio, para que haya una participación mucho más profunda de los lectores, debe garantizarse la calidad y cantidad de las expansiones. En este sentido, la idea que proponen los autores es disponer las condiciones para un recorrido hipertextual por parte de los lectores, así como "plantar" lo que ellos llaman semillas de información, de manera que la noticia periodística y su profundidad sean como una especie de búsqueda del tesoro periodístico que anime al público a desarrollar esa



Seminario Narrativa Transmedia

.profundidad

El tercer principio es el de continuidad y serialidad. Con relación al primer aspecto, la idea es que los proyectos transmedia, a pesar de su complejidad, no pierdan consistencia en términos de estilo editorial y periodístico. Muy importante entonces es una muy buena coordinación del grupo de periodistas, de manera que los distintos emisores estén en sintonía y tengan una muy buena interacción durante todo el tiempo de trabajo. Con respecto a la serialidad, la idea es que los proyectos periodísticos se enfoquen en atender diversos puntos de vista y den continuidad a la noticia a través de la exposición de diversas subjetividades y logren así una condición de multiplicidad, es decir, una invocación de múltiples voces y el que muchos periodistas se enfoquen también en el mismo tema, y desarrollen noticias extensas o extendidas, de manera que se genere todo un mundo alrededor del hecho reportado. En este punto, los autores introducen la idea de un periodismo ciudadano, es decir, la posibilidad de que sean periodistas no profesionales los que realicen la cobertura de eventos importantes sobre todo a través de las redes .sociales

El cuarto principio es la inmersión. Es la capacidad de sumergir al lector de manera activa en el mundo de la noticia. En este rubro, cobra importancia la capacidad interactiva e inmersiva de los relatos digitales. Los autores reseñan varias modalidades de relato digital altamente interactivo como es la aplicación de los videojuegos (los llamados newsgames) en la exposición periodística y el uso de realidades aumentadas y virtuales con el propósito de que el lector pueda a la vez sumergirse. Interactuar y participar activa, comprometida y profundamente en el .mundo de la noticia o del reportaje de hechos

El periodo inmersivo, afirman los autores, tiene grandes posibilidades y crece a grandes pasos, en la medida en que la industria de los videojuegos especialmente se apúntala como la más lucrativa de todas las industrias culturales. Sin embargo, esta modalidad aún requiere más masa crítica de receptores para que esos proyectos, .igualmente los de realidad virtual, puedan tener un desarrollo más potente



Seminario Narrativa Transmedia

El quinto principio es la extractabilidad. Consiste en la premiación al lector con contenidos especiales que recogen el interés del público en temas menos sometidos a la inmediatez del momento, como la circulación de folletos sobre ciertos temas de interés general (literatura, cocina, tecnología) o, al contrario, ediciones especiales con material enfocado en algún hecho noticioso que se profundiza, en este caso aprovechando la inmediatez del evento (un ejemplo, la cantidad de contenidos .(especiales alrededor del acontecimiento del 11 de septiembre del 2011

Otra modalidad de extractabilidad puede ser el crowdfunding o mecenazgo colectivo: la participación masiva de inversores en distintos proyectos. El público mismo financia con cantidades reducidas proyectos de alto potencial y la extractabilidad se puede aplicar con regalos a los donante, dependiendo del monto .de su donación

El sexto principio es el mundo real. Atender al mundo real en su complejidad implica que los hechos pueden ser mostrados en todos sus matices en lugar de apostar por su simplificación. En este caso es muy interesante la relación que podría establecerse entre la manera como la ficción (incluida la ficción transmedia) ha logrado narrar la complejidad del mundo a su manera y las formas en las que el periodismo podría aprovechar esos modos complejos de narración, pero en este caso para aportarle a la realidad empírica y fáctica de los hechos, un asunto y un .proceso no menos complejos

Y por último está el principio de llevar a la acción. La pregunta que plantean los autores en este principio es la siguiente: ¿cómo hacer para que la gente lea las noticias del periódico y luego las deje para intervenir el mundo real y buscar solución a problemas? Una alternativa posible podría ser que los periodistas tracen su mensaje tomando herramientas del marketing para que puedan resonar e impactar emocionalmente y puedan llevar a la acción. El otro camino es el de afrontar un periodismo de soluciones. Por esta vía, el periodista se compromete al investigar sobre las cuestiones fundamentales de la problemática de interés y se concentra en aportar desde el método periodístico una solución o al menos una discusión que lleve a instrumentar esa solución. Para ello, busca no solo informar sobre qué es lo .(que funciona, sino cómo y por qué algo funciona (o no Vfunciona



Proyecto Rosa: un ejemplo

Uno de los proyectos de periodismo transmedia analizados por Martín y Rodríguez es el Proyecto Rosa del portal informativo La Silla Vacía (Colombia, 2012). Sus autores así lo describen (<https://www.proyectorosa.com/blog/node/1>)

Proyecto Rosa es un experimento periodístico de La Silla Vacía, el cual tiene como intención generar nuevas posibilidades narrativas e investigativas de carácter multidisciplinario en torno a temas relacionados con el poder y la política en el ámbito nacional. Su objetivo es llamar la atención de un mayor número de colombianos sobre un tema tan trascendental para el país como la puesta en marcha de la Ley de Víctimas. Además, no permitir que quienes luchan por recuperar sus tierras o por contar o conocer la verdad sobre la guerra sigan siendo asesinados sin que el país reaccione

La idea de este proyecto era rescatar a un personaje anónimo que, por su trabajo y esfuerzo, mereciera convertirse en héroe nacional. Fue entonces que conocimos a Rosa Amelia Hernández, una líder de las víctimas del conflicto armado colombiano. Rosa se convirtió en la vocera de otras víctimas, y tiene el valor de hablar en medio de un contexto en el que muchos han decidido rendirse ante el miedo y guardar silencio

Según el análisis de Martín y Rodríguez, lo transmedia en este proyecto tiene que ver, no solo con la circulación y viralización que los usuarios hacen de los contenidos en las redes sociales, sino también por la posibilidad de que el público pueda aportar sus mensajes de solidaridad con los protagonistas bajo la Consigna .“Yo apoyo a Rosa

El núcleo del proyecto es un portal web en donde muchos de los contenidos se postean, pero su expansión se ha dado sobre todo a través de obras de arte, entre las que se mencionan las siguientes: ocho dibujos que tienen como tema a Rosa y su lucha, a su rol protagónico en la vida de los demás desplazados. La obra fue realizada por la artista colombiana Ana Patricia Palacios. Una imagen descargable desde el portal y



Seminario Narrativa Transmedia

que se puede usar en la solapa, como muestra de solidaridad con Rosa y con todas las víctimas de conflicto en Colombia. También se elaboraron cien rosas una de las cuales fue entregada a la propia Rosa en el lanzamiento oficial de la campaña. También se diseñaron dos wallpapers descargables, realizados por Leila Alí. María Linares, música y cantante, produjo los ringtones que el público pudo descargar de forma gratuita para identificarse como miembros de la cadena solidaria con Rosa y la banda Musical Anfíbio compuso el tema "Canción apocalíptica;" para descargar también desde la web. También se diseñaron avatares para que los usuarios de .sesenta redes sociales pudieran usar en sus perfiles

:Con respecto al impacto de este proyecto, los autores afirman lo siguiente

Las redes sociales se manipularon como un soporte de información, para la difusión y la circulación de los mensajes y para mostrar el recorrido del proyecto a nivel académico, institucional y social. Por último, Proyecto Rosa ha sido merecedor de importantes premios de fama internacional como el Premio Alemán de Periodismo y Desarrollo, otorgado por Ministerio alemán de Cooperación Económica y Desarrollo y la Deutsche Welle (2013) o el galardón entregado a producciones innovadoras en periodismo de la Fundación Gabriel .García Márquez

Publicidad tansmedia

Analizaremos ahora el trabajo de Maite Loizate "Factores que influyen en la participación activa de los usuarios en campañas publicitarias basadas en estrategias de storytelling transmedia", una tesis del año 2015, de la Universidad Autónoma de Barcelona, en la que la autora demuestra que nos encontramos ante un nuevo modelo publicitario en el que los roles de quienes intervienen en el proceso comunicativo se han redefinido: por un lado, las marcas empiezan a escuchar a los usuarios, a reconectarse con ellos; y, por otro lado, la audiencia ha abandonado la pasividad del oyente para sumergirse en conversaciones productivas sobre las .marcas mismas



Seminario Narrativa Transmedia

En ese contexto interviene y facilita el proceso una convergencia mediática en el que las marcas apuestan por una nueva forma de contar historias, por apelar como siempre a las emociones, pero a través del storytelling transmedia; se trata de nuevas formas de contar relatos que permiten no solo la diversificación del modo del contenido, sino que otorgan al usuario su carácter de prosumidor

Se ha dicho con frecuencia que la publicidad ha sido siempre transmedial, pero esto es cierto solo si se tiene en cuenta que, como decíamos al comienzo, en tanto especificidad mediática ha usado los distintos medios para llevar su mensaje, Sin embargo, lo transmedia no es solo el uso de distintos medios, sino sobre todo la posibilidad de participación de los usuarios en la construcción del mensaje

Atributos de la publicidad transmedia

Loizate propone veintidós atributos para un modelo de publicidad transmedia. A continuación, vamos a reseñar brevemente estos atributos; al final, nos conducirán a una definición que nosotros compartimos a la hora de exponer las posibilidades de la publicidad en conjunción con el relato transmedia

En primer lugar, se discuten los conceptos de contenido líquido y de modelo holístico. Se hace referencia a nuevos modelos de publicidad que ofrecen campañas en espacios no convencionales, como el internet, y que permiten una expansión del contenido en distintos medios y morfologías. A la vez, estos modelos implican una dimensión articulada, holística y sistémica. Esa visión sistémica y líquida se plasma en un modelo de campaña altamente flexible adaptable y con cierta complejidad

Otro atributo de los nuevos modelos publicitarios es que tratan de no ser invasivos, tratan de generar estrategias que permitan a los receptores acercarse sin la presión de modelos tradicionales. En este sentido, el modelo publicitario contemporáneo da la bienvenida a universos narrativos e historias que hacen que los usuarios se acerquen con mayor naturalidad

Los relatos tras toda campaña publicitaria son ahora no lineales: si bien



Seminario Narrativa Transmedia

buscan generar un vínculo emocional entre el usuario y el relato —y, por tanto, entre los usuarios y la marca—, la idea es que el usuario sienta que hace parte de una historia, lo que va a exigir solidez constructiva y flexibilidad para que muchas historias puedan ser incluidas en el universo que se construye con la marca como .pretexto

Este nuevo modelo publicitario exige un universo narrativo que se logra al pensar en la marca como un universo en el que habitan personas provenientes del interior y del exterior de la empresa; todas estas personas cuentan historias y todas estas historias forman una historia de historias, un universo narrativo que permite entonces una transmisión y una aceptación más natural de la marca; creación de símbolos con significado en los que la marca ya no está dentro de la ficción, sino que es la propia ficción. Las marcas entonces se construyen a partir de la experiencia .del usuario

Las campañas publicitarias basadas en estrategias de transmedia son un ejemplo de la diversificación en cuanto a plataformas y medios que se puede utilizar para explicar una historia que termine generando emociones. Esta multiplicación de los puntos de entrada repercute en los niveles de participación; estamos entonces ante campañas que proporcionan al usuario múltiples puntos de contacto con la .marca a partir de múltiples puntos de acceso

Otra característica que aprovechan los publicistas que trabajan con transmedia es la fragmentación; no solo hablamos de fragmentación de los medios, sino también de fragmentación de audiencias, y también fragmentación del propio relato. De esta manera, la sensación de que hay un todo que hay que perseguir a través de conexiones genera tanto la sensación de complejidad como la necesidad .de participación

Estos nuevos modelos también incluyen el uso de arquetipos, modelos de personajes y de acciones que permiten comprender la historia. El uso de arquetipos permite conectar a la marca con el público general y también aumentar el potencial .de una experiencia real o interpretada

Si bien el objetivo de todo mensaje publicitario es persuadir a los usuarios



Seminario Narrativa Transmedia

sobre el beneficio de una marca, el uso de narrativas transmedia en las campañas publicitarias también apunta a generar ese efecto de una manera un poco más compleja que lo que se logra a través de un mensaje directo: se hace a través de una puesta en escena de estrategias de verosimilitud y de inmersión, de forma que se promueva un tipo de inmersión emocional del tipo que logran las narraciones .que ofrecen ganchos de identificación con asuntos del relato

Varias de estas estrategias que hemos comentado tienen como objetivo incitar al usuario a participar en una cadena de conversación afín a sus intereses .y sus experiencias, de manera que el contenido llegue con más fuerza al usuario

Otro objetivo que busca la publicidad transmedia es la generación de comunidades de fans en torno a la campaña, a la historia y a la marca que finalmente está siendo promovida. Este tipo de efecto es muy importante, es la manera de .crear formas de involucrar a personas reales en el mundo del mensaje publicitario

La posibilidad de aprovechar la creación colectiva o la inteligencia colectiva de los usuarios en el aporte una campaña es visible en estrategias crowdsourcing o en la construcción colectiva de relatos que facilita el juego colectivo del mensaje .en este tipo de campañas

Emoción, experiencia y juego resumen lo que intentan poner en escena las campañas transmedia publicidad. Si bien el efecto de las campañas publicitarias parece muy natural y parece no intencional, en realidad, toda campaña publicitaria basada en el transmedia está sobremanera planificada. En cuanto a esta intencionalidad, existen dos tipos de planificación en torno a la expansión: la expansión estratégica, entendida como la planificación previa de campañas; y la expansión táctica, es decir, aquella que se planifica con base en inputs externos y que no conlleva planificación previa. El primer tipo de estrategia a es el más utilizado en la publicidad transmedia, en la que se ponen en juego narrativas que .obedecen a expansiones diseñadas previamente

Sin embargo, se da una tensión entre la posibilidad de escalar expansiones (pensadas desde el comienzo) y probar a través del ensayo y el error si esas expansiones funcionan. Si bien esta tensión hace parte de la planeación de una



Seminario Narrativa Transmedia

campana, lo interesante aquí es que esa campana debe incluir también algún grado de flexibilidad para que funcione

Al reunir todas estas características de una campana publicitaria transmedia, Loizate nos propone la siguiente definición: se trata entre un modelo push no invasivo en el que el contenido es líquido y fluye holísticamente. Un relato abierto que vertebra la campana para generar universos narrativos en torno a la marca, a los que se puede acceder desde múltiples puntos de entrada. Un relato que se construye a partir de narraciones arquetípicas en las que la composición está hecha de múltiples fragmentos con significado propio y el mensaje debe ser verosímil de manera que se desdibuje la frontera entre ficción y realidad. El usuario en su rol de prosumidor es el centro de la campana; los se agrupan en comunidades de fans que conversan en torno a esas marcas y generan relaciones emocionales con la historia y con la propia marca. También crean colectivamente de forma que la autoría queda difuminada. Las campañas configuran una experiencia escalable, gamificable, testeable, de bajo costo, con gran protagonismo del audiovisual y se planifican a partir de un orden temporal y expansivo. Así mismo, proporcionan (información del usuario en tiempo real (36

Un ejemplo

Algunos ejemplos de publicidad transmedia los ofrece el portal I²CPA (<http://www.ilovecpa.com/magazine/es/2017/06/03/6-exitosas-campanas-transmedia>) que recomendamos visitar. Solo para dar cuenta de uno de esos ejemplos y contrastarlo con lo que ha definido Loizate. Citamos aquí la campana de IKEA, una gran tienda muebles y artículos para el hogar difundida en toda Europa y ya presente en nuestro :ámbitos. Afirma el portal

Ikea es una de las empresas que más utiliza este tipo de campana [transmedia] para conectar con el consumidor de todas las formas posibles. Una de ellas fue: «La otra carta», la más emocional lanzada hasta la fecha por la compañía. Un grupo de niños escribieron una carta diferente, a sus padres, sobre aquello que quieren hacer con sus padres. Lanzaron dos piezas o spots



Seminario Narrativa Transmedia

televisivos, pero no se quedaron ahí y participaron en el evento 'Gestiona Hijos', crearon una web para seguir aportando contenido a la campaña. Organizaron encuentros con bloggers e invitaron a todos los niños que quisieran a hacer «su otra carta» y, aprovecharon esta oportunidad para .obtener datos de contacto de potenciales familias y clientes

El vídeo (<https://youtu.be/tkgGqoTelwY>) de la campaña tuvo más de dos millones de reproducciones en YouTube y estuvo presente en más de 50 medios de comunicación. Así, IKEA consiguió bastante viralidad e impacto .traspasando soportes y canales

Como se observa en la reseña de la campaña, hay muchos de los elementos del transmedia publicitario: se acude a una experiencia común, pero sutilmente alterada, la carta de navidad que, en este caso, era la carta de los niños a sus padres, en la que expresaban qué querían de ellos como padres y no, como en la carta a Papá Noel, petición de objetos o regalos. Obviamente se usa el recurso de contar historias distintas al usuario (los padres como receptores de los mensajes); se hace, además, uso de un asunto emocional muy fuerte y se logra el despliegue del mensaje en distintos medios y plataformas, así como reacciones en redes sociales y medios tradicionales. No había un producto en específico promocionado, sino la idea de IKEA como tienda para el hogar, que está en sintonía justamente con los hogares donde ocurre la experiencia de la otra carta. Se puede inferir que la campaña tuvo una planificación estratégica, pero que su impacto y expansión .obligó a capitalizar la reacción masiva

Otros ámbitos del transmedia de no ficción

Prácticamente todo mensaje, toda comunicación, toda información y, como veremos adelante, todo conocimiento se puede transmedial. Es cuestión de juntar la condición narrativa del mensaje, la eclosión mediática y la convergencia cultural para que esto se concrete. Voy a referirme a otros campos en los que se da hoy una vinculación con el transmedia, antes de entrar en el tema de la educación .transmedia



Seminario Narrativa Transmedia

Ciencia, transmedia y humanidades digitales

El discurso científico se caracteriza por ser un metalenguaje; es decir, que implica para quien lo produce y lo recibe una formación en los juegos de lenguaje propios de la ciencia

Tradicionalmente este discurso se manifiesta en formatos como los papers, los informes científicos o los libros, y termina siendo parte de circuitos muy restringidos de producción y recepción. Su alcance, en tanto discurso, por lo general no llega a la población en general, que solo sufre o se beneficia de sus impactos y productos sin mucha participación

Si bien disciplinas y estrategias como el CTS abogan por una democratización sobre todo de las decisiones que tienen que ver con los efectos de la ciencia y la tecnología, los discursos científicos siguen manteniéndose reservados, y en clave de metalenguaje, lo que según Christin (2018) puede ser una oportunidad para incorporar estrategias transmedia que, por un lado, podrían facilitar ese acceso al metalenguaje científico y tecnológico, al "remediarlo" en otros formatos; pero también, por otro lado, podría invitar a las personas comunes a contribuir a los discursos y mensajes de la ciencia

Un primer campo de aplicación transmedia podría ser el de la presentación de resultados de investigación y producción especializada: el campo de la divulgación, que se podría diversificar para que el mensaje científico llegue a través de distintos medios y plataformas, y a su vez ofrecer o facilitar un cierto grado de participación al público más general

Lo que Christin propone es que, ante el escenario de transformación que ha implicado la cibercultura y en particular el transmedia, surge una posibilidad de repensar cambios en las formas de producir y difundir conocimiento experto; de este modo, siguiendo ese espíritu transmedia, se puede llegar a desmonopolizar dicho conocimiento y todos los individuos participantes pueden llegar a ser emisores potenciales que se encuentran en una situación continua de crear contenidos e interrelacionarse



Seminario Narrativa Transmedia

Uno de los medios más efectivos de divulgación ha sido el documental científico. Christin hace un recorrido por la evolución de esta forma de divulgación y difusión del discurso; además hace un estudio de sus efectos en la ciencia, y se encuentra con que estos documentales han comenzado a convivir con nuevos géneros audiovisuales y han empezado también a dejarse influenciar por procesos de hibridación y convergencia, hasta que se han convertido en el llamado “webdoc”, una modalidad que incorpora la interactividad e involucra al espectador en un rol activo. Este nuevo medio da lugar a nuevos formatos que se transmiten por plataformas de visualización y participación. Es decir que nos estaríamos acercando a una transmediación del discurso científico

En efecto como lo recuerda Christin, desde la década de 1980, con la aparición de la tecnología digital, se incorpora el audiovisual interactivo como forma de narración, y con la consolidación de la narrativa transmedia se potencian funciones como la navegación de contenidos, la participación y la interacción de usuarios, así como la diversificación de medios y soportes

