

Narrativas transmedia: historias contadas desde la multiplicidad de medios.

Autor: Darío Gonzalo Cevallos Chamba



Las narrativas transmedia se presentan en la actualidad como una nueva forma de contar narrativas. Las narrativas a su vez se definen como el compendio de argumentos y relatos que dan cuerpo a una historia. Son una mezcla de hechos reales y ficticios, efecto de la imaginación que busca explicar y enriquecer una historia o el resultado de la comprobación de hechos históricos. Las narrativas transmedia son un conjunto de ideas que intentan dar una característica verosímil a la narrativa, donde las ideas se aportan desde diferentes puntos de vista con el uso de diversos medios. Estas son además

historias contadas desde la propia demanda de los consumidores, productores y prosumidores de medios, quienes centran su interés en uno o varios personajes, en los escenarios, los lugares, los sucesos o en las historias detrás de las historias, que permiten engrandecer el universo narrativo.

Para (Scolari, 2013) las 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.)". Es decir, que las narrativas transmedia hacen uso de la variedad de medios que forman parte del consumo mediático en la sociedad actual. Esta sociedad que se ve influenciada por el acceso informativo desbordado, donde no solo el internet representa una fuente informativa y de transmisión de historias. Sino que estas historias, se desarrollan desde las diferentes plataformas, con videojuegos cada vez más cercanos a la simulación de la realidad, con efectos especiales en largometrajes que representan narrativas que hasta hace unos años solo se podían visualizar en las mentes más imaginativas.

La esencia de las narrativas transmedia yace en la capacidad de expandir el universo narrativo sin límite. La historia inicial puede surgir en un determinado medio o plataforma como en una película, pero desde un determinado medio no se puede cubrir todos los detalles que enriquecen la historia. Por tanto, partiendo de la historia de base se puede contar historias paralelas de personajes secundarios, o centrarse en escenas que demandan explicaciones adicionales o que generan interés de los consumidores mediáticos, pero desde otros medios. De esta manera, no solo se trata de contar la misma historia desde la multiplicidad de medios, sino de expandir el mundo alrededor de la historia inicial tomando como base las propias características y fortalezas que identifican cada medio.

Un ejemplo que permite entender el proceso evolutivo de las narrativas transmedia es el caso *The Matrix*. Todo comenzó en 1999 con la primera película que da origen a un mundo narrativo, luego en el 7 de mayo del 2003 con la segunda parte *The Matrix Reloaded*, se puede comprender más acerca de la lucha de Neo (el personaje principal) contra la inteligencia artificial. Paralelamente se producía y estrenaba en el mismo año el videojuego *Enter The Matrix*, también la miniserie *Animatrix*, y vendría el 5 de noviembre del 2003 la película *Matrix*

Revolutions. Aunque esta fuera la última película, el universo narrativo continuó expandiéndose y donde termino la última película, se dio inicio a un nuevo videojuego que alargaba la historia con *The Matrix Online*. Además se crearían historias ambientadas en Zion (mundo ficticio en *The Matrix*) por medio de la publicación de varios comics titulados *The Matrix Comics*.

Este ejemplo brinda un acercamiento al proceso que sigue una narrativa transmedia y no constituye el único caso representativo. Se pueden brindar otros ejemplos y muy probablemente algunas producciones de la actualidad, se encuentran en proceso de convergencia hacia una narrativa transmedia. Otra característica importante de una narrativa transmedia, es que la producción que se genera desde cada medio encaja o se enlaza para integrar una misma historia. Es decir, desde cada medio no se cuenta una historia diferente o que contradice la narrativa original, sino que cada medio expande una rama de la historia central. De esta forma, toda la creación desde las diversas plataformas como videojuegos, películas, cómics, hasta las mismas producciones audiovisuales de los fans, conecta para dar forma al gran universo narrativo.

Desde la perspectiva de construcción o expansión de las historias por parte de los fans, es donde se origina el término de prosumidor, muy ligado a la epistemología de las narrativas transmedia. Tal como define (Gil Royo, 2014):

Un prosumidor es la unión de consumidor y productor y hace referencia a cualquier persona cuyo grado de implicación en nuestra experiencia transmedia llega a tomar parte activa de la misma ya sea como fiel consumidor, de forma participativa en redes sociales, asistiendo a todo tipo de eventos o incluso aportando ideas y generando contenido (p.63).