El documental, entonces, adquiere una cantidad de posibilidades que para Christin son importantes en la medida en que la interactividad y la multimedialidad ligadas al webdoc permiten una ampliación de las posibilidades del discurso científico. El autor incluso apuesta por formas de cocreación de los ciudadanos, quienes podrían llegar a ser prosumidores de la ciencia, un rol muy diferente al que cumplen en el modelo dominante actual, en el que el científico se posiciona como el experto y los ciudadanos como asistentes pasivos de la investigación

En un escenario ideal, cualquier persona podría aportar su inteligencia o sus recursos tecnológicos para alcanzar resultados científicos de utilidad social. Así podría verse la vertiente participativa de una transmediación del discurso científico, la investigación colectiva que podría influir a través de estas maneras de transmedialidad que propone el autor, específicamente en lo que se llama investigación participativa, y que a pesar de sus limitaciones y de encontrarse en fase experimental demuestra una gran potencia dentro del ámbito de la comunicación de la ciencia, sobre todo las que están más vinculadas a temas de sensibilidad social



Seminario Narrativa Transmedia

Para Christin, la construcción de saberes y la producción de discursos científicos se encuentran ante nuevos desafíos: uno de ellos implica superar la instancia de legitimación de resultados mediante canales de comunicación escrita y muy posiblemente entrar a dinámicas del transmedia, que se presenta como una alternativa complementaria de los soportes escritos y contempla modalidades narrativas capaces no solo de amplificar discursos especializados sino de generar .posibilidades de participación

Este medio puede ser una herramienta muy interesante para visibilizar la construcción de proyectos en lugar de productos, y originar así cambios en los roles de autor y público en general. Se trata de una refiguración que tendría como base .la idea de un prosumidor científico: el público abandonaría su rol pasivo

Por su carácter flexible y reflexivo, la narrativa transmedia cuenta con una gran capacidad para formular preguntas sobre la realidad y sentar bases de investigaciones. Esto es particularmente cierto en el caso de los webdocs, el género emergente que puede ser la punta de lanza de la innovación en cuanto al discurso científico que tiende a ser transmediatizado. Este nuevo horizonte de las prácticas científicas aportaría así a nuevos paradigmas inclusivos, a que los usuarios sean concebidos como parte integral del proceso de investigación científica y también .de la comunicación de resultados académicos

Las apreciaciones de Christin concuerdan con ciertas tendencias de las humanidades digitales. En efecto, si bien las humanidades digitales, en tanto concepto y práctica emergentes, no son un campo unificado sino una serie de actividades convergentes, estas sí exploran un universo en el que la escritura no es el medio normativo (pues se encuentra potenciado por nuevas configuraciones multimedia y transmedia) y en el que el conocimiento no solo se produce, sino que sobre todo es difundido y compartido, en la medida en que las herramientas, técnicas y medios de comunicación digitales han alterado la producción y la difusión .del conocimiento en las artes, las ciencias humanas y sociales

Las humanidades digitales buscan desempeñar un papel inaugural con respecto a un mundo en el que nuevos actores (no ya los tradicionales productores,



Seminario Narrativa Transmedia

administradores y divulgadores de conocimiento y la cultura, o las universidades), están llamados a dar forma a los modelos digitales nativos del discurso académico y la nuevas esferas públicas de la época actual (léase: www, blogosfera, bibliotecas .(.digitales, etc

Estos nuevos actores son los responsables de modelar la innovación y la excelencia en estos nuevos dominios y facilitar la formación de redes de producción .de conocimiento, intercambio y difusión que son, a la vez, globales y locales

El llamado de las humanidades digitales es a dar forma a un futuro en el que las características específicas del medio de las tecnologías digitales se convierten en su núcleo y en el que la escritura se sumerge en nuevos modos híbridos de .comunicación

Las humanidades digitales abogan por una convergencia cognitiva y práctica de humanistas y técnicos informáticos en proyectos asociados con temas como el big data, la visualización de contenidos, la minería de datos y el tratamiento .técnico y estadístico del discurso

Transmedia e investigación: el caso del simulador de IC ≡

En este apartado, exploraremos la narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. Específicamente, veremos el caso de .""Atrapados

Con base en un artículo publicado el año 2014, aquí describo un proyecto de investigación desarrollado bajo mi dirección con el título "Simulador IC, un escenario transmedial de pruebas para la simulación de inteligencia colectiva", en el que se exploró la capacidad de cuatro artefactos ficcionales, generados a partir de la transmediación de un texto literario fuente, para desarrollar sensibilidad y atención a problemas de inteligencia colectiva en usuarios del ambiente transmedial preparado para ello. Se hizo una medición del gradiente de inteligencia colectiva de los participantes tras el contacto y la interacción con diversas estrategias de simulación de los problemas (combinación de artefactos, según un diseño experimental específico) y se comprobó que la experiencia transmedia completa



Seminario Narrativa Transmedia

(la interacción con los cuatro artefactos) potencia los efectos y beneficios de la simulación en relación con la que se alcanza con el contacto e interacción con .artefactos individuales

Mediante un método mixto que articuló estos datos cuantitativos con un análisis de discurso de las entrevistas y aportes de los participantes, se recolectó información suficiente para evidenciar no solo la capacidad del ambiente transmedia en el ámbito de la verificación de las hipótesis del proyecto, sino para su proyección en otros escenarios posibles de investigación sociocultural, tanto en situaciones de la vida cotidiana y en contextos de práctica social, como en la creación de ficciones y en el ámbito educativo. Se concluye así que la tríada conformada por una estrategia de simulación en el marco de una experiencia transmedia y el carácter inmersivo de la narrativa resultante, genera una fuerte implicación de los usuarios que permite la construcción de perspectivas alternativas, complementarias y enriquecedoras .para la vida real

Los objetivos perseguidos por la investigación fueron los siguientes: comprobar la hipótesis según la cual los formatos semánticos más flexibles favorecen ejercicios de simulación y por lo tanto promueven formas de conocimiento más efectivas en el ámbito de la cibercultura; y establecer la progresión, en grados de libertad, para la exploración y manipulación de variables de simulación de cuatro artefactos: un texto literario “Atrapados”, y tres versiones transmedia del mismo: una novela .gráfica hipertextual, un videojuego y un juego de rol

El método desarrollado para el Simulador IC fue de carácter mixto: se consideró la construcción de un componente principal, de carácter cualitativo y un componente suplementario, de corte cuantitativo. El componente cualitativo estuvo orientado a un análisis de discurso, centrado en la codificación de seis códigos, cada uno de ellos conformado por cuatro subcódigos, como se muestra en .la Tabla 1

Seminario Narrativa Transmedia

Tabla 1. Relación de códigos y subcódigos del componente cualitativo

Código	Subcódigo
Inteligencia colectiva	Definición
	Colaboración
	Obstáculos de la IC
	Solidaridad
Interactividad	Emociones
	Empatía
	Personajes
	Usuarios
Inmersión	Contexto
	Historia/trama
	Verosimilitud
	Participación colectiva
Transmedialidad	Multisupo
	Cocreatividad diferida
	Individuación
	Adaptabilidad
Simulación	Reglas de simulación
	Estrategia cognitiva
	Relación con vida cotidiana
	Relación con el usuario
Artefactos	Texto literario
	Cómic
	Videojuegos
	Juegos de rol

Frente al componente cuantitativo, se desarrolló una metodología observacional (Anguera, 1990), con el fin de contar los turnos conversacionales en el desempeño de los grupos antes y después de interactuar con los diferentes artefactos, con el propósito de analizar el promedio de estos turnos y los cambios en su capacidad/sensibilidad para enfrentar problemas de inteligencia colectiva. Este proceso se orienta a diferentes estudios sobre el impacto del conteo de turnos conversacionales en el desempeño de grupos y su consecuente cumplimiento de tareas (Clemente y Navarro, 1990 y Williams, Chabris, Pentland, Hashmi y Malone, :2010). El procedimiento tiene en cuenta las fases descritas a continuación



Seminario Narrativa Transmedia

La experiencia transmedial en el Simulador IC

La hipótesis planteada fue que la capacidad/sensibilidad de grupos para enfrentar problemas de inteligencia colectiva puede anticiparse y medirse en función de la experiencia transmedial que cada uno encare. Por otro lado, la simulación de dichos problemas se presenta a su manera en los distintos artefactos que constituyen el escenario transmedia preparado para la investigación, lo que configura un modelo .diversificado, y por tanto explorable en forma flexible, de dichos problemas

La diversificación del modelo se presenta en función del modo de simulación de cada artefacto. Así, el texto literario fuente tendría un modo de simular vinculado a la heurística de la representación literaria, y se regiría por preguntas relacionadas con el ámbito mental del lector (“¿Qué haría yo si...?”). Sin embargo, este efecto mental no permite una alteración de la situación ya narrada en el texto y por tanto limita su función simuladora. Se puede evocar y hasta evaluar mentalmente el problema, pero es imposible verificar posibles divergencias de la historia, producto de la alteración de sus parámetros narrativos. Para ello se debe sofisticar el artefacto simulador, de modo que favorezca otras operaciones cognitivas, como verificar, comparar y sobre todo garantizar la capacidad para hacer variar fácilmente los parámetros del modelo (en este caso, las acciones de los personajes, los finales de la trama, los efectos sobre los comportamientos, etc.) y de observar visual e inmediatamente las consecuencias de dichas variaciones, de .manera que se puedan formular y explorar diversas hipótesis

En ese sentido, el espacio transmedia del proyecto se diseñó de modo que los artefactos derivados del texto literario fuente tuvieran distintos grados de sofisticación en función de la posibilidad de manipular los parámetros de la situación inicial. El cómic entonces ofrece no solo detalles dramáticos no presentes en la fuente, sino tres finales distintos derivados de la alteración de las condiciones del clímax narrativo. El videojuego ofrece la posibilidad más explícita de jugar con los caracteres predeterminados, pero a la vez relativos de los personajes (poderes), y exige la constante toma de decisiones por parte del usuario. Finalmente, el juego de rol da la oportunidad al jugador de construir la caracterización de su personaje y de exponerlo a distintos destinos y tensiones, y exige la construcción colectiva de

Seminario Narrativa Transmedia

.la trama y sus finales

Además, el proyecto propone la indagación sobre los efectos de la experiencia diversificada en función del uso de los artefactos en ciertas combinaciones prediseñadas; es decir, los efectos que la experiencia transmedial propiamente dicha tiene sobre la capacidad/sensibilidad en torno a problemas de inteligencia colectiva. De hecho, los grupos de usuarios que hicieron parte del diseño cuasiexperimental se vincularon a ciertas experiencias específicas, tal como se muestra en la Tabla 2: se atribuyó un peso de 1 a la experiencia con el texto literario; 2 a la experiencia con el cómic; 3 con videojuego y 4 con juego de rol; y pesos ascendentes a las combinaciones diseñadas

Tabla 2. Relación de peso de la experiencia transmedial en grupos

Grupo	Relación con artefactos	Peso de la experiencia transmedial
Grupo 1	Experiencia con fragmento Atrapados	1
Grupo 2	Experiencia con cómic	2
Grupo 3	Experiencia con videojuegos	3
Grupo 4	Experiencia con juego de rol	4
Grupo 5	Experiencia con fragmento Atrapados y cómic	3
Grupo 6	Experiencia con videojuego y juego de rol	7
Grupo 7	Experiencia con fragmento Atrapados y videojuegos	4
Grupo 8	Experiencia con cómic y juego de rol	7
Grupo 9	Experiencia con fragmento Atrapados, cómic, videojuego y juego de rol	4



Seminario Narrativa Transmedia

La idea era verificar qué tanto incide, por qué y de qué modo, cada experiencia específica en el mejoramiento o no de la capacidad/sensibilidad a problemas de inteligencia colectiva. De entrada, se esperaba que los grupos que solo tenían contacto con un artefacto no mejorarían tanto su C/S como los que tendrían contacto con los cuatro artefactos o con los que tendrían la experiencia de combinación de varios de ellos. Dentro de las combinaciones diseñadas, la idea era verificar qué tanto influirían o no ciertas combinaciones frente a otras. Como se observa en la Tabla 3, producto de la aplicación de la prueba de inteligencia colectiva que se aplicó a los diferentes grupos (el test de la mirada en los ojos, desarrollada por Baron-Cohen, Jolliffe, Mortimore y Robertson, 1997) y adaptada a la población argentina por Román et al. (2012), los resultados confirmaron la hipótesis sobre la distribución de los turnos conversacionales en el desempeño de los grupos frente a una tarea, esto es, una cualificación de la respuesta compartida :ante problemas de la IC

Tabla 3. Comparación de resultados del test de la mirada

Tabla 3 Comparación de resultados del Test de la Mirada							
	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 5	Grupo 6	Grupo 7	Grupo 8	Grupo 9
Pre test	300	133	313	188	139	126	384
Postest	168	85	255	167	62	132	172

A partir de los datos mostrados en la Tabla 3, se puede apreciar una tendencia a la distribución de los turnos conversacionales en las pruebas posttest de los grupos. Así, para tomar algunos ejemplos, para el caso del grupo 5, que interactuó con el texto literario y el cómic, la relación de turnos para el pretest fue de 313 turnos, mientras que en el posttest fue de 255; el grupo 6, que interactuó con el videojuego y el juego de rol, pasó de 188 turnos en el pretest a 167 en el posttest; el grupo 7, obtuvo en el pretest 139 turnos y pasó a 62 en el posttest. No se presentan los datos de los grupos 1 y 4, por inconsistencia en las pruebas pretest y posttest. El grupo 8 tuvo 126 turnos en el pretest y 132 en el posttest y, finalmente, el grupo 9 pasó de .384 turnos en el pretest a 172 en el posttest



Seminario Narrativa Transmedia

Frente a estas variaciones en el conteo de turnos, se puede confirmar la tesis desarrollada por Williams et al. (2010) sobre una distribución de la forma en la que interactúan grupos pequeños de personas para el desarrollo de una tarea y .se proponen tareas centradas en estimular la IC

Frente a los resultados cuantitativos, se pueden realizar algunas reflexiones de impacto teórico sobre el efecto de la experiencia transmedia y sus posibilidades de apertura a la integración de medios, en relación con las experiencias subjetivas reflejadas en el análisis del componente cualitativo recogido en algunas de las principales frases de los protagonistas de la investigación, específicamente de los grupos focales 3 y 4, que estuvieron conformados por personas que habían .transitado por diferentes cruces de artefactos

Así, se puede afirmar, en primer lugar, que la importancia de lo ficcional como estrategia de simulación, esgrimida por Scolari (2013c), se hace patente en las expresiones de los usuarios de los artefactos mencionados: hablan sobre la importancia de la historia, de la trama, dentro de la relación entre artefactos. La historia moviliza las reflexiones y orienta las alternativas entre leer un texto literario y jugar un videojuego; entre vivir la experiencia del juego de rol y la lectura del cómic. Una historia bien contada permea la relación de los artefactos, .que se articulan en la experiencia y subjetividad de sus usuarios

Como lo afirma uno de los participantes, la conexión de la historia se expresa en la forma del personaje y en la identificación con el juego de rol: “Si es que uno es el personaje [se refiere al juego de rol], entonces es un paso más para meterse a la historia, no solamente leerla. En el videojuego uno puede interactuar con los personajes, pero en la parte del rol, esa persona de tu personaje, así no sean los de la historia, sino aparte de ello, es meterse más en el cuento y de la misma manera uno empieza a conocer de otras personas. Es una forma e interactuar con ellos” .((Participante, grupo focal 4

Una de las expresiones necesarias para las narraciones transmedia se da, para el caso de este participante, en la cercanía o, si se quiere, en la identidad compartida entre las acciones del usuario y las acciones del personaje. La



Seminario Narrativa Transmedia

identificación que usualmente se daría en la simulación mental, producto de la lectura de un texto literario, se transforma en un ser-personaje, en el que .desaparecería la identificación (ponerse en lugar de) para ser el personaje mismo

Esta relación entre personaje y usuario se liga con el argumento de Schaeffer (2002): “Por tanto, es importante reconocer que la ficción tiene modos de ser muy diferentes según los soportes simbólicos en los que se encarne [...]. Y esas diferencias no son ‘simples’ diferencias formales” (p. 228). Uno de los efectos de los dispositivos ficcionales propuestos por Schaeffer estaría centrado en las condiciones en las que el usuario de los artefactos vive y se compromete con las .exigencias del personaje

El análisis también ofrece perspectivas de estudio específicas sobre las manifestaciones de la nueva ficción, que para Garrido “es, sobre todo, un movimiento comprensivo con los nuevos dispositivos ficcionales (independientemente de la procedencia) a través de su entronque con lo antropológico y una dinámica que arranca de los orígenes de la humanidad” (2011, p. 187). La experiencia de inmersión expresada en esta suerte de recreación-encarnación de personajes no sería posible si no estuviera enmarcada por las conexiones preestablecidas en la .experiencia de uso de diferentes artefactos, propiciadores de la transmedialidad

Como lo afirma uno de los participantes: “Leímos el texto y pues hubo aspectos que no nos quedaron muy claros, pero con el cómic ya todo fue súper claro, y de eso nos ayudó mucho para jugar, entender que esos eran ya los personajes, están atrapados tienen que hacer tal cosa, o sea sí hay coherencia” (Participante, grupo focal 4). Otro afirma: “Yo digo que la base de la historia está bien, sino es simplemente abre herramientas para, para ser creativo” (Participante, grupo focal 4). Muchas de las sensaciones que vivieron los participantes de los grupos focales, estuvieron orientadas a encontrar posibilidades de integración, de convergencia, entre los artefactos, con la subsecuente apertura a nuevas formas de comprensión, no solo de la historia que estos cuentan, sino de las consecuencias en la manera en .que se construyen realidades ficcionales y no ficcionales

En definitiva, y como lo manifiesta la siguiente frase, una de las consecuencias



Seminario Narrativa Transmedia

se ve reflejada en compartir significados sobre lo que es el trabajo en equipo y la Inteligencia Colectiva: “Que no sea realmente otra persona, y realmente esa es la actividad colectiva de juntar lo que él sabe con lo que yo sé, y ese tipo de cosas, sino que pues uno mismo es el que escoge el personaje, para lograr algo; un objetivo se necesita de varios, de varias habilidades” (Participante, grupo focal 4). La anterior frase refleja dos de las características de la transmedia, recogidas por Noronha et al. (2012), extraídas de los estudios de Jenkins (2008): el público que se involucra en la historia interactúa con diversos medios de comunicación que ayudan a comprender la historia en general y a la vez este público se vuelve cazador y recolector de información, con el fin de alimentar estas conexiones entre .medios

Además de estas posibilidades de interacción, el transmedia es una oportunidad para la construcción de mundos alternativos en los que es fundamental apoyarse en otros para el logro de objetivos, lo que, en otras palabras, es una de las formas de la IC. Pensar en el apoyo de otros para el logro de los objetivos de una tarea se convierte, en consecuencia, en una de las alternativas que ofrecen diferentes artefactos con los que interactuaron los usuarios, como es el caso de la experiencia del siguiente participante: “Me ha parecido lo que decía ella, que en el videojuego se desarrolla más el concepto de un trabajo de grupo, pero en el cómic tú le das más contexto a los personajes de la historia. Se desarrolla más porque tú entras y te pones en ese papel: tú vienes haciendo porque no sabes más allá de eso y en el cómic sí fue un poquito más de contextualización, pero frente al texto, creo que no más da la historia” (Participante, grupo focal 3). De acuerdo con lo anterior, y como una manifestación de la IC, muchos de los participantes vivieron la experiencia de integración de medios en sus reflexiones cognitivas, al caracterizar espacios en común entre los artefactos, independientemente de la propia historia; al tiempo, reconocen la importancia en esta relación, que promueve una mirada en .conjunto de la experiencia

Estos descubrimientos se pueden ver reflejados en las siguientes frases: “Entonces, es como interesante poder ver la misma historia supuestamente desde diferentes enfoques, y poder construir algo totalmente nuevo” (Participante, grupo focal 3); “A mí me parece que los artefactos se complementaban unos con otros



Seminario Narrativa Transmedia

porque yo lo primero que hice fue el videojuego y no entendí al principio (se puso en negro la pantalla o perdí siempre), pero, digamos, la fortaleza que le vi al juego era que ustedes nos habían mencionado la inteligencia colectiva y yo veía cómo el juego estaba ubicado o funcionaba en la medida que tú tenías que cambiar de personaje; entonces porque tú solo no tenías esas habilidades, o sea, tocaba usar las habilidades de otro, entonces, que si iba a hacer una cosa primero tenías que encontrar al otro; entonces digamos que ahí se veía como un concepto interesante de pronto de esa unión y de esa colectividad; entonces, digamos, que la fortaleza de ese videojuego me pareció esa: tú no podías continuar o no podía ver ciertas cosas si no habías hecho algo antes en especial con otros personajes” (Participante, .(grupo focal 3

De este modo, como lo afirma Elwell (2013), se va creando en progresión, un relato-mundo compuesto por diferentes experiencias mediáticas que luego se convierten en transmedia gracias a la evolución progresiva de una inicial dispersión, como aparente desorden de experiencias que poco a poco se integran en un relato unificado, lo que no significa que sea completo o cerrado. La historia transmedia de “Atrapados” integra las cuatro características de las narrativas transmediales propuestas por Elwell: integración (por el reconocimiento de los usuarios de las complementariedades entre los artefactos); dispersión (por el reconocimiento de los usuarios con la autonomía de cada uno de los artefactos, que a la vez exige organización en red del relato-mundo); lo episódico (en tanto cada artefacto constituye y se constituye en episodio, es decir, en fragmento de una secuencia, a la cual se puede acceder en la medida de las necesidades de uso y apropiación); e interacción (gracias a la permanente actividad que requiere el uso de los artefactos, .(siempre visibles y siempre abiertos a nuevas experiencias de relación

Estas características pueden verse reflejadas en la frase que sigue, en la que se advierte, no solo la intención cognitiva de la integración de medios en una complejidad de relaciones, sino que se establecen consecuencias para las experiencias de la vida cotidiana: “Yo creo que esto muestra lo que pensé: abre las experiencias de la vida cotidiana; es la posibilidad que tenemos de contar cosas a través del medio que sea, que es la misma historia a través del videojuego, el texto [...], entonces es juntar diferentes partes y escoger los medios adecuados para



Seminario Narrativa Transmedia

hacerlo y de todas formas uno puede contar lo mismo a través de diferentes medios o crear un universo muy complejo y contando sus diferentes partes (Participante, .(grupo focal 3

Una de las consecuencias, como se advierte, de la experiencia transmediática, es la reconfiguración de ciertas definiciones sobre lo que es el yo en tiempos de la cibercultura. Serres, en su libro *Atlas*, describe e integra con acierto muchas de las características de este nuevo sujeto: “¿Cómo describir y nombrar el nuevo sujeto? Integra tan bien la colectividad de los hombres y la suma de sus medios que, trabajador o contemplativo, su red de todas las redes incluye la memoria inmensa y total, enumeración y revista general, sin omisión alguna; la inmediatez del recuerdo que se hace presente de inmediato, a placer; una inteligencia perfectamente conectada, cerebro suma de todos los cerebros; un juicio equilibrado, por control y regulación recíprocos de las informaciones cotejadas; la imaginación, como conjunto de las imágenes, reales y virtuales, y de las situaciones posibles, que pueden sustituir a las antiguas experiencias, demasiado lentas por comparación .(con su rapidez” (Serres, 1995, p. 127

La experiencia del yo en las narrativas transmediales requiere de una mirada en red, que no siempre es suficiente cuando se considera un self centrado en la estabilidad o desde el punto de vista de un ideal de una identidad plenamente construida. La inteligencia, para tomar un ejemplo, no es ya un asunto cognitivo privado, sino que se expande a todos los cerebros interconectados en la red; las experiencias, incluso, se atraviesan en episodios vividos en lo virtual y lo real; en .lo inmediato y en la recuperación del recuerdo

El mismo Edwell (2013) ha construido una definición que aplica muy bien a la experiencia transmedia: se trata del self transmediado. Afirma el autor de la siguiente manera: “El self transmediado está constituido por la equivalencia existencial de lo digital y lo analógico, en el que la narrativa del yo se construye simultáneamente en y fuera de línea, como una red de marcadores de identidad y los responsables que se unen en una identidad en-vida” (p. 243). Estas nuevas categorizaciones permiten pensar en la apreciada “inestabilidad” del yo que se .requiere en la experiencia transmedia



Seminario Narrativa Transmedia

Como lo afirman Gergen y Gergen (2011), para que exista una noción relacional del yo —que sería equiparable a la propuesta de Edwell—, se requiere que las representaciones mentales adquieran sentido en el significado compartido de las experiencias de los sujetos y en la necesidad de colaborar conjuntamente en los acuerdos sobre los conceptos y la experiencia de la vida cotidiana. Se requiere entonces de un self, de un yo, que sea capaz de integrar y comprender el abanico de posibilidades que ofrecen los múltiples formatos, pues por sí solos, aislados, no se realiza el trabajo de integración

Como el mismo Serres lo afirma, las herramientas y objetos crean sus sujetos, a la vez que los sujetos convocan esas herramientas reunidas en una relación complementaria, que produce nuevas realidades. Este movimiento tiene, como se prevé, importantes consecuencias para la sociedad. Para tomar un ejemplo, en el campo de la educación, y de acuerdo con los planteamientos de Amador (2013), se requiere considerar tres elementos del aprendizaje transmedia: las comunidades de práctica (la condición de los grupos cambia si se trata de un grupo de estudiantes que toman clase o una comunidad que se encuentran en red, por ejemplo); la socialización de saberes (la comunicación no se da entre el estudiante —con su tarea— y el profesor —como único auditorio—, sino que se crean nuevas audiencias, compuestas por los demás compañeros y otras comunidades con las que se pueda interactuar); y la participación colaborativa (se potencian estrategias pedagógicas como el aprendizaje significativo, con el fin de incorporar estos saberes en discursos .(que vayan más allá del contexto escolar

Conclusiones

La dimensión transmedial alrededor de “Atrapados” dio luces, en resumidas cuentas, en torno a cuatro aspectos de la construcción y la socialización de narrativas :transmedia

En primer lugar, confirmó la potencia narrativa del transmedia como medio para generar relatos-mundo complejos, producto de la puesta en marcha de relaciones transmediales entre los artefactos involucrados. Si bien en este caso esa potencia estuvo orientada a indagar sobre los problemas de



Seminario Narrativa Transmedia

la inteligencia colectiva, ésta puede extrapolarse también a otros escenarios de investigación como herramienta exploratoria de problemas sociales y .culturales

En segundo lugar, creó las condiciones para generar relaciones • significativas desde una experiencia de entretenimiento que incluía aspectos de la vida cotidiana, gracias al poder inmersivo y de simulación de los artefactos. La triada conformada por una estrategia de simulación en el marco de una experiencia transmedia y el carácter inmersivo de la narrativa resultante generó una fuerte implicación de los usuarios que permitió la construcción de perspectivas alternativas, complementarias y .enriquecedoras para la vida real

En tercer lugar, el carácter transmedial de "Atrapados" demostró ser • una estrategia adecuada para la promoción de prácticas sociales y culturales sobre lo que implica la IC. Se trata de una experiencia que podría extenderse a escenarios como el educativo, en el que la gestión de conocimiento ha estado centrada en la apropiación del artefacto libresco casi con exclusividad, y en la formación de inteligencias individuales, pero que debería abrirse, es nuestra propuesta, a experiencias más "transmediales", tal como lo propone .Amador (2013) en la referencia que hicimos arriba de su artículo

En efecto, a diferencia de los modelos educativos basados en el • uso de un solo medio (el texto impreso), la educación hoy puede (y debe) echar mano de todos los medios disponibles para ofrecer, no solo diversidad de contenidos, sino escenarios y actividades diversificadas en función de la capacidad interpelativa de cada medio. No es lo mismo informar o desarrollar una actividad en medios impresos o escriturales que a través de video, audio o medios digitales. Más aún, la educación hoy no se basa en el uso de un solo medio, sino que pide su "transmediación". Este proceso exigirá, consecuentemente, una alfabetización múltiple que permita a los estudiantes no solo acceder a la información a través de distintos medios (politextos), sino reconocer y aprovechar la capacidad intrínseca de cada uno y los vínculos de esos medios con la inteligencia múltiple (metalectura). "Atrapados", como experiencia investigativa, constituyó también un escenario que permitió y exigió el trabajo en red entre los investigadores y participantes



Seminario Narrativa Transmedia

del proyecto, muy específicamente entre artistas (encargados del desarrollo de los artefactos), investigadores (encargados de la conceptualización y el diseño metodológico) y participantes o usuarios de la plataforma (en tanto población objetivo del estudio, pero también como sujetos que extienden resultados y colaboran de forma emergente con propósitos y proyecciones .(de la investigación

Todos estos descubrimientos y ámbitos pueden capitalizarse ciertamente en nuevas maneras de hacer investigación en ciencias sociales. Finalmente, este ejercicio transmedia se alinea con los principios propuestos por Elwell (2013): integración, dispersión, lo episódico y la interacción, como fuentes para la .construcción de un sujeto transmediado

La tarea es compleja: se trata, ni más ni menos, que de promover (seguramente con apoyo de una escuela que asuma los valores transmedia) la formación de sujetos que, a través de sus habilidades interactivas (tanto en el mundo digital como en el mundo análogo), hagan de lo episódico una oportunidad para apreciar e integrar lo disperso, poniendo en escena, y a partir del entendimiento de la diversificación, la apropiación de códigos y una inteligencia colectiva práctica. Se trata de sujetos que capitalicen constantemente las experiencias estéticas y cognitivas de los distintos medios que se ofertan hoy en el mundo contemporáneo y sean capaces, no solo de .apropiar contenidos, sino de crearlos ellos mismos

En ese sentido, y para cerrar con estas palabras de Piscitelli, estos usuarios se hacen perfectamente pertinentes: “Por eso insistimos en que más que de muerte o fin, debemos hablar de reinención de la lectura. Solo que esta vez los lectores serán cada vez más escritores y que su paleta no estará compuesta solo de texto sino también de imágenes, sonidos y objetos. Lo digital convertido en un corrosivo de géneros, soportes y formatos permitirá una liberación expresiva inaudita. Pero en ausencia de nuevas reglas, compromisos y estéticas tanto desorden podría convertirse en mera cacofonía. Habrá que establecer un nuevo decálogo de los límites y retóricas del ‘rip, mix and burn’ si queremos plena y fecundamente .(participar creativa y enriquecidamente [sic] de lo mejor de los dos mundos” (2009



Comunidad, memoria colectiva y transmedia

Recordamos aquí la observación de Freeman (2018) con respecto a que en Latinoamérica se da una especie de corriente alterna de la transmediación que buscaría más aprovechar el transmedia para proyectos de no ficción, proyectos culturales y políticos e incluso como estrategia sociopolítica orientada a comunidades locales. Menciona, por ejemplo, que en Colombia se viene dando un interesante fenómeno de utilizar el transmedia para la recuperación de la memoria colectiva

Memoria y transmedia

Efectivamente, una de las actividades del Centro Nacional de Memoria Histórica en Colombia ha sido desarrollar un periodismo transmedia para narrar lo que nos sucedió como sociedad durante el Conflicto. Este post del blog del centro, titulado Rutas del Conflicto, y que es un ejemplo perfecto de ejercicio transmedial de memoria colectiva. Se cita larga y textualmente la descripción en el siguiente enlace: <http://centrodememoriahistorica.gov.co/rutas-del-conflicto-periodismo-./transmedia-para-narrar-lo-que-nos-sucedio>

El primer proyecto de este portal periodístico, que cumplió cinco años, fue una base de datos que recoge más de setecientas masacres ocurridas desde 1982. A través de herramientas y narrativas innovadoras, esta iniciativa se ha convertido en un archivo indispensable sobre la guerra y la resistencia

Desenterrar las incontables historias que ha dejado la guerra y generar empatía en un público que lleva sesenta años escuchando relatos sobre las violencias ha sido un reto para los medios de comunicación y los periodistas. También ha sido un desafío comprender qué fue lo que pasó en lugares donde los conflictos aún persisten. Portales como Rutas del Conflicto han creado herramientas como bases de datos, recorridos virtuales y formatos testimoniales en multimedia para contar, junto con los protagonistas de las historias, sus memorias de vida y dignidad



Rutas del conflicto

El proyecto periodístico Rutas del Conflicto nació en 2014. Oscar Parra, director del portal y profesor de la Universidad del Rosario, quería que los datos extraídos de versiones libres del proceso de Justicia y Paz con los paramilitares fueran más accesibles. De ese primer ejercicio, se construyó una importante colección de recortes de prensa, datos y testimonios sobre masacres perpetradas desde 1982. Con este trabajo, el equipo periodístico obtuvo en 2017 el premio “Data Journalism Awards”, otorgado por la organización Global Network Editor; sobresalió entre 573 .proyectos de cincuenta y un países

Desde entonces, Óscar y su equipo no han parado de recorrer el país, alimentando su colección de historias y datos. Con cámara y grabadora en mano, jóvenes periodistas de entre 20 y 25 años, han llegado al Magdalena Medio a reconstruir lo ocurrido en masacres emblemáticas como la de Barrancabermeja, el 28 de febrero de 1998; a los Llanos Orientales, para entender la relación entre el petróleo, la violencia y la propiedad de la tierra; y a la Costa Caribe, para documentar las expresiones culturales y musicales alrededor de la resiliencia y la .memoria

Han hecho preguntas necesarias y han recopilado información para luego transformarla en piezas periodísticas que, a través de formatos como el video 360°, .permiten entender la complejidad y magnitud del conflicto

:Aquí les presentamos seis de sus proyectos más destacados

Cartografía del conflicto

www.rutasdelconflicto.com/geografia-del-terror/masacres-por-grupos.php



Seminario Narrativa Transmedia

Este mapa es el resultado de la creación de una base de datos que recopila unas 730 masacres perpetradas por distintos actores armados entre 1982 y 2013. La información se encuentra georreferenciada en un mapa, y la exploración arroja datos como el nombre del actor armado, la fecha registrada de la masacre, datos de contexto asociados con la época de violencia vivida en la región y los nombres de las víctimas

Yo sobreviví

[/www.rutasdelconflicto.com/sobrevivi](http://www.rutasdelconflicto.com/sobrevivi)

Este proyecto nace como una segunda fase de la Cartografía del conflicto. Su contenido se basa en la recopilación de testimonios asociados con las masacres registradas. Por medio de la herramienta Tu memoria cuenta, varias víctimas acudieron al portal de Rutas del Conflicto para narrar sus historias en primera persona. De este proceso nació el libro Yo sobreviví: memorias de guerra y resistencia, que se lanzó el pasado 25 de febrero (de 2019) en la editorial de la Universidad del Rosario

Pueblos en el olvido

[/www.rutasdelconflicto.com/pueblos-olvido](http://www.rutasdelconflicto.com/pueblos-olvido)

Por medio de recorridos audiovisuales de 360°, Pueblos en el olvido pretende retratar la geografía y el espacio de cuarenta lugares del país arrasados por la guerra, pero habitados por personas que trabajan incansablemente por recuperar la prosperidad. Es un proyecto multimedial que utiliza bases de datos, visualizaciones de mapas interactivos y reportajes en profundidad, para documentar los esfuerzos de las comunidades desplazadas por el conflicto armado, por retomar sus tierras y recuperar sus modos de vida



Seminario Narrativa Transmedia

Ríos de vida y muerte

[/www.rutasdelconflicto.com/rios-vida-muerte](http://www.rutasdelconflicto.com/rios-vida-muerte)

A través de bases de datos, visualizaciones cartográficas y reportajes multimedia, este proyecto busca dimensionar la magnitud de la práctica de la desaparición forzada en los ríos colombianos. Hasta hoy, recoge información a profundidad sobre más de cuarenta ríos. En la segunda parte, próxima a publicarse, se espera mostrar los rostros de la desaparición a lo largo del río Cauca. Actualmente, también se trabaja en la construcción de un registro de historias de personas desaparecidas en los afluentes del país, a partir de las voces de sus familiares. Este proyecto se adelanta en alianza con el Consejo de Redacción

Tierra en disputa

www.tierraendisputa.com

Este especial documenta casos en los que el conflicto armado ha marcado la historia de la propiedad de la tierra. El multimedia recoge cincuenta historias de despojos, abandonos forzados y compraventas masivas de tierras, y hace un trabajo por esclarecer quién está detrás de estos hechos. Este proyecto, realizado en alianza con Verdad Abierta, utiliza herramientas y formatos como bases de datos, mapas y reportajes

La paz en el terreno

www.lapazenelterreno.com

Este especial busca medirle el pulso a la implementación del Acuerdo de Paz entre el Gobierno y la exguerrilla de las Farc, particularmente en cuanto a dos temas claves: el proceso de reincorporación de los excombatientes y la delicada situación de los defensores de derechos humanos en las regiones. Este proyecto, realizado en alianza con Colombia2020, visualiza, sobre un mapa de Colombia, los perfiles de líderes y lideresas sociales asesinados tras la firma del acuerdo; la información es documentada en profundidad una a una, como una manera de rendirle homenaje



Seminario Narrativa Transmedia

.a su memoria

Magdalenas digitales

Por otro lado, hay una observación de Carolina Campalans con respecto a las resonancias que el consumo de los productos mediáticos (y transmediáticos) produce en nuestras memorias, un consumo que de alguna manera va configurando .una memoria común

Esto afirma en su sitio web Campalans (<https://carolinacampalans.atavist.com/>).(narrativas-transmedia-y-memoria

La conexión entre narrativas transmedia y memoria se nos presenta a través de las múltiples y rizomáticas conversaciones que los medios digitales ayudan a potenciar. Entendemos, con Garde-Hansen (2011), la memoria colectiva como un entramado de conexiones “no únicamente con nuestro propio pasado, sino con un amplio rango de pasados, que yacen en un micronivel, tales como historias de familia, la comunidad local, la escuela, la religión y el patrimonio, y en un macronivel, como por ejemplo las historias nacionales, la política, el género, la raza, la cultura y la sociedad”. Todas estas conexiones aportan a la construcción de la identidad, así como de los sentimientos (pasiones) que podamos experimentar en relación con dicha .(identidad (Garde-Hansen, 2011: 15

Sobre esa memoria común, producto del efecto de las magdalenas digitales como llama Nohemí Meza (2029) a esas resonancias —haciendo alusión al poder evocatorio del olor de las magdalenas que refiere Proust en su obra como disparador de recuerdos—, presento aquí la reflexión que hago con respecto a mi obra *Memorias y caminos*. Si bien en *Memorias y caminos* la interacción de los usuarios con el hipermedia se reduce a la redacción de textos en el apartado de comentarios del blog que acompaña a la obra, eventualmente esas intervenciones



Seminario Narrativa Transmedia

podrían adquirir el aspecto y función de distintos formatos narrativos y acercarse así a una participación de tipo transmedial. Presento aquí las reflexiones sobre memoria mediática en Memorias y caminos (en adelante MyC) (Rodríguez, 2029, os, 325-326

En MyC, buena parte de los pretextos autobiográficos están determinados por las condiciones que Nitsch aclara. Se trata de recordar a partir de lo vivido en la experiencia cinematográfica o televisiva, de registrar y recrear las experiencias de la escucha musical, de las lecturas literarias, del contacto con la radio y con los juegos, del alcance de las prótesis técnicas. Pero no solo eso, se trata también de convocar a la conversación a partir de esas experiencias vividas y también pensadas y repensadas, y en todo caso compartidas, en el ambiente de un juego en particular (el juego de MyC) y, por tanto, se trata de potenciar experiencias, recuerdos, .contactos, hacia lo colectivo como acto de profanación

Memoria mediática

Según Merino (2014) memoria mediática es la capacidad de la memoria para asimilar y filtrar la información que recibimos de los impulsos informativos en recuerdos de nuestro propio yo y de nuestro pasado. La comunicación mediática en particular, según Merino, configura “bienes” que se convierten en extensiones de la conciencia y experiencia de la memoria y de alguna manera la modelan. Las entradas autobiográficas de MyC son, en últimas, representaciones de la memoria personal a través de memorias prefiguradas por los medios. La memoria allí está cargada de esas imágenes de los medios que se convierten en extensiones de la propia historia personal. La razón de este ejercicio, según Merino, estaría en la :fascinación que producen las pantallas y los medios

Los diferentes medios dan forma a nuestro recuerdo individual y a la vez a la memoria colectiva. La reflexión intermediática nos habilita también para entender nuestra propia historia personal. Así como las metáforas transforman y modifican la experiencia también lo hacen los medios (Merino .(295-313



Memoria mediática y conciencia política

De acuerdo con otra de las autoras del libro que he seleccionado como referencia para este apartado, Ortrud (367-382), los medios en la literatura aparecen no solo como referencia sino también como presencia; es decir, se va más allá de la analogía estructural para presentar el medio mismo. La contemplación de fotografías o el espectáculo de los medios producen resonancias personales y colectivas de la memoria, hasta el punto incluso de suplantar y desfigurar el recuerdo. Medios como la fotografía son fuentes de mundos imaginarios que pueden conectarse con la vida real a través de la memoria. Pero el impacto de los medios no solo se da en términos de fuente de imágenes, sino también como modelo estructural del escrito: no solo hay relatos memorísticos facilitados por lo descargado desde los .medios, sino también una historia relacionada con la política de los medios