Por consiguiente, el consumidor que accede a los diferentes medios es capaz de ampliar el universo narrativo, desde sus propios intereses y a través de un medio particular para generar una expansión del contenido narrativo y para transformarse en un prosumidor. La actual interacción que tienen los usuarios con la tecnología y el creciente desarrollo de las redes sociales ha favorecido el aumento de las narrativas transmedia.

Las grandes empresas productoras pueden también investigar el consumo mediático por medio de las redes sociales y de internet para obtener beneficios, expandiendo la historia con el uso de otros medios y a la vez generando nuevos ingresos económicos. Por ejemplo, conociendo el rating de una determinada producción televisiva, se puede crear productos asociados para la comercialización como camisetas, gorras y diferentes artículos que

permiten aprovechar el interés de los consumidores para generar nuevos ingresos.

Desde una perspectiva diferente de la económica y como futuro docente, considero que el poder creativo de las narrativas transmedia se puede llevar al campo de la educación. Es decir, para el impulso de un propósito didáctico y aunque no se desenvuelva al mismo nivel de las narrativas transmedia famosas que se presentan desde la diversidad de medios que existen, a través de largometrajes, libros, comics, videojuegos, entre otros medios. La idea de trabajar un universo narrativo desde diferentes medios se puede dar a menor escala manteniendo el concepto y características esenciales de las narrativas transmedia.

El uso de las narrativas transmedia en la educación abre una nueva posibilidad como estrategia

metodológica para la creación de nuevos entornos de aprendizaje. De forma que se involucre a los estudiantes, desde el conocimiento que tienen de diferentes medios de producción, creación y modificación de información y de contenidos, asociados también al dominio de internet, redes sociales, recursos audiovisuales, aplicaciones para celular y computadora, programación, videojuegos, entre otros.

Una muestra de cómo se puede emplear las narrativas transmedia enfocadas en la educación se indica a continuación con la siguiente experiencia.

Cosmic Voyage es un juego de realidad alternativa que cuenta la historia de un cohete espacial que cae en la localidad de Millisville. Los alumnos deben encarnar a la empresa responsable del cohete y elaborar un informe que aporte soluciones para evitar los daños humanos, económicos y medioambientales que se podrían producir en la zona. Más de 600 alumnos del estado de Florida formaron parte de esta experiencia. A través de la interacción entre diferentes plataformas, videos, documentos escritos, páginas webs, juegos de simulación y tutorías presenciales, los participantes llegaron a acuerdos éticos y económicos para resolver una serie de problema “reales” que se planteaban en un escenario ficticio. (Villegas, 2012, p.2)

Finalmente se puede concluir que el acceso a la información que caracteriza a la actual sociedad, así como los diferentes recursos que ofrece la tecnología con la variedad de dispositivos y plataformas de comunicación, están abriendo nuevas alternativas al proceso educativo. Estas alternativas educativas se pueden plasmar tal como se plantea en la experiencia citada, a través de las narrativas transmedia, que exigen al mismo tiempo de un mayor grado de preparación del cuerpo docente. Los actuales y futuros profesores deben tener las competencias requeridas para responder a las demandas de estudiantes que están cada vez más familiarizados con el uso de la tecnología. Estos estudiantes son considerados nativos tecnológicos, por cuanto nacen, crecen y desenvuelven sus actividades cotidianas en un contexto de uso

frecuente de la tecnología, con las redes sociales, aplicaciones y dispositivos electrónicos.

Por lo tanto, las narrativas transmedia no representan únicamente la definición de cómo interactúan los distintos medios para expandir el universo narrativo de una historia. Sino que tienen una aplicación importante que se puede enfocar con el uso de la tecnología hacia un fin didáctico, haciendo uso de la multiplicidad de medios para el desarrollo de proyectos educativos que pueden tener trascendencia y que toman en cuenta el contexto tecnológico y las características que definen las narrativas transmedia.

“Algunos investigadores han colocado las competencias narrativas entre las ventajas que permitieron la supervivencia de nuestra especie, alegando que la capacidad de ficcionalizar le permitía al hombre primitivo imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano”. (Scolari, 2015, p.70)

Referencias:

- Gil Royo, J. (2014). ¿Cómo crear un proyecto de narrativa transmedia? Análisis, planificación y producción de la experiencia. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Scolari, C. A. (2013). NARRATIVAS TRANSMEDIA Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.
- _____. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de cultura digital, 71-81.
- _____. (2015). El viaje épico del homo fabulators. Enfoco, 69-71.
- Villegas, I. (2012). Los usos educativos de las narrativas transmedia. Barcelona: Gabinete de Comunicación y Educación.