En efecto, en MyC, recordar (y presentar) algún programa de radio o de televisión; reseñar un libro o una película; contar una historia sobre computadoras no es solo referir una relación personal con el medio o el objeto técnico, es también reflexionar, proponer una idea o evaluar políticamente esa experiencia. Es esa evaluación, más que la anécdota misma, la que convoca a la conversación, la que .permite el salto a lo colectivo

Memoria mediática y refiguraciones de la percepción

Finalmente, referencio ahora la reflexión de Susanne Schlünder a propósito de la obra de David Trueba, pues sugiere otra convergencia con el modo de ser de MyC .((Chihai y Schlünder 420-424

Para Schlünder, es importante atender la influencia de los medios técnicos y simbólicos sobre las formas y estructuras de la narración, y no solo entender esa influencia como pura referencia. Los dispositivos técnicos no solamente determinan formas de expresión, sino también formas de comunicación, sentimientos,



Seminario Narrativa Transmedia

comportamientos y lenguaje. La intermedialidad, la voluntad de potenciar la relación entre medios, no solo se manifiesta como referencia o como combinatoria, sino que exige y determina una estética de la percepción caracterizada por la ubicuidad y la simultaneidad, lo que le otorga una potencia especial a la intermedialidad

Cada vez que el usuario de MyC encuentra un objeto interactivo relacionado con los medios o con los dispositivos técnicos, experimenta la ubicuidad de sus medios (“Creía que era una experiencia personal y ahora caigo en cuenta de que la vivimos todos, es ubicua y la revivimos simultáneamente). Esa estética se traduce en la búsqueda de la transcripción, de acuerdo con las condiciones mediáticas de cada medio. Como en Memorias y caminos, la voluntad de expresar el recuerdo que dispara una experiencia mediática implica una superposición entre la realidad y la percepción del medio mismo articulada través de la memoria

Accesibilidad y transmedia

Si uno de los alcances de la narrativa transmedia es impactar nichos diversos de recepción en función de gustos, intereses, edades, capacidades (inteligencias múltiples), trayectorias, entonces se abre un campo interesante de posible recepción y llegada del relato para el caso de personas con discapacidad. La pregunta que se puede plantear es: ¿qué pueden hacer las dinámicas transmedia para entregar contenidos a personas que tienen algún tipo de discapacidad y que por tanto requieren un tipo de formato específico para el acceso a dicho contenido

De hecho, el problema de accesibilidad en medios tradicionales siempre ha sido objeto de atención: la escritura braille para ciegos, el lenguaje de señas para sordomudos, el subtítulado de diálogos y descripciones en pantallas, y más recientemente las estrategias de acceso a contenidos para la web. Existen regulaciones y prácticas en todos los países, incluidos Colombia (donde, según datos del Dane, más del 6% de la población sufre algún tipo de discapacidad

Con la llegada de los dispositivos digitales se han abierto nuevas posibilidades para ofrecer acceso a contenidos mediáticos (lectores de texto en pantalla,



Seminario Narrativa Transmedia

convertidores de voz a texto, etc.), pero también nuevos retos: ¿cómo hacer viable la recepción de películas y contenidos basados en imagen a personas con discapacidad visual?, ¿cómo ofrecer contenidos impresos responsables?, ¿cómo garantizar la experiencia del videojuego, la realidad aumentada o la realidad virtual a personas que no tienen la capacidad para recepcionar este tipo de contenido? Hay otra pregunta importantísima: ¿cómo pueden estas nuevas formas de contenido favorecer a ciertas poblaciones

Además de los escenarios e instituciones tradicionales como la escuela, las bibliotecas y los museos (Moreno, 2015), donde cada vez más se incluyen dispositivos, dinámicas y estrategias de accesibilidad, se destacan también tres campos que han hecho esfuerzos y avances en esta materia: el cine inclusivo, los videojuegos (referencia) y los audiolibros. Se suman a estos campos otras estrategias, como los recorridos inmersivos 360°, la realidad virtual y otras que aprovechan las potencias de los medios digitales para llegar a poblaciones con discapacidad

Una posible forma de desarrollar proyectos transmedia accesibles sería derivar obras en formatos específicos y pensar estas derivaciones como productos específicos para personas con discapacidad; es decir, desarrollar el transmedia como una sumatoria de remediaciones de la obra seminal, lo que ampliaría el universo de recepción, sin olvidar la promoción de contribuciones que las personas con discapacidad pudieran hacer también desde su condición, apoyadas por las posibilidades tecnológicas pertinentes

Recordemos que la información y los contenidos que se ofrecen en la web pueden alojar serias barreras al usuario debido a que pueden operar en contextos muy distintos a los de la persona o equipo de personas que diseñan la presentación de los contenidos para la web. Puede que ellos no sean capaces de lograr las siguientes condiciones de un producto

Ver

Algunos productos pueden no ser apropiados para personas que no pueden ver. Por tanto, los productos requieren de lectores de pantalla que puedan leer el contenido de una página en voz alta o de líneas de Braille que traduzcan el contenido (a los



Seminario Narrativa Transmedia

usuarios ciegos); también puede darse el caso de usuarios que no visualizan los contenidos pues éstos no tienen el suficiente contraste o utilizan determinados colores difíciles de visualizar. Hay usuarios con baja visión y necesitan aumentar el tamaño de la letra o utilizar programas para amplificar el texto

Oír

Otros contenidos pueden no estar adecuados para personas con problemas de audición, por tanto, ellos deben confiar en la existencia de texto alternativo para los archivos de audio y multimedia de los sitios y servicios web

Leer o entender texto

Puede pasar que el contenido no esté bien organizado y no se despliegue en un lenguaje claro, simple y de fácil comprensión. También puede ser que el texto no se apoye en la utilización de un lector de pantalla. Deben construirse contenidos para personas con ciertas deficiencias cognitivas o aquellas para las cuales el idioma de los contenidos no es su idioma materno o tienen carencias de alfabetización

Usar un teclado o ratón

Algunos usuarios tienen deficiencias motoras y necesitan disponer de alternativas para acceder a la información (atajos de teclado, por ejemplo). También es posible que aunque el usuario no tenga ninguna deficiencia física, psíquica o sensorial, presente requerimientos funcionales similares a los de quienes sí las tienen; algunas dificultades circunstanciales se enumeran a continuación

- Ojos ocupados o manos ocupadas
- Ambiente ruidoso o necesidad de silencio
- Ancho de banda estrecho
- Tamaño de pantalla o colores limitados

En otras palabras, no solo los usuarios con algún tipo de deficiencia física, psíquica o sensorial se enfrentan a barreras al intentar acceder a los contenidos de un sitio web; también las encuentran los usuarios que tienen equipos antiguos,



Seminario Narrativa Transmedia

conexiones lentas o aquellos que navegan utilizando un terminal en un lugar ruidoso o mal iluminado. Por ello, adoptar los criterios de accesibilidad producirá efectos de inclusión importantes y podrá tener efectos sociales positivos, ya que de ese modo los contenidos y servicios serán accesibles para un público más amplio.

En cualquier caso, este tipo de proyectos debe tener como horizonte y motivación el derecho que cualquier persona debe tener de poder disponer y utilizar con comodidad y seguridad los servicios, los productos y en general las facilidades que hoy en la sociedad de la información se requieren. Estos proyectos, por tanto, deben estar pensados desde el mismo momento de la creación, cuando se están construyendo los contenidos nuevos, y no deben estructurarse a partir de dinámicas de postproducción porque en ese escenario es posible que la calidad y el alcance en cuanto a diversidad de los usuarios no se asegure.

La idea es que la dinámica transmedia está llamada a contribuir a la eliminación de marginalidades (Orero, 2007), segregaciones y discriminaciones en la que caen algunos productos que excluyen de su disfrute a personas con dificultades de acceso a los productos. En este sentido, todos los proyectos transmedia, no solo los pensados para población con discapacidad, deben estar motivados por una ética común (Orero) que permita realmente el acceso y las condiciones de producción para toda la población.

Referencias

Campalans, C. (s.f.). Narrativas transmedia para la construcción de memoria. Recuperado de: <https://carolinacampalans.atavist.com/narrativas-transmedia-y-memoria>

Centro de Memoria Histórica (2019). Rutas del conflicto: Periodismo transmedia para narrar lo que nos sucedió. Recuperado de <http://centrodememoriahistorica.gov.co/rutas-del-conflicto-periodismo-transmedia-para-narrar-lo-que-nos-sucedio>



Seminario Narrativa Transmedia

- Chihaia, Matei y Susanne Schlünder (Eds.). (2014). Extensiones del ser humano: funciones de la reflexión mediática en la narrativa actual española. Madrid, Frankfurt Y Main: Iberoamericana-Vervuert, 2014
- Christin, F. (2016). El discurso científico transmediatizado. La difusión de contenidos académicos, los géneros audiovisuales y las nuevas modalidades interactivas. In *Mediaciones de la Comunicación*, 13(2), 95-114
- Freeman, M. (2018). El concepto de arqueología transmedia. En C. Tamayo Gómez, M. Freeman, E. Morales Velásquez (Eds.), *Arqueología transmedia en América Latina: mestizajes, identidades y convergencias*. Medellín: EAFIT
- Garde-Hansen J. Hoskins, A. y Reading, A. (2009) *Save As, Digital Memories*. London: Palgrave MacMillan
- Loizate. M. (2015). *Storytelling transmedia. Factores que influyen en la participación activa del usuario en campañas publicitarias basadas en estrategias de storytelling transmedia*. [Tesis de maestría]. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona
- Martín, M., y Rodríguez, S. (2017). *Manual de Periodismo Transmedia: Introducción y orientación al desarrollo de reportajes periodísticos transmedia*. [Tesis de grado]. Córdoba (Arg.): Universidad de Córdoba
- Merino Claros, Emilia. (2014). Autoproyecciones: cine, memoria y subjetividad en la autobiografía de Terenci Moix. En M. Chihaia y S. Schlünder (Eds.), *Extensiones del ser humano: funciones de la reflexión mediática en la narrativa actual española*. Madrid, Frankfurt y Main: Iberoamericana-Vervuert
- Mesa, N (2018). Voces y figuras: Hacia una retórica digital de las obras de literatura electrónica latinoamericana. *Texto Digital*, 15(1), 39-65. Recuperado de: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2019v15n1p39>. doi:<https://doi.org/10.5007/1807-9288.2019v15n1p39>



Seminario Narrativa Transmedia

Moreno, I. (2015). Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo .transmedia. Revista Zer, 20(38), 87-105

Orero, P. (2007). La accesibilidad en los medios: una aproximación .(multidisciplinar. TRans, revista de traductología, (11

Ortrud Hertrampf, Marina. (2014). Medios y literatura pulp: el universo de ciencia ficción humorístico de Rafael Reig. En M. Chihai y S. Schlünder (Eds.), Extensiones del ser humano: funciones de la reflexión mediática en la narrativa actual española. Madrid, Frankfurt y Main: Iberoamericana-.Vervuert

Rodriguez J. A. (2018). Virtualidad, juego y presencia mediática en “Memorias .(y caminos”. Cuadernos de literatura, XXII(43

Rodríguez Ruíz, J., López Peinado, L., y González-Gutiérrez, L. (2015). La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de Atrapados. Signo y Pensamiento, 34(67), 60-74. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp34-67.ntes>

Rincón, O. (2006). Narrativas mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del .entretenimiento. Barcelona: Gedisa

Material complementario

Irigaray, F. y Lovato, A. (Eds.) (2017). Comunicación post-convergente. Rosario: UNR Editora, Editorial de la Universidad Nacional de Rosario. Recuperado de https://www.academia.edu/35333313/Comunicaci%C3%B3n_post-convergente_2017

Irigaray, F. y Lovato, A. (Eds.) (2015). Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías. Rosario: UNR Editora, Editorial de la Universidad Nacional de Rosario. Recuperado de https://www.academia.edu/22718076/Producciones_transmedia_de_no_ficci%C3%B3n._An%C3%A1lisis_experiencias_y_tecnolog%C3%ADas_2015



Seminario Narrativa Transmedia

Irigaray, F. y Lovato, A. (Eds.) (2014). Hacia la comunicación transmedia. Rosario: UNR Editora, Editorial de la Universidad Nacional de Rosario. Recuperado de https://www.academia.edu/9191947/Hacia_una_comunicaci%C3%B3n_transmedia_2014

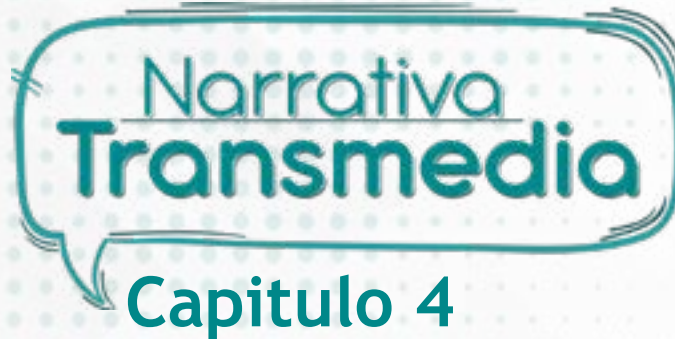
Montoya, D. y Vásquez, M (Eds.). (2016). Comunicación transmedia. Análisis .de casos en contextos de ficción y no ficción. Medellín: Eafit

Ossorio Vega, M. A. (2012). Posibilidades de la narrativa transmedia aplicada al periodismo. Salamanca: Memoria del III Congreso Internacional 3.0. Salamanca, sept 11 y 12 de 2012. Recuperado de https://www.academia.edu/12247175/Posibilidades_de_la_Narrativa_Transmedia_aplicada_al_Periodismo

Obra Digital. (2017). Revista de comunicación, 12 . Recuperado de <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/issue/view/16>



Seminario



Transmedia de no ficción

Índice

Una propuesta, un manifiesto
Tres marcos introductorios
Modos de la obra cibercultural
La propuesta concreta. El manifiesto
Alfabetización transmedia
Competencias Transmedia
Retos de la alfabetización transmedia
Una pedagogía social
Corolario: oposiciones
Transmedia e inteligencias múltiples
(En al aula de clase (o fuera de ella
Detallando y expandiendo el kit del profesor
.Dos modelos de diseño de experiencias transmedia
Referencias
Material complementario



Una propuesta, un manifiesto

A diferencia de una educación que está basada en un solo medio (el texto impreso), la educación hoy puede (y debe) echar mano de todos los medios disponibles para ofrecer, no solo diversidad de contenidos, sino escenarios y actividades diversificadas en función de la capacidad interpelativa de cada medio. No es lo mismo informar o desarrollar una actividad en medios impresos o escriturales que a través de video, audio o medios digitales. En ese sentido, la educación hoy pide su "transmediación". Esto exigirá, consecuentemente, una alfabetización múltiple que permita a los estudiantes no solo acceder a la información en los distintos medios (politextos), sino reconocer y aprovechar la capacidad intrínseca de cada uno junto con una atención a la inteligencia múltiple (metalectura). En este apartado propongo un programa educativo que, al articular tres marcos —la necesidad de una experiencia múltiple, los modos de la obra en la cibercultura y las nuevas exigencias de una .ciudad postletrada—, sea capaz de asumir los retos del presente y del futuro

Tres marcos introductorios

Primer marco: La multiplicidad

Una narrativa múltiple es entendida como la que hace uso de recursos tales como la hipertextualización, la multimediación y la interactividad. La narrativa transmedia puede verse hoy como una manifestación de la multiplicidad que hace más de veinte años propusiera Ítalo Calvino en un ya legendario libro (1994) en el que ofrecía además otras claves para la expresión humana del siglo XXI. Con respecto a la multiplicidad, afirmaba Calvino: “Tenemos el texto múltiple que sustituye la unicidad de un yo pensante por una multiplicidad de sujetos, de voces, de miradas sobre el mundo, según ese modelo que Mijail Bajtin ha llamado ‘dialógico’ o ‘polifónico’ o ‘carnavalesco’, y cuyos antecedentes se encuentran en autores que .(van de Platón a Rabelais y a Dostoievski” (Calvino, 1994: 132

Quizás por eso, Paolo Fava (2008) nos advierte que no cabe ya hacer más



Seminario Narrativa Transmedia

libros que aquel que sea todos los libros. Abarcar el método enciclopédico, tratar de encerrar entre páginas el saber del universo solo puede culminar en un prometeico fracaso. ¿A qué puede aspirar el escritor que busca el libro que contenga todos los libros?, se pregunta Fava y responde: “A un lenguaje sin barreras, a una escritura sin trabas, a una gran elipsis que abarque lo bajo y lo alto, lo lejano y lo cercano, lo cómico y lo serio lo minúsculo y lo inmenso” (Fava: 2008). Siguiendo esta línea de pensamiento, la cuestión de lo múltiple y su relación con el transmedia se podría plantear así: ¿cómo hacer que todo (el hombre, el árbol, la piedra) hable con su propia voz? En este apartado, quiero llamar la atención sobre las ventajas, retos y requerimientos de una educación transmediática o expandida, escenario .que encarna el ideal calviniano de lo múltiple

Segundo marco: Las agendas de la cibercultura

De acuerdo con Lévy (2007), el ciberespacio es una cierta manera de usar la infraestructura tecnológica actual y que apunta a un tipo particular de relación entre personas. Como práctica de comunicación interactiva, recíproca, comunitaria e intercomunitaria, constituye un horizonte del mundo virtual vivo, heterogéneo e intotalizador en el que cada ser humano puede contribuir y participar. El ciberespacio soporta las tecnologías intelectuales que amplifican, exteriorizan y modifican numerosas funciones primitivas humanas: la memoria (bases de datos, ficheros, hipertextos), la imaginación (simulaciones), la percepción (telepresencia, realidades virtuales), los razonamientos (inteligencia artificial) y que favorecen nuevas formas de acceso a la información y nuevos estilos de razonamiento. Por otro lado, el filósofo tunecino define cibercultura como el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio y a favor de la inteligencia colectiva, entendida esta como la puesta en sinergia de las competencias, de los recursos y de los proyectos, la constitución y el mantenimiento de las memorias comunes, la activación de modos de cooperación flexibles y transversales, la distribución coordinada de los centros .de decisión



Seminario Narrativa Transmedia

Ahora, Pierre Lévy ofrece una idea a la vez contundente y esclarecedora: hay un nuevo arte, el arte de la cibercultura (Lévy 2007). Un primer indicador del nuevo estado de cosas es que los conceptos de género, autor, espectador y obra artística son refigurados en el nuevo entorno sociotécnico. Según este autor, el género canónico de la cibercultura es el mundo virtual, entendido como la reserva digital de virtualidades sensoriales y de información que no se actualizan más que con la interacción de los seres humanos y que pueden ser eventualmente enriquecidos y recorridos colectivamente. En ese escenario, el artista se convierte en ingeniero de mundo, y pasa a ocuparse de las virtualidades, es decir, se encarga de dar forma arquitectónica a los espacios de comunicación, de coordinar los equipos colectivos de cognición y memoria y de estructurar la interacción. Si se traslada esta idea al mundo educativo, el profesor (no necesariamente una figura individual) sería ese .ingeniero de mundos pedagógicos

Por otro lado, aparece la figura del interactuante, el usuario de la obra que se implica con ella y participa en la reestructuración del mensaje que recibe. Tanto como las de los ingenieros de mundo, los mundos virtuales multiparticipantes son creaciones colectivas de sus exploradores. Los resultados (o actualizaciones) artísticos de la cibercultura son obras-proceso, obras-flujo, obras-acontecimiento. Si se lleva esta idea al mundo escolar y académico, la figura de los interactuantes correspondería al de los estudiantes y usuarios de la “obra” educativa, sea cual .(fuera su firma concreta (que en cualquier caso debe ser múltiple y abierta

En el ciberespacio, cada mundo está potencialmente conectado con todos los otros mundo, lo que hace que se confunda el interior y el exterior: muchas de las obras de la cibercultura no tienen límites netos: son obras abiertas, no solo porque admiten una multitud de interpretaciones, sino sobre todo porque físicamente fomentan la inmersión activa de un explorador y están materialmente entremezcladas con las otras obras de la red. Cuanto más explota la obra las posibilidades ofrecidas por la interacción y los dispositivos de creación colectiva, más típica es de la cibercultura y menos se trata de una obra en el sentido clásico del mismo (Lévy 2007: 189). Esta transformación de las dinámicas del arte clásico sería en esta relación homóloga con la educación, un llamado a la transformación .de la educación



Seminario Narrativa Transmedia

No obstante, las obras de la cibercultura no fomentan mensajes acabados, no se cierran, son por eso obras-metamórficas conectadas, atravesadas, infinitamente reconstruidas y el acto de creación por excelencia consiste en hacer el acontecimiento, aquí y ahora, para una comunidad; incluso en construir el colectivo para quien ocurrirá el acontecimiento. También esta condición de la obra de arte .cine cultural se puede homologar a la de los contenidos educativos

.Modos de la obra cibercultural

Al menos cuatro modos de gestión y construcción de obra cibercultural se están consolidando actualmente: la hipermediación, la remediación, la transmediación y la creación colectiva. Me remito aquí al apartado “Mundos expandidos”, del segundo capítulo, para repasar la forma en que defino estas operaciones. Paso al .tercer marco

Tercer marco: La ciudad postletrada

El concepto de ciudad letrada fue difundido gracias al ampliamente reconocido trabajo de Ángel Rama, publicado póstumamente en 1984. Como se puede inferir de su nombre, el estudio de Rama se concentra en la influencia que sobre el contexto cultural, social y político latinoamericano significó el desarrollo de la élite letrada. En el siglo XX, la ciudad letrada abre su dominio a otras ideologías diferentes a las que antes legitimaban las instituciones estatales o los proyectos nacionales. Lo letrado, que antes era el mecanismo por excelencia para legitimar las clases dominantes, ahora no solo se desacraliza, no solo se vuelve laico, sino que se pone al servicio del “autodidacta anarquizante”, que con espíritu crítico produce un contradiscurso de la ideología imperante. En contraposición a la ciudad letrada y acompañándola como su eterno anverso, existe la ciudad real, un espacio exento de la influencia y de las obligaciones de la palabra escrita, contexto en el que reina la oralidad, o mejor aún, lo caótico, lo ilegítimo y lo extraoficial, y en muchos casos, es el ámbito del carnaval en el que la trasgresión de la axiología dominante .es posible

Hoy día, la ciudad letrada ya no es lo que previó Rama. En el prólogo que



Seminario Narrativa Transmedia

Carlos Monsiváis hace a la obra de Rama, fechado en 2004, el ensayista mejicano insiste en que el modelo de Rama ha dejado de funcionar, básicamente por dos razones; en primer lugar, porque la modernización misma, gracias a sus dos grandes expresiones —la urbanización desmedida y la secularización radical— impide que al intelectual se le siga identificando como al remplazo del sacerdote: a los poderes constituidos ya no les interesa la legitimación de la ciudad letrada, afirma Monsiváis: los cafés literarios son sustituidos por reuniones en apartamentos y oficinas, el culto a la palabra se viene a menos debido al reinado del cine y la televisión, y hoy diríamos también, gracias al internet y a las redes sociales y a su poder democratizador. La globalización y su programa, el neoliberalismo, son las condiciones de la segunda razón que esgrime Monsiváis para explicar el deterioro de la ciudad letrada: surge una inteligencia distinta a la de los humanistas, la de los tecnócratas, a quienes ya no les interesa ser letrados, pues los valores que veneran son la eficiencia, la transparencia, la desregularización. Monsiváis termina su prólogo con una afirmación a la vez sorprendente y escurridiza, pero muy promisoria a la hora de vincular lo popular y las nuevas tecnologías

Aparecen cambios irreversibles: la ciudad visual (virtual) y la producción incesante de imágenes notifican con precisión el debilitamiento de la ciudad letrada [...]. La privatización y la tecnocracia asumen muchas de las funciones de la ciudad letrada. Y se va imponiendo en la cultura popular el odio a la racionalidad y el despliegue de la violencia sin sentido. La gran época de la Ciudad Letrada ha transcurrido [...] [emerge sin embargo] una sociedad civil global, muy crítica del imperio y de sus designios genocidas, defensora de los derechos humanos y que democratiza la función de los intelectuales, concediéndoles una nueva relevancia, más libre, más desenfadada y decidida .(a conciliar la tecnología y el humanismo (Monsiváis, 24

El propio Jesús Martín Barbero, al referirse a la emergencia de la ciberliteratura, ha anunciado la transformación de la ciudad letrada en un espacio para la creatividad ciudadana. Según Martín Barbero, lo que la ciberliteratura nombra hoy en Latinoamérica es la reconfiguración del mundo de las literaturas y de los lenguajes, de las oralidades y de las escrituras, pues las mutaciones de ese mundo están obligando a repensar y a rehacer las relaciones entre estética y



Seminario Narrativa Transmedia

:política

Una estética mucho más cercana de las sensibilidades emergentes —no sólo en los jóvenes sino entre las comunidades étnicas y las poblaciones o las sexualidades marginadas y excluidas— que del Arte con mayúsculas; y una política mucho más entretejida a los derechos culturales y las luchas ciudadanas que a las vanguardias proletarias o las maquinarias electoreras .((Martín Barbero, 3

En este orden de ideas, Martín Barbero no duda en augurar una “segunda oportunidad para los que han vivido cien años de soledad”, en el sentido en que, para él, la convergencia entre oralidades culturales, nuevas visualidades y escrituras cibernéticas estaría transformando el didactismo autoritario de las culturas letradas en “mediación ciudadana performativa”, por lo que el orden excluyente de la letra estaría sufriendo una deterioro irremediable y ya no sería garante de la tradicional .subordinación de las oralidades, sonoridades y visualidades de la mayoría

Todo este cambio revolucionario se origina, según el crítico colombo-español, por un lado, en la deslocalización y la diseminación de los “tradicionalmente modernos” circuitos del conocimiento, y, por otro, en los nuevos modos de producción y circulación de lenguajes y nuevas escrituras que emergen a través de .la tecnicidad electrónica, especialmente en internet

Estamos así”, afirma Martín Barbero, “ante un nuevo escenario cultural” y político que puede ser estratégico [sic] [...] para que la democratización de nuestras sociedades llegue al mundo de las culturas de las mayorías posibilitando a las poblaciones apropiarse, desde sus propias culturas, de los nuevos saberes, .(lenguajes y escrituras” (Martín Barbero, 7

Por su parte, para Álvaro Bisama, la imagen de la ciudad letrada que permitía ejemplificar las relaciones entre poder y cultura, ha sido “trizada, fragmentada y violentada”. La palabra fue reemplazada por la imagen, una imagen que no requiere de la sacralidad que imponía el viejo rito común de sentarse en una sala de cine, sino que fluye según la velocidad del zapping televisivo. Esta situación, según Bisama, afecta la relación centro-periferia, que había sido una de las condiciones



Seminario Narrativa Transmedia

espaciales predilectas de la ciudad letrada, constituida sobre la base de una serie de anillos de saber-poder. Estamos, dice el chileno, habitando un nuevo espacio comunicacional en el que “cuentan” menos los encuentros y las muchedumbres que el tráfico, las conexiones, los flujos y las redes. Estamos ante nuevos “modos de estar juntos” y unos nuevos dispositivos de percepción que se hallan mediados por .la televisión, el computador, y las redes telemáticas de comunicación

El orden de la letra, que se había concretado en proyectos identitarios nacionales reseñados en constituciones, códigos civiles e instituciones del XIX, es dismantelado por el hipertexto mediante la hibridación a través de .(imágenes y luego con la interconexión (Bisama

La ciudad hipertextualizada reemplaza a la letrada, afirma Bisama, en la medida en que propone modalidades nuevas de intercambio cultural, además de :hibridar las existentes. Cita a Martín Barbero para describir la nueva situación

Más que un conjunto de nuevos aparatos, de maravillosas máquinas, la comunicación designa hoy un nuevo sensorium, nuevos modos de percibir, de sentir y relacionarse con el tiempo y el espacio, nuevas maneras de reconocerse y de juntarse [...] Se trata de una generación (la de los jóvenes con “plasticidad neuronal”) cuya empatía con la cultura tecnológica está hecha no sólo de facilidad para relacionarse con los aparatos audiovisuales e informáticos sino de complicidad cognitiva con sus lenguajes, fragmentaciones .e hibridajes

La ciudad ha dejado de leerse hace tiempo a partir de la dicotomía centro/periferia, reafirma Bisama, y encuentra en el hipertexto una estructura natural para definir la nueva relación entre saber y poder. El hipertexto no es solamente una herramienta tecnológica, sino sobre todo una noción compleja que refigura las nociones de autor, texto y cultura, con todas sus implicaciones; su estructuración en red con nodos móviles y enlaces crecientes sustituye el viejo modelo de los :círculos concéntricos

El hipertexto resulta así la estructura más convincente para repensar lo que otrora fue la ciudad letrada. La ciudad hipertextualizada es una utopía

Seminario Narrativa Transmedia

en plena ejecución, que se conecta con la globalidad. El Macondo que es .(reemplazado por el McOndo y luego por el Macon.doc (Bislama

La propuesta concreta. El manifiesto

Al articular esos tres marcos expuestos —la necesidad de una experiencia múltiple, los modos de la obra en la cibercultura y las nuevas exigencias de una ciudad posletrada—, propongo ahora un programa educativo que tenga en cuenta todo este conjunto de retos. Parafraseando a Daniel Cassany, (2008) podemos afirmar que todo el escenario de la ciudad posletrada descrito hasta aquí configura la necesidad de reconceptualizar la tradición pedagógica, de modo que de forma simultánea a las estrategias ancestrales de alfabetización, se incluyan otras que atiendan lo que él propone llamar “prácticas letradas contemporáneas” (derivadas del uso extensivo de nuevos formatos de acceso y producción de conocimiento, especialmente aquellos ligados a las TIC, como podrían ser los textos digitales —enriquecidos o planos—, la web y sus recursos, pero también los dispositivos móviles y las redes sociales), a partir de un enfoque abiertamente sociocultural que facilite el reconocimiento de aspectos y actores sociales concretos en el esfuerzo por brindar un escenario favorable a la diversidad lectora y, además, permita ir más .allá de lo puramente instrumental

Así, la función de la tecnología digital interactiva (TDI) en todo proyecto educativo (es nuestro parecer, nuestro programa) debe incluir al menos los :siguientes nueve puntos

1. Tendrá como función principal el apoyo a las actividades pedagógicas generales como son la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. Así, en la enseñanza, el docente contará con los recursos, capacitación y orientaciones institucionales para incorporar de la manera más pertinente herramientas digitales en el propósito de mejorar sus didácticas. De igual forma, el estudiante, con la orientación y el acompañamiento de sus profesores, podrá acceder a contenidos, aplicaciones y facilidades tecnológicas en general para el mejor desempeño en sus labores. Finalmente, las herramientas de tecnología digital serán puestas en función de facilitar y organizar muchas



Seminario Narrativa Transmedia

.de las actividades y estrategias de evaluación del aprendizaje

Considerada como una estrategia de tipo transversal, el uso pedagógico .2 de la tecnología digital interactiva no se constituirá en un proyecto diferenciado, sino que funcionará paralelo con los objetivos pedagógicos; buscará ser consistente con los valores y dimensiones generales del proyecto y aportará a las competencias genéricas previstas por las instancias reguladoras y muy específicamente aquellas que tienen que ver con el aprender y el contextualizar lo aprendido: el manejo de la información, la comunicación, el propio uso pertinente de las de TIC (alfabetización digital), el pensamiento creativo y crítico, el trabajo en equipo, el entendimiento interpersonal, y la cultura ciudadana. Una de las consecuencias de esta transversalidad será la necesidad de capacitar a todos los docentes de la institución en el manejo y .gestión de las facilidades y funciones de la TDI

Con respecto a la formación en ciudadanía, se incorporará progresiva .3 y estratégicamente la cuestión de la "ciberciudadanía", en tanto se considera que la alfabetización en la cultura digital es algo más complejo que el mero aprendizaje del uso de las herramientas de software. Dicha alfabetización debe garantizar el desarrollo de una identidad como sujeto en el territorio digital, que se caracterice por la apropiación significativa de las competencias intelectuales, sociales y éticas necesarias para interactuar con la información y para recrearla de un modo crítico y emancipador. La meta de la alfabetización digital entonces será desarrollar en cada sujeto la capacidad para que pueda actuar y participar de forma autónoma, culta y crítica en el nuevo entorno sociotécnico (cibespacio) de la sociedad del .conocimiento

A pesar de su carácter coadyuvante del proceso de formación, la .4 tecnología digital interactiva será dinamizada en función de una promoción de la cibercultura, la cual se debe entender bajo el marco de las siguientes :características

Adquisición de competencias informacionales; esto es, ir más allá (a



Seminario Narrativa Transmedia

de la capacidad de acopio y acceso a la información y ser capaz de discriminar lo que es relevante, útil, pertinente, de lo que es banal y .engañoso, para beneficio propio y de la sociedad

Realfabetización de docentes. En tanto orientadores y facilitadores, (b los docentes, quienes en general no hacen parte del llamado grupo de "nativos digitales", deben ser capacitados en el conocimiento y utilización pedagógica de nuevos medios y formatos de expresión, de modo que puedan hacer acopio, edición y creación de información multimedial y transmedial pertinente y disponerla en plataformas adecuadas para su .comunicación y su gestión pedagógica

Construcción y consolidación de comunidades de aprendizaje. (c Dado que somos seres sociales y situados, 1) aprendemos socialmente, es decir, inmersos en las dinámicas de una comunidad que valora el conocimiento en tanto competencia valiosa, 2) conocer es cuestión de participar y comprometerse de una manera activa con la visión del mundo que la comunidad a la que pertenecemos elabora y, por tanto, 3) nuestra capacidad de experimentar el mundo y nuestro compromiso con él como algo significativo es lo que produce el aprendizaje. Las comunidades de práctica son instancias en las que estas tres condiciones se dan a partir del requisito de reconocernos en una práctica concreta que nos identifique, nos cohesione como comunidad, le dé sentido a nuestro aprendizaje y lo haga eficiente y efectivo. De ahí que, bajo la premisa de que cada actor de la comunidad involucrada en la tarea educativa (directivos, profesores, padres y estudiantes) debe identificarse desde su rol específico con la tarea educativa general, se propone aquí como estrategia fundamental conformar comunidades de práctica para cada uno de ellos. Así, los profesores podrán mejorar el aprovechamiento de las TIC en cuanto compartan como propósito mejorar las prácticas de enseñanza, interactúen con gran compromiso frente a ese propósito y desarrollen rutinas comunicativas y discursos propios que les den identidad y funcionalidad en esa tarea. Algo similar debe suceder con los padres: en cuanto se sientan identificados y comprometidos con su



Seminario Narrativa Transmedia

rol de apoyar y entender la situación formativa de sus hijos y hasta se involucren con lo que ellos hacen, los efectos del aprendizaje serán mejor valorados, y por tanto tendrán un sentido claro y prospectivo. Por su parte, los estudiantes aprenden lo que ven hacer exitosamente a otros, es su forma natural de incorporarse a una comunidad de práctica, en este caso a una comunidad de aprendizaje. El docente debe ser capaz de apreciar la facilidad que cada niño o joven tiene para desarrollar ciertas habilidades técnicas y capitalizarlas para convertirlas en referencia para los niños y jóvenes que no las tienen o no las han descubierto. De ese modo, puede preparar y fomentar el aprendizaje social de una manera natural y consolidar las comunidades de aprendizaje correspondientes

Atención a las prácticas letradas contemporáneas. Como se mencionó .5 arriba, la idea es formar "prácticas letradas contemporáneas" como estrategia adicional, pero simultánea a la de una alfabetización tradicional, centrada solo en los procesos de lecto/escritura textual. El énfasis estratégico se dará sobre nuevas prácticas "letradas"; es decir, sobre el reconocimiento y manipulación de los nuevos formatos de acceso y producción de conocimiento, especialmente aquellos ligados a las TIC, como podrían ser los textos digitales (enriquecidos o planos), la web y sus recursos (correo electrónico, blogs, wikis), las redes sociales, la multimedia, la transmedia y .los dispositivos móviles

En concordancia con la consolidación de una ciberciudadanía, .6 la promoción de la cibercultura debe garantizar una "alfabetización en inteligencia colectiva"; esto es, una formación que permita que cada acto de clasificación o evaluación, cada emisión de información, cada retransmisión de datos, cada registro en una memoria personal, cada envío de enlaces de un sitio web a otro contribuya a informar y transformar la memoria colectiva. Los participantes de la nueva esfera pública no son solo autores, ellos también son potenciales editores, bibliotecarios, curadores y críticos, y por medio de cada una de sus acciones online, contribuyen a la orientación de los otros participantes. El ciudadano del siglo XXI debe aprender a practicar una comunicación multidimensional y responsable; deberá ser capaz de



Seminario Narrativa Transmedia

reconocer qué tipo de conversaciones creativas en la red son pertinentes y cómo sus elecciones y acciones en la red pueden afectar el comportamiento .en la esfera pública

Educación expandida. A diferencia de una educación basada en un solo .7 medio (el texto impreso), la educación hoy puede (y debe) echar mano de todos los medios disponibles para ofrecer no solo diversidad de contenidos, sino escenarios y actividades diversificadas en función de la capacidad interpelativa de cada medio. No es lo mismo informar o desarrollar una actividad en medios impresos o escriturales que a través de video, audio o medios digitales. Más aún, la educación hoy no se sostiene a partir de un solo medio, sino que pide su "transmediación". Este cambio de paradigma exigirá, consecuentemente, una alfabetización múltiple que permita a los estudiantes no solo acceder a la información en los distintos medios (politextos), sino reconocer y aprovechar la capacidad intrínseca de cada uno; esta transformación está vinculada con una atención a la inteligencia .(múltiple (metalectura

Atención a los aprendizajes invisibles. Una de las lecciones más claras .8 que ha dejado la apropiación de las TDI por parte de los llamados "nativos digitales" es que han hecho emerger formas no tradicionales y todavía no muy claras, pero en cambio muy efectivas, de aprendizaje. Este hecho, notable en el ámbito de lo digital, puede ser capitalizado pedagógicamente para el ámbito general de la educación, y exige de los profesores atender, comprender y aplicar las formas no explícitas: cómo aprenden los niños y los jóvenes hoy. Un ejemplo interesante es lo que se ha descubierto acerca de las competencias que ponen en práctica los llamados gamers o videojugadores, quienes se motivan por cuatro condiciones: un optimismo a toda prueba, una gran capacidad para desarrollar trabajo en equipo, una capacidad de inmersión productiva y un sentido épico de sus acciones y metas. Si se lograra que las actividades escolares incluyeran en su diseño la puesta en escena de estas características, si estas actividades se vivieran como un videojuego (lo que algunos llaman gamificación) muy seguramente tendríamos estudiantes .totalmente inmersos en el estudio



Seminario Narrativa Transmedia

Más allá del aprendizaje autónomo: hacia un modelo edupunk. Varios .9 autores y maestros vienen trabajando en lo que ha convertido en objetivo fundamental: lograr que los estudiantes sepan diseñar sus propios ambientes de aprendizaje; esto es, que alcancen como resultado de su educación "liberarse de la intermediación" del maestro e incluso de la institución. En ese sentido, al hacer uso de herramientas, información, plataformas, redes sociales y demás instrumentos que hoy se ofrecen de manera amplia y en mucho casos libre, podrán diseñar y gestionar sus propios ambientes de .aprendizaje. La escuela sería entonces el lugar donde aprenden a aprender

Alfabetización transmedia

El alfabetismo transmedia (transmedia literacy) se entiende como la atención a la enseñanza y la enseñanza misma de un conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de las nuevas culturas colaborativas. El alfabetismo transmedia es una necesidad que parte de la observación de la realidad de los adolescentes que han sido en gran parte los usuarios ideales de los medios por su facilidad para interactuar con dispositivos, plataformas y demás parafernalia interactiva. Este dinamismo ha obligado a ir más allá de la idea de un alfabetismo mediático, y ha abierto otras preguntas de investigación y nuevas propuestas de intervención que amplían y complementan postulados previos. El Alfabetismo transmedia se focaliza en lo que los jóvenes están haciendo con los medios y los considera prosumidores (productores + consumidores), personas potencialmente capaces de generar y compartir contenidos de diferentes tipos y niveles de complejidad (Libro blanco, (2018

Competencias transmedia

El proyecto Transmedia Literacy. Exploring Transmedia Skills and Informal Strategies to Improve Formal Educación, fue liderado por Carlos Scolari, de la universidad Pompeu Fabra, e incluyó a más de cincuenta investigadores de ocho países. Seguiremos aquí los distintos informes que Scolari ha publicado en su blog Hipermediaciones (ver detalle de las fuentes en las sesión de referencias). El



Seminario Narrativa Transmedia

proyecto se desarrolló durante dos años, de 2015 a 2017, y la investigación se planteó alrededor de tres preguntas

- ¿Qué están haciendo los jóvenes con los medios?
- ¿Dónde aprenden a hacerlo?
- ¿Cómo podemos aprovechar estos conocimientos dentro del aula?

La idea central del proyecto era detectar las estrategias de aprendizaje informal que usan los jóvenes cuando interactúan con los medios, y luego capitalizar esas competencias en el aula, a través de actividades didácticas pertinentes y .reducir así la distancia entre el mundo escolar y el mundo de los adolescentes

La respuesta a la primera pregunta es muy compleja, pues en realidad son muchas las acciones que los jóvenes hacen a través de los medios, desde el fanfiction. hasta la gestión de contenidos, pasando por el retoque de fotografías, la organización de partidas de videojuegos y muchas otras actividades que pudieron detectarse, aunque no de forma regular; en otras palabras, no todos los adolescentes tienen todas las competencias, y estas dependen de las condiciones y contextos en .que se muevan los adolescentes

El mapa de competencias de la investigación arrojó lo que los investigadores llaman “las cuarenta y cuatro competencias de primer nivel” y las “ciento nueve competencias de segundo nivel”. Estas competencias fueron clasificadas en nueve :categorías



Seminario Narrativa Transmedia



Las competencias de **producción** comprenden las siguientes habilidades

- Crear y modificar producciones escritas
- Usar software y aplicaciones de escritura
- Crear y modificar producciones de audio
- Usar grabaciones de audio y herramientas de edición
- Crear y modificar dibujos y diseños
- Usar herramientas para dibujar y diseñar
- Crear y modificar producciones fotográficas
- Usar herramientas fotográficas y de edición
- Crear y modificar producciones audiovisuales
- Usar herramientas para filmar y editar
- Codificar software y construir hardware
- Modificar software y hardware
- Usar código y herramientas TIC
- Crear y modificar videojuegos



Seminario Narrativa Transmedia

- Usar herramientas para crear y modificar videojuegos
- Crear cosplays y disfraces

En la categoría de ***gestión individual*** se encuentran las siguientes habilidades

- Autogestionar
- Gestionar la identidad propia
- Gestionar los sentimientos y las emociones propias

En la categoría de ***gestión de contenidos*** se hallaron las siguientes habilidades

- Buscar, seleccionar y descargar
- Gestionar archivos de contenido
- Gestionar la difusión del contenido y compartirlo

La categoría de ***gestión social*** la conforman las siguientes habilidades

- Participar en las redes sociales
- Enseñar
- Colaborar
- Coordinar y liderar

La categoría relacionada con ***medios y tecnologías*** incluye las siguientes habilidades

- Reconocer y describir
- Comparar
- Evaluar y reflexionar
- Aplicar

La categoría de ***narrativa y estética*** se compone de las siguientes categorías



Seminario Narrativa Transmedia

- Interpretar •
- Reconocer y describir •
- Comparar •
- Evaluar y reflexionar •
- Aplicar •

:La categoría de **performance** comprende estas habilidades

- (Jugar a videojuegos (habilidades individuales con el juego •
- Romper las normas •
- Actuar •

:En cuanto a **ideología y ética**, se encuentran las siguientes habilidades

- Reconocer y describir •
- Evaluar y reflexionar •
- Aplicar •

Finalmente, en la categoría de **detección de riesgos** se determinaron las siguientes habilidades

- Reconocer y describir •
- Evaluar y reflexionar •
- Aplicar •

La segunda pregunta, dónde aprenden los jóvenes, se vinculó con la idea de una educación informal, en el sentido en que se constata que el aprendizaje de los jóvenes para muchas de las condiciones de la interactividad, se adquieren por fuera de la escuela, como ciertas competencias hoy ya del ámbito cotidiano: gestionar un canal de YouTube o gestionar la identidad en las distintas plataformas de redes sociales. La escuela no enseña estas habilidades y se comprueba entonces que la educación informal es decir, la educación por fuera de las instituciones educativas .está ganando espacio gracias a estas expansiones del ámbito digital

Los investigadores del proyecto trabajaron seis categorías de aprendizaje



Seminario Narrativa Transmedia

informal que fueron detectadas durante la investigación. La primera categoría es el aprendizaje a través de la práctica: los jóvenes ponen en práctica un conjunto de actividades relacionadas con la competencia que quieren adquirir y esas actividades implican un proceso de ensayo y error que ayuda a perfeccionar esa habilidad. Una segunda modalidad es la resolución de problemas. El joven se enfrenta a un problema que lo motiva a adquirir la competencia requerida para solucionarlo. La tercera modalidad es la imitación-simulación: el joven produce acciones y toma decisiones de acuerdo con experiencias previas que ve en otros. La cuarta es el juego: los jóvenes adquieren una competencia cuando participan en entornos ludificados. La quinta es la evaluación: el joven adquiere o perfecciona una competencia al examinar su propio trabajo o el de otros. Y, finalmente, está la enseñanza: el joven adquiere o perfecciona competencias cuando transmite sus conocimientos a otros, lo que le inspira a dominar mejor su habilidad para poderla .comunicar

Los investigadores de este proyecto determinaron que en realidad no hay muchas más modalidades de aprendizaje informal que usen los jóvenes que interactúan con medios; dicho sea de paso, esas modalidades coinciden con las modalidades tradicionales detectadas antes de la era digital. Sin embargo, el asunto es cómo los jóvenes utilizan las nuevas plataformas para desarrollar este tipo de aprendizajes y se da un descubrimiento: de las muchas plataformas de redes sociales que existen, la que más se utiliza para este tipo de aprendizajes es YouTube, plataforma que, finalmente, se convierte en un escenario propicio para .(aprender a través de la imitación (ver el video y hacer lo que allí se muestra

En relación con la última pregunta, el proyecto pudo finalmente construir lo que los investigadores llaman el Kit del profesor, que es un portal en línea que ofrece una serie de recursos didácticos para aprovechar las competencias que los adolescentes poseen en el ámbito transmedia. Se busca la mejor manera de aprovechar lo que saben los jóvenes como gamers, escritores en Wattpad, como manipuladores de fotos en Instagram o de escenas audiovisuales en cualquier otro software, o simplemente como seguidores de youtubers, porque estas actividades implican, de alguna forma, capitalizar los conocimientos adquiridos por los .adolescentes y llevarlos al aula, donde podrán orientarlos a su formación



Seminario Narrativa Transmedia

El portal está disponible en forma gratuita y contiene no solamente las actividades prediseñadas por el equipo, sino que cualquier docente puede crear una nueva ficha didáctica y subirla al portal para poderla compartir. Adicionalmente, el portal cuenta con un canal de YouTube que incluye videos con los resultados de la investigación, con explicación sobre cómo funciona el kit y con varios ejemplos de utilización de las fichas didácticas. Además, se disponen contenidos audiovisuales sobre otras actividades del proyecto, incluidas las conferencias y las socializaciones .(llevadas a cabo (al final de este capítulo, se ofrecerán detalles de estas facilidades

Retos de la alfabetización transmedia

Una observación importante de Scolari en sus propuestas de transmedia educativo (2019) tiene que ver con que estamos dando el paso de un modelo broadcasting —es decir, un modelo de comunicación uno a muchos— a un modelo de cultura participativa. La razón tiene que ver con que la oferta de medios ha crecido y sobre todo la dimensión interactiva ha puesto sobre el tapete las posibilidades de una participación mucho más amplia de las audiencias que tienden entonces a transformarse también en lo que se ha llamado el prosumidor, un consumidor de .contenidos mediáticos que tiende a producirlos

Esas dos condiciones, una mayor y muy diversa dieta mediática y la posibilidad de producir contenidos de una manera mucho más expedita que en el ambiente broadcasting es lo que le permite a Scolari hablar también de la posibilidad de transponer esta lógica al ámbito educativo que tradicionalmente se ha comportado .justamente como un modelo broadcasting

Al incorporando el tema de las narrativas transmedia en el ámbito educativo, Scolari propone básicamente dos asuntos: la idea de que es posible y necesario además estructurar una oferta educativa que se base en artefactos que vayan más allá del libro o del texto impreso e incluya todas las posibilidades que hoy brindan los medios en su diversidad; y la posibilidad de incorporar un modelo muchos a muchos, en el que entonces el estudiante deja de ser el receptor pasivo de información y pasa a ser un cocreador de la información y del proceso mismo de

Seminario Narrativa Transmedia

.transmisión y de adquisición del conocimiento

No obstante, esa transformación del modelo educativo tiene que ir acompañada también de un rediseño tanto de los espacios en los que ocurre como de una flexibilización de los tiempos, los modos de trabajo y de los soportes de la dinámica educativa, como la incorporación de dispositivos y plataformas por los circulen estas nuevas dinámicas. Toda esta transformación implica realmente un gran desafío porque es fácil constatar que el ritmo de la escuela corresponde más al de la formación para el mundo industrial y no se compadece con las nuevas necesidades, que conllevan una aceleración de muchas de las condiciones .tradicionales de trabajo y de la formación

Adicionalmente, los productos escolares y universitarios académicos que son generados en las dinámicas escolares y de formación, además de sufrir transformaciones, como se ha dicho, muy vinculadas a las posibilidades de la explosión mediática y de las narrativas transmedia, deben también ganar una posibilidad de reconocimiento en el ámbito académico y escolar, pues todavía hay mucha resistencia a la hora de reconocer y muchas dudas sobre cómo evaluar y .promover este tipo de producciones novedosas

:Con esta advertencia finaliza su reflexión Scolarì

Estamos asistiendo a una explosión de nuevas formas y espacios educativos, algunos casi formales como los Moocs y otros totalmente informales como YouTube. Las viejas instituciones broadcasting deben adaptarse al nuevo ecosistema cultural, si no lo hacen corren el riesgo de quedar desfasadas y ver de poco a poco erosionado su espacio. Lo que las instituciones educativas tradicionales no sepan, no quieran o no puedan hacer. lo irán haciendo otros .(actores (p.359

Albarello, en su libro *Lectura transmedia* (2019), ofrece una visión ampliada .de estos desafíos. Paso a reseñar su principales ideas

En sus primeros años, la alfabetización mediática fue una disciplina que buscaba desarrollar la conciencia crítica de los contenidos de los medios masivos



Seminario Narrativa Transmedia

como la televisión. Más adelante, este término cubrió también la posibilidad de aprender a hacer producción de medios a distintos niveles, incluso el escolar. Sin embargo, a partir de la transformación del sistema de comunicación que da paso al modelo de muchos a muchos, el tema de la alfabetización mediática empieza a contemplar un nuevo horizonte, se empieza a hablar entonces de alfabetismo transmedia, que incluye estrategias de aprendizaje y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. El alfabetismo transmedia se define como un conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de la nueva .cultura colaborativa o cultural transmedia

Cómo vivimos atrás, la alfabetización transmedia es todavía un ámbito del aprendizaje informal. No hay todavía una alfabetización de este tipo a nivel escolar. Sin embargo, poco a poco irá ganando espacio en la educación formal, aunque hoy por hoy la alfabetización transmedia se mueve en el marco de la cultura participativa y busca conocer cómo aprenden informalmente las competencias comunicacionales los jóvenes, que son quienes más expuestos están a esta dimensión y condición .comunicacional contemporánea

Algunos términos cercanos que explican la necesidad de hablar de alfabetización transmedia son: la alfabetización digital, que busca desarrollar básicamente competencias generales para la era digital y dentro de ella; la alfabetización tecnológica, vinculada con el manejo de los dispositivos y programas; la alfabetización informacional, que es la capacidad de ordenar evaluar y analizar la información; la alfabetización comunicacional, que busca afinar destrezas para comunicarse eficazmente en entornos digitales; y finalmente la alfabetización para los medios, que promueve un pensamiento crítico, la producción de contenidos .multimedia y las competencias para desarrollar ciudadanía

Una enseñanza que deja la manera como se ha manejado la incorporación de la alfabetización mediática en la escuela es que no se reconoce que los aprendizajes de los jóvenes son básicamente aprendizajes informales —es decir que se da por fuera de la escuela—, de modo que una escolarización de esas experiencias puede empobrecer las posibilidades y dinámicas de esos aprendizajes invisibles. Lo que



Seminario Narrativa Transmedia

propone la alfabetización transmedia, en cambio, es que se generen nuevas formas de producción y circulación del conocimiento en las aulas, donde los jóvenes sean .los protagonistas de ese cambio

Ahora, si la idea es afectar el aula dadas estas nuevas condiciones de la comunicación, habría que pensar en que el aula se transformará justamente en un ecosistema de medios al servicio de la educación, esto es, ir más allá del libro como .única posibilidad de soporte del conocimiento

Aplicar entonces los conceptos transmedia al aula implica poder seleccionar los medios con los que se activaría el conocimiento y su dinámica de circulación. Es un deber entender cada medio, como lo hemos dicho varias veces en el módulo: poder lograr que el medio haga lo que mejor sabe hacer. El alfabetismo transmedia buscaría entonces sacar provecho de lo mejor de cada medio o dispositivo de enseñanza. Para ello, hay que tener claro qué se quiere hacer y luego con qué .medio se puede hacer mejor

El aula se vuelve un escenario de diálogo, una complementación de medios y tecnologías al servicio de la enseñanza. Esta transformación coincide con la idea de multiliteracidad o multilectura, como hemos visto también atrás. Esta perspectiva busca así enriquecer la enseñanza pues se echan mano de todos los medios que se .tengan al alcance

Como se dice más atrás, y según Albarello, el riesgo está en escolarizar de una manera inadecuada las experiencias transmedia de los jóvenes. Se abren entonces varias preguntas: ¿cómo recuperar las producciones transmedia de los jóvenes en tanto consumidores de relatos por fuera de la escuela, pero ahora en clave pedagógica?, ¿cómo enseñar a buscar información en internet, al desarrollar lecturas superficiales, pero que tengan en cuenta las mediaciones y jerarquización ?que hacen los buscadores de acuerdo con los algoritmos que esconden sus resultados

Albarello propone un término interesante: desnaturalizar lo naturalizado; en otras palabras, naturalizar los nuevos tipos de inteligencia que asumen asuntos como la interrupción, la simultaneidad, la fugacidad y la superficialidad como .componentes en la tarea del conocimiento



Seminario Narrativa Transmedia

Ahora, un asunto que se puede observar en los jóvenes es que saben leer el código: saben usar las aplicaciones y de alguna manera saben con ellas crear nuevos artefactos. Sin embargo, la idea de conocer el código, de trabajarlo realmente al nivel de un nuevo lenguaje, es uno de los retos interesantes que se plantean y seguramente será uno de los espacios de la alfabetización transmedia. Hay toda una discusión sobre si este conocimiento, esta manipulación del código, debe hacerse tempranamente o si es algo que solo tienen hacer los especialistas. Dado que el software es el soporte que finalmente permite el armado de piezas y la construcción de nuevos artefactos, habría que pensar en esta dimensión de .alfabetizar en código

Un tema que ya había propuesto Vicente Luis Mora en su libro *El lector espectador* (2012) es que los jóvenes son capaces de omniprocesar la información; es decir, tienen la gran capacidad de pasar de un dispositivo a otro, de una interfaz a otra, de una pantalla a otra para recuperar información. Sin embargo, parte de lo que considera la alfabetización transmedia es la necesidad de acompañar a los jóvenes en estas dinámicas de procesamiento de información, de manera que puedan formar criterios para distinguir niveles de calidades y contar con categorías críticas; se trata de todo un ejercicio de curaduría que debe ser formado desde los primeros años de la educación en modelos como los que propone Pierre Levy en su *:(planteamiento de una pedagogía social* (2016

Una pedagogía social

Según Levy, las habilidades intelectuales y morales fundamentales que todo estudiante tendrá que dominar para sobrevivir en lo que él llama la cultura algorítmica, pasan por la cualificación de tres inteligencias: la personal, la crítica .y la colectiva

:La inteligencia personal requiere las siguientes habilidades

Atención: No trata solo de saberse enfocar o de evitar la distracción, •
sino más bien de elegir lo que queremos o necesitamos aprender, y poder



Seminario Narrativa Transmedia

seleccionar las fuentes relevantes. Decidimos qué es relevante o no de acuerdo con nuestras propias prioridades y nuestros criterios de confianza

Interpretación: Incluso con las herramientas estadísticas del análisis de big data, siempre necesitaremos teorías e hipótesis causales, y no solo correlaciones; queremos entender algo y actuar sobre este entendimiento, tener intuiciones y teorías derivadas de nuestro conocimiento de un dominio, para que podamos utilizar datos; analizar y poner a prueba nuestra hipótesis. Hacer preguntas correctas a los datos no es trivial, advierte Levy

Gestión de la memoria: Los datos que recopilamos deben gestionarse a un nivel material o de soporte: debemos elegir la herramienta de memoria correcta en las nubes. Pero los datos también deben gestionarse a nivel conceptual: tenemos que crear y mantener un sistema de categorización útil (etiquetas, ontologías) para recuperar y analizar fácilmente la información deseada

:La inteligencia crítica requiere las siguientes habilidades

Crítica externa: No hay autoridad trascendente en el nuevo espacio de comunicación. Si no queremos ser engañados, necesitamos diversificar nuestras fuentes. Esto significa que se deben reunir fuentes que contemplen diversas teorías y puntos de vista. Entonces, debemos actuar teniendo en cuenta esta diversidad mediante un examen cruzado de los datos y observar en qué se contradicen y cómo se confirma cada uno

Crítica interna: Para entender quién es una fuente, debemos identificar su sistema de clasificación, sus categorías y su narrativa. En cierto modo, la fuente es su narrativa, afirma Levy

Crítica pragmática: Se da cuando comparamos la narrativa de la fuente y lo que efectivamente está haciendo. Podemos realizar este proceso al comprobar las acciones de una fuente según lo informado por otras fuentes. También podemos notar las contradicciones en las narrativas de la



Seminario Narrativa Transmedia

fuentes o una discrepancia entre su narrativa oficial y los efectos pragmáticos de sus discursos

En relación con la inteligencia colectiva, un asunto vital para el caso transmedia, Levy aclara que ésta emerge en el nuevo entorno algorítmico en interacción con la inteligencia personal y crítica. Exige lo que el filósofo llama una comunicación estigmérica; es decir, la capacidad de modificar y sobre todo de apropiarse una memoria común. Exige prestar atención a contextos e historias singulares, pero también evitar el desconocimiento de las contribuciones de otros, preguntas no relevantes, verdades falsas, etc

Otro aspecto de la inteligencia colectiva es que exige una relación entre libertad y responsabilidad, lo que a Levy llama una dialéctica del poder y la responsabilidad. Nuestro poder en este sentido es nuestra capacidad de crear, evaluar, organizar, leer y analizar datos. Cada acto en el medio algorítmico reorganiza la memoria común: lectura, etiquetado, compra, publicación, vinculación, gusto, suscripción, etc. Creamos en colaboración nuestro propio entorno común, y por lo tanto, debemos asumir la responsabilidad de nuestras acciones

Finalmente está el aprendizaje colaborativo, objetivo principal de la inteligencia colectiva y las habilidades de curación de datos en general. Esto es lo que aclara Levy y al respecto

Los compañeros que trabajan en un campo de práctica común usan su inteligencia personal para transformar el conocimiento tácito en conocimiento explícito. También trabajan para traducir algunos conocimientos explícitos comunes en sus propios conocimientos prácticos. En el medio algorítmico, el conocimiento explícito toma la forma de una memoria común: datos categorizados y evaluados por la comunidad. Todo el proceso de transformación del conocimiento tácito en conocimiento explícito y viceversa se lleva a cabo en gran medida en las redes sociales, gracias a una conversación creativa civilizada. ¡Las habilidades intelectuales y sociales (o morales) trabajan juntas

Con respecto de esta necesidad de curaduría y de contar con criterios para



Seminario Narrativa Transmedia

recuperar, procesar información y convertirla en conocimiento, Albarelo trae el caso del buscador Google: sin duda, Google se ha vuelto una herramienta que permite a los jóvenes encontrar información, compartirla y organizarla, pero la perspectiva que propone Albarelo para una alfabetización transmedia consiste en que esta herramienta de búsqueda se potencie junto con otras herramientas .paralelas para que el conocimiento realmente circule y se potencie

Como conclusión de las observaciones e investigaciones sobre el uso de medios por parte de los jóvenes, Albarelo reitera que los jóvenes han invisibilizado su contacto con las pantallas, con las interfaces, con los dispositivos de información, y ponen en juego estrategias de diálogo que permiten establecer unas formas realmente relevantes a la hora de pensar el tipo de conocimiento que están desarrollando y de las necesidades que exigen para llevar esas dinámicas a los escenarios de formación. Estos son básicamente los distintos retos que propone :Albarelo para desarrollar a futuro una adecuada alfabetización transmedia

Retomando gran parte del espíritu que subyace en estas páginas, no es cierto que los jóvenes lean cada vez menos o que lean mal. Ellos están definiendo nuevos pactos de lectura asociados con la experimentación personal, con el juego y con el disfrute. Entonces incluir el mundo cotidiano de los jóvenes y con él su ecosistema digital de medios y pantallas, hace parte de las .(responsabilidades de la escuela hoy (p. 212

Cololario: oposiciones

A manera de corolario, me gustaría terminar este apartado con un ejercicio de oposición que sintetiza las posturas en pro o en contra de la incorporación de la educación transmedia. El ejercicio fue tomado de la eduteka del Icesi: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/sinoclasseslenguaje>

Posición en pro

La expresa Patricia Russac, cofundadora de la Sociedad Norteamericana para Diseño



Seminario Narrativa Transmedia

Innovador en Educación de Mercer Hall. Durante 13 años ha sido docente de grado .octavo en la escuela Buckley Country Day in Roslyn, de Nueva York, USA

La Tecnología digital (TIC) cambió el alfabetismo que hasta ahora conocemos. Las Instituciones Educativas necesitan mirar más allá del Núcleo Común de asignaturas (Common Core) para determinar cuáles habilidades harán de los estudiantes personas más competitivas en el mundo de hoy; pues incluso, las Hojas de Vida son actualmente interactivas. Esto significa que debemos educar a nuestros estudiantes más allá del texto escrito usando múltiples alfabetismos. Esta situación puede poner en desventaja a los docentes en términos de habilidad; pero en lugar de evadir la tarea, aceptemos la .habilidad de nuestros estudiantes para hacer más

Si expandir el currículo a veces puede absorbernos y hasta comprometer el aprendizaje, lo importante es enfatizar el contenido y dejar lo “bonito” para después. El alfabetismo visual y el pensamiento visual forman parte de la graficación y por ese motivo juegan un papel importante en el alfabetismo .transmedia

Tanto el alfabetismo transmedia como la graficación, usan codificación y decodificación pictórica, presentan la información mediante múltiples formatos y combinan una serie de habilidades para comunicar un resultado. Involucran pensamiento visual y habilidad para deconstruir lo que ve el cerebro, mientras que el pensamiento visual hace referencia al producto. Se trata de aprender a diseñar y combinar imágenes, audio y texto. Esto es multidimensional, utiliza diferentes plataformas y genera un nivel de .comunicación que es multisensorial

El alfabetismo transmedia es esencial para los aprendices de hoy. Su propósito es integrar el diseño de información utilizando una variedad de tecnologías que buscan transmitir su significado de la mejor manera posible. Se trata del proceso de tomar una idea y adicionarle capas de información para llevarla a su nivel final, cosa que está lejos del enfoque tradicional. El alfabetismo transmedia se convertirá en la base del diseño de una buena educación,



Seminario Narrativa Transmedia

porque está impulsada por la mejor manera de comunicar una idea. Hemos apoyado durante mucho tiempo el que se enseñe a los estudiantes a pensar .como diseñadores pues esto transformará la manera en la que aprenden

Actualmente hay la necesidad apremiante de categorizar y dar nueva forma a la información de maneras innovadoras, reconocibles y basadas en imágenes. .El alfabetismo transmedia es simplemente eso

La gran fuerza que tienen los estímulos en una variedad de formatos, plataformas y medios sociales, ha cambiado. Éste es ahora un mundo multidimensional con información en 3D y 4G. También hay que tener en cuenta la naturaleza cambiante del aprendizaje, hecha posible por una gran variedad de dispositivos. Desde el punto de vista de la educación, como docentes y estudiantes, esto significa diseñar información compleja, como manera viable de comunicación. El alfabetismo transmedia es tanto el proceso de cambiar las formas de ver, así como un método para mostrar facetas de significado que van más allá de los enfoques tradicionales

Posición en contra

La propone Jody Lambert, exprofesora de inglés de preparatoria, actualmente directora asistente en Wamogo Regional High School en Litchfield, Connecticut, EE.UU. Ella facilita el desarrollo profesional de los docentes para promover el uso .de las TIC en el desarrollo de habilidades de alfabetización

Los estudiantes primero deben tener un dominio de la habilidad de leer y escribir, de manera efectiva, coherente y clara, antes de poder interactuar de manera transmedial. El alfabetismo Transmedia es la habilidad para leer, escribir e interactuar a través de un rango de plataformas, herramientas y medios, desde signos y oralidad, pasando por escritura manual, e impresa, Televisión, radio y cine, hasta las redes sociales digitales. El uso de habilidades transmediales depende de nuestra habilidad para hacer estas cosas. En otras palabras, la transmedialidad se basa en nuestra habilidad para leer y escribir. .Debemos ser alfabetas funcionales antes de poder ser transmediales



Seminario Narrativa Transmedia

Cuando comenzamos a enseñar habilidades de alfabetismo transmedia nos apoyamos en el supuesto de que los estudiantes están ya en capacidad de interactuar con los textos. Yo no estoy segura de cómo el alfabetismo transmedial podría desarrollar satisfactoriamente esas habilidades esenciales del lenguaje. Por lo tanto, no me parece prudente reemplazar las habilidades tradicionales que se desarrollan en la asignatura de lenguaje, tales como práctica de la lectura y la escritura e interactuar con una diversidad de .textos, por habilidades transmediales

Yo creo que es importante estar convencido de que las habilidades transmediales llegaron para quedarse y que éstas no solo son vibrantes sino vitales. El alfabetismo transmedia entonces debe considerarse y valorarse como una serie de habilidades indispensables que los estudiantes deben tener, pero dejemos el lenguaje fuera de esta discusión. Esto es decir que la transmedialidad no necesariamente es responsabilidad solamente de los docentes de la asignatura de lenguaje. De la misma manera que los maestros de lenguaje han luchado porque la responsabilidad de leer de manera transversal en el currículo sea compartida, el alfabetismo transmedia le .pertenece a todos los educadores

Como antigua maestra de lenguaje que fui, siento que debo defender el poder del pensamiento creativo y analítico que proviene tanto de leer textos de ficción como de no ficción. Estas habilidades son bien diferentes de las experiencias que pueden tener nuestros estudiantes en Tumblr o en Vine. No estoy sugiriendo que no deban nuestras instituciones educativas adoptar el alfabetismo transmedial. Todos los educadores necesitan promoverla, a través del currículo, como componente vital para el efectivo desarrollo de las habilidades para el Siglo XXI, pero no en reemplazo de la asignatura de .Lenguaje

Decir que las habilidades transmediales deben reemplazar la asignatura de Lenguaje es como decir que no tiene ningún valor la lectura de textos clásicos o modernos como base de nuestro alfabetismo. En esencia, eso significaría que no hay contexto sobre el cual puedan luego los estudiantes ejercitar sus



Seminario Narrativa Transmedia

habilidades transmediales. Yo me atrevo a decir que yo no hubiera podido escribir esta respuesta si no me hubieran enseñado a valorar la simple lectura .tradicional tanto de textos modernos como clásicos

Transmedia e inteligencias múltiples

La relación de las narrativas transmedia, específicamente para el ámbito educativo, con las inteligencias múltiples se puede establecer en la medida en que mientras las narrativas transmedias ofrecen múltiples accesos a su universo narrativo (diversos medios, soportes y plataformas) las inteligencias múltiples, siguiendo la metáfora que plantea Gardner en su teoría, son como puertas para entrar a la habitación del .conocimiento

Una posible forma de estructurar contenidos transmedia en un ambiente educativo sería tener en cuenta un mapa de inteligencias de los estudiantes, de modo que la diversidad de contenidos posible y las dinámicas de participación se pongan en función de la diversidad de inteligencias presentes, su valoración, .promoción y reconocimiento

Así, en un hipotético grupo de estudiantes que tuviera la totalidad de las inteligencias múltiples descritas por Gardner, tanto los contenidos del tema o del problema a tratar, como las posibles expansiones de los propios estudiantes, .deberían diseñarse, producirse y exponerse a la acción de las distintas inteligencias

:Las tres preguntas orientadoras para este escenario serían

- Qué tipo de contenido (en qué medio, en qué soporte y en qué plataforma) es el adecuado para una in? in es uno de los tipos de inteligencias .descritos por Gardner
- Qué tipo de actividad de expansión del contenido sería el que mejor? ?despliegue un in
- Cómo reconocer (y eventualmente cómo evaluar) el consumo y? ?producción de contenidos para cada in



Seminario Narrativa Transmedia

Recordemos que las inteligencias múltiples detectadas por Gardner son las siguientes (Plavecino y Porta, (2017

- 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 o domesticación •
de seres vivos, reconocimiento y clasificación de especies del entorno,
.sentirse a gusto en el mundo con los seres vivientes

El otro modo de relacionar narrativas transmedia e inteligencias múltiples es al seleccionar un contenido transmedia, incluirlo en un espacio escolar o universitario y trabajarlo en función de las inteligencias múltiples. Así, se debe observar cuáles son las inteligencias que más se relacionan con el contenido e invitar a los estudiantes a desarrollar contenido expandido en función de los tipos de inteligencia presentes. Ese es el caso del estudio de Luisina Palavecino y Gustavo Porta, “Narrativas transmedia aplicadas al diseño para la educación” (2017), en el que se desarrolló una metodología que buscaba estudiar justamente la relación .entre narrativas transmedia e inteligencias múltiples

El informe correspondiente a este artículo, que presenta el trabajo de la novela Cruzar la noche, de 1996, y que trata sobre la última dictadura militar



Seminario Narrativa Transmedia

en Argentina, principalmente sobre la apropiación ilegal de niños. Esta novela ha tenido expansiones en sitios web, actividades musicales, actividades lúdicas, .recorrido espacial, una aplicación web y afiches

Para este estudio, se utilizaron tres guías de análisis: una primera para los signos en cada una de las extensiones, es decir, una descripción de dichos signos; una segunda guía para analizar los componentes de la narrativa, es decir, a partir de historia, geografía, personajes y otras relaciones; y una tercera guía que analiza, para el caso de cada medio y de cada plataforma, la manifestación de inteligencias .múltiples de Gardner

Hay dos conclusiones interesantes en torno al tema que estamos tratando aquí: primero, que a partir del trabajo se pudo corroborar la complementariedad existente entre narrativas transmedia y teoría de 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

Una segunda conclusión tiene que ver con la evidencia de que la inteligencia lingüística es predominante en la mayoría de los medios y plataformas, ya sea en forma oral o escrita, así como también la inteligencia lógica en las actividades lúdicas. También se demuestra la dificultad que existe para abordar otro tipo de .inteligencias, especialmente la inteligencia naturalista

Si bien es claro que en esta experiencia el contenido transmedia no está diseñado a priori para promover la distintas inteligencias múltiples, sí es cierto que a partir de las guías de observación se pudo verificar una muy buena relación



Seminario Narrativa Transmedia

entre narrativas transmedia y el acceso al conocimiento a través de inteligencias múltiples; es decir, hay una diversidad de receptores con sus propias inteligencias que acceden de una manera mucho más natural al mensaje de la narrativa, según el medio, soporte o plataforma concuerde con un tipo de inteligencia

En el aula de clase (o fuera de ella)

Detallando y expandiendo el kit del profesor

En esta sección, con la que se finaliza el capítulo sobre transmedia educativo, voy a detallar un poco la herramienta que proponen Scolari y los investigadores del proyecto sobre alfabetización transmedia, llamada Teacher's Kit o Kit del profesor. Veremos dos maneras de acceder a estas facilidades que básicamente son fichas didácticas que se han preparado para distintos temas, así como facilidades para aportar nuevos contenidos que incorporan las posibilidades de expresión transmedia en el ámbito escolar. El primer portal es el que se accede a través de este enlace

[/http://transmedialiteracy.upf.edu](http://transmedialiteracy.upf.edu)



Seminario Narrativa Transmedia

Una vez en el portal de Teacher's kit, hay la posibilidad de registrarse. En la parte superior derecha cuando, se hace clic en “login”, aparecen dos posibilidades, una para acceder si ya uno está inscrito al iniciar sesión con su usuario y contraseña, o se puede rellenar un sencillo formulario para crear el respectivo registro en la .plataforma

Una primera interfaz de esta plataforma básicamente ofrece tres espacios de interacción: en el primero es posible abrir un menú que permite revisar un mapa de competencias transmedia, la búsqueda de fichas didácticas, la visualización de vídeos y tutoriales en video, o revisar contenidos marcados como favoritos. En un segundo espacio se ofrecen información y consejos para gestionar y personalizar el .espacio. Finalmente, hay acceso a libros y artículos del proyecto



Al entrar al espacio de búsqueda de fichas, se despliegan cinco columnas. Cada una de ellas cuenta con una serie de alternativas que deben ser marcadas en el proceso. En la primera columna están las competencias transmedia; la segunda presenta áreas de conocimiento; en la tercera, se muestran etiquetas que permiten



Seminario Narrativa Transmedia

encontrar mucho más fácil el contenido; en la cuarta se pueden buscar contenidos a partir de establecer rangos de edad (de diez a trece años, de catorce a dieciséis años, y de diecisiete a dieciocho años); y en la quinta se puede filtrar a partir del idioma: básicamente hay fichas en inglés, español, italiano, portugués y finlandés

Documentos 5:11 p. m. Dom 23 de feb. transmedialiteracy.uof.edu 92%

Competencias Transmedia	Áreas de conocimiento	Etiquetas	Edad	Idioma
☐ Gestión De Contenido	☒ Arte	☐ Publicidad	☐ 10-13	☐ Cualquiera
☐ Ideología y ética	☐ Idiomas extranjeros	☐ Animación	☒ 14-16	☐ Inglés
☐ Gestión individual	☐ Lengua	☐ Audio	☐ 17-18	☒ Español
☐ Medios y tecnología	☐ Profesor de refuerzo	☐ Blog		☐ Italiano
☒ Narrativa y estética	☐ Matemáticas	☐ Libros		☐ Portugués
☐ Performatividad	☐ Educación física	☐ Programación		☐ Finlandés
☐ Producción	☐ Competencias profesionales	☒ Cómic		
☐ Prevención de riesgos	☐ Ética y religión	☐ Cosplay		
☐ Gestión social	☐ Ciencias naturales	☐ Diseño		
	☐ Ciencias sociales	☐ Documental		
	☐ Tecnología	☐ Facebook		

CREA UNA NUEVA FICHA
[WATCH THE ONLINE TUTORIAL VIDEO >](#)

RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA

Las guerras transmediáticas EN | ES | IT

Si la combinatoria de marcado de las opciones que ofrece cada una de las columnas no produce un resultado, se abre la posibilidad de crear una nueva ficha y visualizar un videotutorial para hacerlo. Si la búsqueda resulta positiva, si hay resultados provechosos, se abre al final un listado de las fichas didácticas que estarían disponibles para el tema correspondiente. Lo que sigue es revisar las fichas para discernir cuál es adecuada para el uso que se está esperando

Toda ficha tiene básicamente una estructura que ofrece en su primera parte una descripción, unas etiquetas, unas competencias (de las que han sido



Seminario Narrativa Transmedia

identificadas en el proyecto) y el idioma de la ficha. La segunda parte de la ficha ofrece información sobre el número de sesiones de la actividad, su duración estimada, el número de participantes sugeridos, las edades de la población estudiantil a la que se dirige la actividad, los materiales y el desarrollo de la unidad didáctica. En esta última parte se plantean algunas preguntas clave a la que está respondiendo la actividad, el desarrollo mismo de la actividad, los criterios y modos de evaluación, y referencias para profesores. La última parte de la ficha informa sobre los autores y facilidades para añadir comentarios. La plataforma permite descargar la ficha, compartirla o guardarla

5:12 p. m. Dom 23 de feb. © transmedialiteracy.upf.edu 92%

FICHAS DIDÁCTICAS

Las guerras transmediáticas

[GUARDAR](#) | [DESCARGAR](#) | [SHARE](#)

Descripción

En esta actividad se les introducirá a los alumnos el conflicto histórico y sociopolítico entre las polis griegas y Persia, tomando como hilo conductor la batalla de las Termópilas. Para ello, realizarán una adaptación de esa batalla en diferentes medios y lenguajes.

Etiquetas

- Programación
- Cómic
- Cosplay
- Fan Fiction
- Gráficos
- Instagram
- Cine
- Fotografía
- Redes Sociales
- Videojuegos
- Wattpad
- Escritura
- Youtube



Seminario Narrativa Transmedia

5:12 p. m. Dom 23 de feb.

transmedialiteracy.upf.edu

92 %

Competencias

PRODUCCIÓN

- Crear y modificar producción escrita
- Uso de software y apps de escritura
- Crear y modificar dibujos y diseños
- Uso de herramientas de dibujo y diseño
- Crear y modificar producción de fotografía
- Uso de herramientas de fotografía y edición

GESTIÓN DE CONTENIDO

- Buscar, seleccionar y descargar
- Gestión de archivos digitales
- Gestionar y compartir la difusión de contenidos

GESTIÓN INDIVIDUAL

- Autogestión

GESTIÓN SOCIAL

- Colaborar

MEDIOS Y TECNOLOGÍA

- Llevar a cabo y aplicar

NARRATIVA Y ESTÉTICA

- Interpretar
- Reconocer y describir
- Comparar
- Evaluar y reflexionar
- Llevar a cabo y aplicar



Seminario Narrativa Transmedia

5:12 p. m. Dom 23 de feb.

© transmedialiteracy.upf.edu

92 %

Sesiones	6 (variable - el número de sesiones puede variar según el tiempo disponible)
Duración	6x60' (variable)
Número de participantes	30
Edad	▪ 14-16
Materiales	▪ Cómic 300, de Frank Miller ▪ Película 300, de Zack Snyder ▪ Videojuego 300 o videotráiler sobre este videojuego ▪ Ordenador o smartphone ▪ Kahoot app ▪ Herramientas de edición de imagen ▪ App Cosplay Hero y entorno chroma o similar ▪ Figuras y pinturas

Process

Preguntas clave	▪ ¿Cómo era la Grecia clásica? ▪ ¿Cuáles fueron las razones por las que se produjo la batalla de las Termópilas? ▪ ¿Quién participó en la batalla de las Termópilas? ▪ ¿Por qué crees que es importante? ▪ ¿Qué podemos aprender de los griegos?
-----------------	--

Desarrollo

En la sesión primera, el grupo se dividirá en distintos grupos de alumnos, ya que el trabajo que se realizará será en equipo. Se repartirá a los grupos dependiendo del tipo de unidad militar y de cultura que representan, ya que tendrán que desarrollar sus personajes en distintos medios a lo largo de toda la actividad. A continuación, se realizará la



Seminario Narrativa Transmedia

Evaluación	Se harán las preguntas específicas de esta ficha a los alumnos, tanto al principio como al final del proceso, como parte de la evaluación. También harán una autoevaluación y una coevaluación con una rúbrica específica de trabajo cooperativo. Se valorarán los conocimientos adquiridos, la realización de las actividades y su desarrollo y competencias personales.
Referencias para profesores	• Wikipedia sobre La Batalla de las Termópilas • Webquest sobre "300" • Kahoot • 300: Las Termópilas: http://oculimundienclass.blogspot.com.es/2010/12/300-las-termopilas.html • Batalla de las Termópilas, partes 1 y 2: https://www.youtube.com/watch?v=34w-5SWiscvTQE https://www.youtube.com/watch?v=GslpcQBym6I
Autores	Alfredo Javier Medina Yáñez, Grado en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia en el CSEU La Salle, España - 201001764@campuslallasle.es Irene Labajo González, Profesora en el CSEU La Salle, España - irene@lallaslecampus.es Dani Muñoz Beret, Profesora en el La Salle Maravillas, España - dmunozb@lallaslemaravillas.com
Inicie sesión o regístrese para comentar	

Existe un portal paralelo, al que se accede por el siguiente enlace: http://.transalfabetismos.upf.edu/#Tabla_ámbitos_académicos

Este portal ofrece una estructura un poco distinta de acceso a las fichas. La primera interfaz muestra una tabla de ámbitos académicos que pasan por lo lingüístico, lo matemático, lo científico-tecnológico, lo artístico, lo social, la educación física y la cultura. Cada uno de estos ámbitos incluye áreas específicas del conocimiento o asignaturas correspondientes



Seminario Narrativa Transmedia



Una vez se hace clic en alguno de los ámbitos académicos, una segunda interfaz lleva a las fichas y una vez se selecciona la ficha correspondiente aparece una estructura similar a la que comentamos para el portal anterior, con ítems como título, la descripción, las palabras clave, las asignaturas o áreas de conocimiento, las competencias transmedia que se espera fortalecer, el número de sesiones, la duración de la actividad, el tipo de población, los materiales, la descripción detallada del desarrollo de las actividades, criterios de evaluación, referencias y autores. Una estructura muy parecida a la descrita anteriormente



Seminario Narrativa Transmedia

> ✕ transalfabetismos.upf.edu

Tabla por ámbitos académicos | Tabla por competencias ✕

Ámbitos académicos

Lingüístico

1

Lengua castellana y literatura



FICHAS DIDÁCTICAS

- Expandiendo una historia con stop-motion
- Sesiones de mecénografía
- Tiempo de escritoras: salvando a las autoras del olvido

> ↻ transalfabetismos.upf.edu

Competencias transmedia

Prevención de riesgos y privacidad

Contexto mediático y tecnológico

Producción

Ideología y ética

Narrativas

Performativas

Gestión de contenido

Gestión individual o autogestión

Gestión social

1 Reconocer Descripción	2 Evaluar Reflexionar	3 Tomar medidas Aplicar	4 Jugar e idear Jugar	5 Reflexionar	6 Romper las reglas	7 Actuar	8 Reconocer Descripción	9 Comparar	10 Evaluar Reflexionar	11 Tomar medidas Aplicar	12 Crear/modificar producciones escritas	13 Utilizar software apps de escritura	14 Crear/modificar producciones sonoras	15 Utilizar software apps de audio	16 Crear/modificar producciones integradas	17 Crear/modificar producciones digitales y de redes	18 Crear narraciones para una o varias etapas y etapas	19 Crear narraciones para una o varias etapas y etapas	20 Crear/modificar producciones audiovisuales	21 Crear narraciones para una o varias etapas y etapas	22 Programar software	23 Crear/modificar producciones audiovisuales	24 Crear/modificar producciones audiovisuales	25 Crear narraciones para una o varias etapas y etapas	26 Crear narraciones para una o varias etapas y etapas	27 Organizar y estructurar	28 Planear y tomar medidas para un contenido	29 Gestionar el tiempo	30 Gestionar los recursos	31 Gestionar los recursos	32 Gestionar la propia identidad	33 Evaluar Reflexionar	34 Crear/modificar producciones audiovisuales	35 Crear/modificar producciones audiovisuales	36 Crear/modificar producciones audiovisuales	37 Crear/modificar producciones audiovisuales	38 Crear/modificar producciones audiovisuales	39 Crear/modificar producciones audiovisuales	40 Reconocer Descripción	41 Comparar	42 Evaluar Reflexionar	43 Tomar medidas Aplicar	44 Interpretar	45 Reconocer Descripción	46 Comparar	47 Evaluar Reflexionar	48 Tomar medidas Aplicar
-------------------------	-----------------------	-------------------------	-----------------------	---------------	---------------------	----------	-------------------------	------------	------------------------	--------------------------	--	--	---	------------------------------------	--	--	--	--	---	--	-----------------------	---	---	--	--	----------------------------	--	------------------------	---------------------------	---------------------------	----------------------------------	------------------------	---	---	---	---	---	---	--------------------------	-------------	------------------------	--------------------------	----------------	--------------------------	-------------	------------------------	--------------------------

Seminario Narrativa Transmedia

También es posible en este portal acceder a la tabla de competencias, que es una novedad con respecto al portal descrito anteriormente: esta tabla detalla cada una de las competencias transmedia al hacer clic en alguna de ellas. Una nueva interfaz muestra las competencias específicas y las fichas didácticas que existen para fortalecer este tipo de competencia. Este portal está hecho para acceso en español y no tiene facilidades para crear nuevas fichas ni las otras facilidades que ofrece el portal del Teacher's Kit; sin embargo, es una forma muy ágil de acceder a las fichas didácticas.

Documentos: 5:08 p. m. Dom 23 de feb. transalfabetismos.upf.edu 93%



Título	Expandiendo una historia con stop-motion
Descripción	El objetivo de esta actividad es realizar un vídeo a través de la técnica del stop-motion. La temática será elegida por los y las estudiantes teniendo en cuenta sus intereses y motivaciones sobre consumo de universos narrativos. En este sentido, se le animará a crear historias que expandan el canon narrativo original.
Palabras Clave	Stop-motion; Comunicación audiovisual; Vídeo; Universos narrativos; Vidding
Asignaturas	Educación Plástica, Visual y Audiovisual También podría aplicarse a Lengua y Literatura en castellano, catalán, euskera, gallego, asturiano, aragonés, inglés u otras lenguas extranjeras.
Competencias Transmedia	PRODUCCIÓN - Crear o modificar producciones audiovisuales - Utilizar software y apps de audio - Usar herramientas para edición visual o para grabación de vídeos - Crear o modificar dibujos y diseños - Crear o modificar producciones fotográficas - Usar herramientas para edición fotográfica o para realizar fotografías NARRATIVA



Seminario Narrativa Transmedia

Documentos 5:08 p. m. Dom 23 de feb.

© transalfabetizemos.upf.edu

93 %

sesiones	
Duración total de la actividad	Variable (dependiendo del número de sesiones que se tenga disponibilidad)
Curso	1º ESO 2º ESO 3º ESO 3º ESO 4º ESO
Materiales necesarios para realizar la actividad	- Cámaras de fotos / Teléfonos móviles - Pinturas / Rotuladores / Bolígrafos - Plastilina - Cartulinas / Folios - Cartones - Fotografías - Dibujos - Telas de colores - Ordenadores - Software o apps de edición de video También se recomienda cualquier material que no aparezca en este listado y que pueda ayudar a crear contenidos para el video.
Desarrollo	En la primera sesión, el o la docente comenzará con una serie de videos en los que se utilice la técnica del stop-motion. El objetivo es que los adolescentes descubran qué es la técnica y expliquen en qué consiste. Si no lo saben, podrán contar con la ayuda del profesor/a. También se mostrará videos que hayan sido realizados por fans (fanvids) sobre expansiones de universos narrativos. Es interesante que se desarrolle otro debate en este sentido, para sacar a relucir las dos principales temáticas de esta actividad. Una vez discutidos estos temas, los estudiantes se repartirán en grupos de



Seminario Narrativa Transmedia

Documentos: 5:09 p.m. Dom 23 de feb.

translatibetismos.upf.edu

92 %

	importante que aparezca al menos una vez en las producciones. Asimismo, se valorará que los vídeos expandan algún aspecto de los universos narrativos que consumen los adolescentes.
Evaluación	Aspectos que se tendrán en cuenta en la evaluación serían, entre otros: la calidad técnica del stop-motion; el contenido del vídeo, teniendo en cuenta aspectos como la creatividad, la narrativa del relato (si expande el universo narrativo en el que está basado, etc.)
Referencias para los profesores	Concepto de stop-motion: https://es.wikipedia.org/wiki/Stop_motion Concepto de vidding: https://es.wikipedia.org/wiki/Vidding Ejemplos de stop-motions: https://www.youtube.com/watch?v=vQY7Ah59pOI https://www.youtube.com/watch?v=GSrCLf8tiP4
Autores de la actividad	Maria-José Establés (Universitat Pompeu Fabra – Barcelona), mariajose.estables@upf.edu

Dos modelos de diseño de experiencias transmedia

El artículo de Diego Montoya y Mauricio Vásquez “Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos” expone dos estrategias de diseño de prácticas de transmediación: una de carácter narrativo en contextos educativos .formales y la otra, experiencial para entornos pedagógicos informales

En un proyecto previo este grupo de investigación de la universidad Eafit estudió el transmedia Walking Dead, un fenómeno que incluye un cómic como obra seminal y que se fue expandiendo en distintos medios y distintas plataformas; ese comic sirvió de base para desarrollar la primera estrategia. De este estudio se obtuvo una metodología para producir expansiones de obras en entornos escolares. En este caso, la obra objeto de expansiones fue La Odisea, y la población a la que se convocó estuvo constituida por profesores de literatura y estudiantes de grado .sexto a noveno de dos instituciones educativas del municipio de Itagüí, Colombia

Lo más interesante de esta experiencia es que los diseñadores pusieron a prueba los hallazgos del anterior trabajo, en el que observaron tres estrategias de



Seminario Narrativa Transmedia

expansión de obras: una primera llamada espacios en blanco, una segunda, señales .migratorias y una tercera, agujero de conejo

Los espacios en blanco son elipses de tiempo que ocurren en la historia o elementos que pudieran ser vacíos narrativos que se convierten en oportunidades para expandir el relato. La segunda estrategia gira alrededor de señales migratorias, elementos que el mismo autor sugiere como posibilidad de expansión, como comentarios, fechas, frases y todo tipo de caminos narrativos que el autor marca y que detecta el lector como oportunidad de expansión del relato, especialmente asuntos como la contextualización o la profundización de algunos temas. La última estrategia para expandir el mundo transmedia es la que se basa en los llamados agujeros de conejo. Estos se relacionan con el horizonte medial, tecnológico y las plataformas de la expansión, es decir, con las posibilidades de contar la historia o sus expansiones a través de medios distintos al original; para La Odisea, estos medios son distintos al texto: videos, cómics videojuegos o audiovisuales y otros .formatos que permitan entonces recrear la historia y expandirla

Esta metodología resulta muy interesante y aprovechable en escenarios formales, en la medida en que se ponen los elementos narrativos y mediales o .tecnológicos como escenarios posibles de expansión

Un camino posible dentro de esta construcción sería que el ejercicio narrativo se hiciera inicialmente a través de las dos primeras estrategias y luego, una vez se tenga clara la expansión narrativa, desarrollar algún tipo de formato diverso o .distinto al original

En cuanto al segundo modelo de transmediación, el experiencial, los autores describen un trabajo de diseño interdisciplinario que se desarrolló en la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín, en el año 2017. En este caso, lo que se hizo fue desarrollar un espacio físico múltiple a partir de la obra de Mark Twain, Las .aventuras de Tom Sawyer

Para el diseño de experiencias transmedia, los diseñadores describieron cuatro niveles: 1) nivel de intencionalidades, el cual tiene que ver con las habilidades, competencias o elementos básicos de las experiencias que se proponen desde el



Seminario Narrativa Transmedia

diseño (estas intenciones son realizables solamente si se articulan adecuadamente con los niveles siguientes); 2) se trata del nivel de indicaciones para el facilitador, dado que las experiencias se piensan en el contexto de espacios de mediación presencial, resulta fundamental entregar un guion que pudiera ser ejecutado por facilitadores de cara a la realización de la experiencia (este nivel puede sustituirse con instrucciones, material informativo, interactivos u otro tipo de autocontenido); 3) nivel narrativo/lúdico/performativo que tiene que ver con las historias, juegos y acciones corporales de involucramiento de los participantes que constituyen un aspecto fundamental de las experiencias espaciales (este nivel pretende dar cuenta de tres subniveles que pueden alternarse, en los que se puede hacer énfasis o combinarse); 4) nivel de recursos y apoyos tecnológicos, describe las mediaciones técnicas y soportes materiales a través de los cuales la experiencia tendrá lugar (se refiere tanto a medios digitales como a impresos, y a dispositivos que soportan .(tanto la interactividad como la interacción

Se recrearon para este proyecto varios escenarios extraídos de la obra y se propusieron actividades de participación para los visitantes. En realidad, esta experiencia transmedia es un recorrido por dichos escenarios, que son similares a los que aparecen en la obra de Twain, pero activados por la participación de los visitantes que los recorren en forma libre. A través de distintas actividades lúdicas relacionadas con los espacios y elementos del relato de fondo, se buscó la vinculación emocional de niños jóvenes y adultos participantes, lo que permitió la .apropiación de la historia de Tom Sawyer en un ambiente contextualizado y local

Se trata de una propuesta similar a la que comentamos en el segundo capítulo, cuando hablamos de El hilo de Ariadna, de Enrique Vargas, en el que se preparan escenarios y espacios físicos para que el usuario interactúe con ellos y los ponga en acción desde su experiencia e interés personal a partir de las propuestas .y materiales que encuentran dichos espacios

Lo interesante de esta segunda experiencia es que se hace en un ambiente que no es formal, sino en un ambiente informal, la Fiesta del Libro, y por otro lado se invita a participar de una manera distinta a los usuarios, en este caso del espacio .recreado desde la obra de Twain



Seminario Narrativa Transmedia

De esta manera, Montoya Vázquez nos ofrecen alternativas muy novedosas en las que el diseño se pone en función de la creación de narrativas y de experiencias .transmedia

Referencias

Albarello, F. (2019). La lectura transmedia. Leer, escribir, conversar en el .ecosistema de las pantallas. Buenos Aires: Ampersand

Bisama, Álvaro (2002). Hipertextualizar la ciudad letrada. Cyber Humanitatis. Revista de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Chile. Recuperado de <http://www.revistas.uchile.cl/index.php/RCH/article/view/5620/5488#af1>

Cassany, Daniel (2008). Prácticas letradas contemporáneas. México: Ríos de .tinta

Fava, Paolo (2008). Seis propuestas para el próximo milenio, de Italo Calvino. Papel en blanco. Bienvenidos al mundo de la literatura. Recuperado de <http://www.papelenblanco.com/ensayo/seis-propuestas-para-el-proximo-milenio-de-italo-calvino>

Gutiérrez Martín, Alfonso (2003). Alfabetización digital. Algo más que ratones .y teclas. Barcelona: Gedisa

Jenkins, Henry (2008). Convergence culture. La cultura de la convergencia .de los medios de comunicación. Barcelona, Paidós

Lankshear, C. y Knobel, M. (2008). Nuevos alfabetismos, Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula. Madrid: Ediciones Morata

Lévy, Pierre (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona: .Anthropos

Lévy, P. (2015). Collective intelligence for educators. Educational philosophy and theory, 47(8), 749-758. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/>



Seminario Narrativa Transmedia

[doi/full/10.1080/00131857.2015.1053734](https://doi.org/10.1080/00131857.2015.1053734)

Lévy, P. y Medina M. (2007). Implementación de oportunidades y resolución de crisis y conflictos. En *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Antrophos

Lozano Mijares, M. (2009). *La novela española posmoderna*. Madrid: Arco Libros

Martín Barbero, J. (2008). De la ciudad letrada a la creatividad ciudadana. Prefacio. En C. Taylor y T. Pitman (Eds.), *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Chicago: University of Chicago Press

Montoya, D. y Vásquez, M. (2017). Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a *The Walking Dead*, *La Odisea* y *Tom Sawyer*. *Revista de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 9(1), 197-216. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.12>

Mora, V. L. (2012). *El lector espectador*. Barcelona: Seix Barral

Palavecino, L. y Porta, G. (2017). Narrativas transmedia aplicadas al diseño para la educación. *Memorias del SIGraDi 2017, XXI Congreso de la Sociedad Ibero-americana de Gráfica Digital*

Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación*. Madrid: Santillana

Rama, A. (2004). *La ciudad letrada*. Santiago de Chile: Editorial Tajamar

Rama, A. y Monsiváis, Carlos (2004). Prólogo al Libro. *La ciudad letrada*. Santiago de Chile: Editorial Tajamar

Scolari, C. (2018). *Libro Blanco. Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios*. Recuperado de http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Alfabetismo%20Transmedia%20.%20Scolari_0.pdf



Seminario Narrativa Transmedia

Scolari, C. (2014) Alfabetismo transmedia. Un programa de investigación. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2014/09/26/transalfabetismos>

Scolari, C. (2017). Proyecto Transmedia Literacy. Hacia la recta final. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2017/08/01/proyecto-transmedia-literacy-hacia-la-recta-final>

Scolari, C. (2018). Transmedia literacy II: ¿Cómo aprenden los adolescentes? Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2018/03/31/transmedia-literacy-ii-como-aprenden-los-adolescentes>

Scolari, C. (2018) Transmedia literacy III: ¿Cómo recuperar las competencias transmedia en el aula? Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2018/04/15/transmedia-literacy-iii>

Silva, Marco (2005). Educación interactiva. Enseñanza y aprendizaje .presencial y on-line. Barcelona: Gedisa

Vouillamos, N. (2000). Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura .interactiva: precedentes y crítica. Barcelona: Paidós

Wenger, E. (2001). Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e .identidad. Barcelona: Paidós

Material complementario

Amador Báquiro, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 10(21), 77-94. doi: 10.11144/Javeriana.m10-21.eint

Amador Báquiro, J. C. y Muñoz González, G. (2018). Comunicación-Educación en Abya Yala: lo popular en la reconfiguración del campo. Revista Nómadas, .49, 47-67

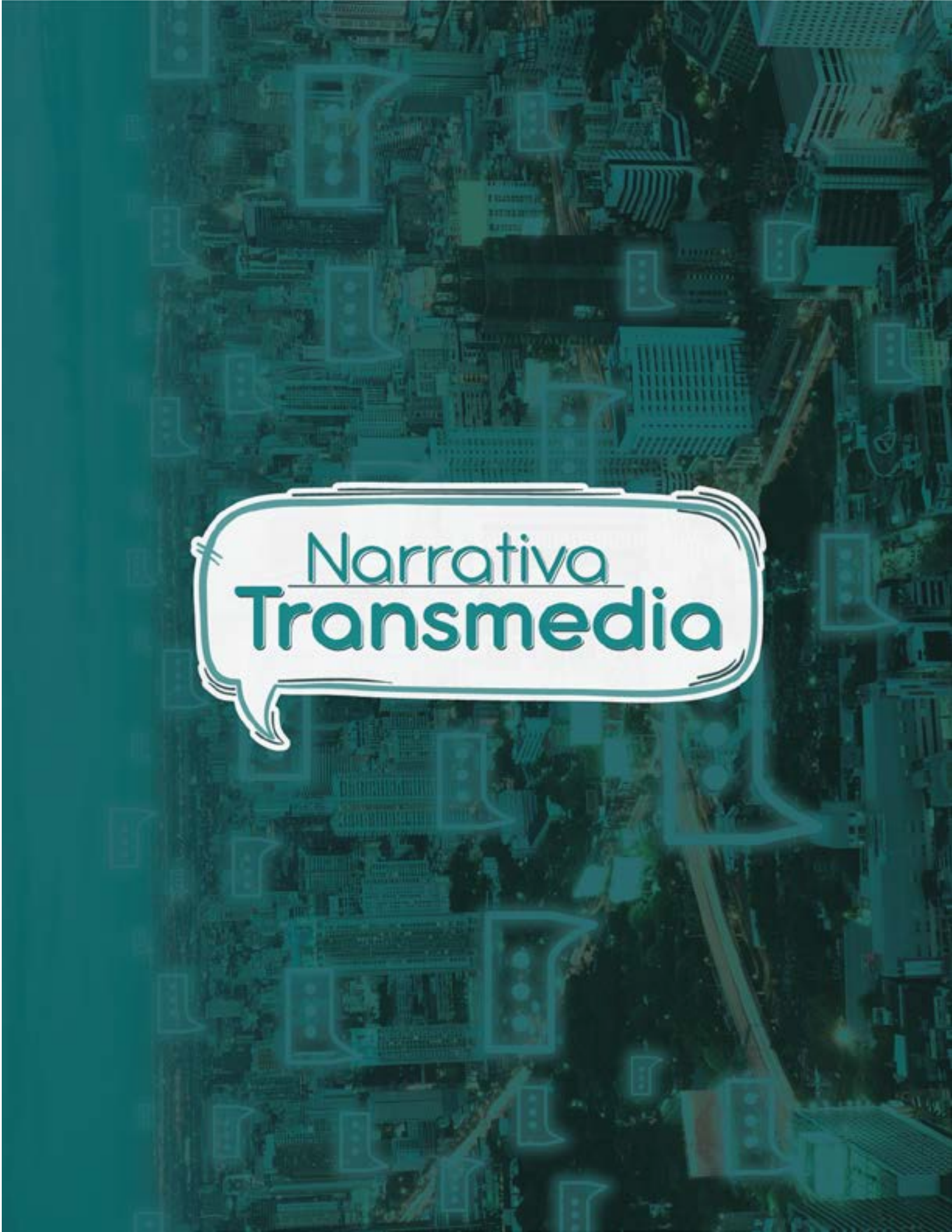


Seminario Narrativa Transmedia

Fernández, O. (2018). Narrativas Transmedia aplicadas al Aprendizaje: Un Paso

más en las Pedagogías. Recuperado de <https://conecta13.com/conecta13-expandido/narrativas-transmedia-aplicadas-al-aprendizaje-un-paso-mas-en-las-pedagogias-de-la-participacion>

Ignacio Aguaded, I., Vizcaíno-Verdú, A. y Sandoval-Romero, Y. (Eds.) (2018). Competencia mediática y digital: Del acceso al empoderamiento. Huelva: .Grupo Comunicar Ediciones

The background of the entire image is a dark, teal-tinted aerial photograph of a city, showing a dense grid of buildings and streets. Overlaid on this background are numerous faint, light-blue speech bubble icons of various sizes and orientations, scattered across the frame. In the center, there is a large, white, rounded rectangular speech bubble with a black outline and a small tail pointing towards the bottom-left. Inside this bubble, the text "Narrativa Transmedia" is written in a teal, sans-serif font. "Narrativa" is on the top line, underlined, and "Transmedia" is on the bottom line in a larger, bold font.

Narrativa Transmedia



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
EN TECNOLOGÍA

Seminario Narrativa Transmedia

Jaime Alejandro Rodríguez



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
EN TECNOLOGÍA

Seminario Narrativa Transmedia

Jaime Alejandro Rodríguez