

Narrativa transmedia

Carlos Scolari

Voy a empezar hablando de la narrativa transmedia que es un tema que vengo investigando hace ya unos cuantos años. Y para empezar hablando de la narrativa transmedia, a mi me gusta empezar hablando de lo que ocurre hoy en los medios. Nosotros venimos de un sistema de medios donde, digamos, habían pocas especies. Estaba la radio, la televisión, el cine y desde hace unos veinticinco años apareció una nueva forma de comunicación que es la web. Un nuevo paradigma. Antes teníamos el broadcasting, el uno a uno, el one to many como lo llamaban muchos. Pero con esto también nace una nueva forma de comunicación en red.

Hoy en día el mundo vive una explosión de nuevas formas, de plataformas y tecnologías. Es interesante pero no sabemos si este ecosistema se va ir equilibrando. Obliga al investigador a ser creativo, a saber leer la realidad y comprender el entorno. Antes teníamos medios de broadcasting y ahora tenemos nuevas formas de comunicación. En ese contexto aparecen nuevas interfaces.

Este es un libro para tablets. La pregunta que se genera de inmediato ¿Es un libro? Podemos preguntarnos ¿Es un instrumento musical? ¿Es para pintar?

Tenemos nuevos medios, nuevas plataformas, nuevas interfaces. En este caso es una interfaz que absorbe. Es centrípeta. Muchas formas de comunicación convergen en este producto. Ahora vamos a hablar de transmedia que es más expansivo, porque esto es más multimedia. Aquí entran muchos productos de los años 90's, como el cd-rom, como las páginas web y esto, digamos, es una de las dimensiones del cambio.

Hay más medios, lo cual significa que nuestra dieta mediática es mucho más variada. El tiempo que ahora pasamos en Youtube, antes probablemente significaba tiempo que pasábamos leyendo o viendo en la televisión algún programa del tipo broadcasting. Ahora todo es distinto. Y digamos que los chicos que ahora van a la escuela vienen de este nuevo ecosistema de medios. Hoy el mundo cotidiano de ellos es justamente este entorno y que no solo los afecta a ellos sino a todos nosotros.

Por ejemplo, pensemos ¿Cuántos de nosotros empezamos comunicándonos con un amigo por un mensaje en twitter, luego pasamos a un correo de Gmail y finalmente terminamos hablando por Skype? Entonces, digamos, la conversación de uno a uno se ha saltado también de un medio a otro. Digamos que esto ha hecho que tengamos una dieta mediática mucho más variada que antes. Pero esto le genera un daño al mercado de la comunicación. Digamos que antes el negocio del broadcasting era venderles a grandes masas de gente el mismo producto.

Todas estas diferentes formas de consumo que ahora aparecen fragmentadas es una narrativa transmedia. Es un relato que se va contando en diferentes plataformas. Parte del canon de esta nueva narrativa transmedia es StarTrek. Este mundo narrativo nació a finales de los sesenta, fue una serie bastante exitosa, que produjo un par de temporadas y se canceló. En los setenta luego se hicieron una serie de cómics y para los ochentas e inicios de los noventas empezaron a hacerse películas y nuevas series de televisión...hasta llegar a la actualidad, donde el universo narrativo se sigue expandiendo mediante una nueva serie. La principal característica de la narrativa transmedia es ésta, que primero tenemos un mundo narrativo oficial que se expande a través de diversas plataformas pero también los fans, los consumidores del producto, participan generando nuevos textos y ampliando el universo narrativo.

He encontrado algo muy interesante. Es un video de los años ochenta y aquí se ve claramente cómo los fans dominan bastante bien el universo audiovisual. Obviamente los jóvenes de ahora lo dominan mucho mejor. Aquí es donde entra a tallar lo que hoy llamamos la fan fiction.

Otro universo narrativo que a mi me apasionó muchísimo es la serie Lost. Aquí también tenemos un universo narrativo transmedia que nace de una producción televisiva. Y vemos que se fue expandiendo a novelas y en episodios hechos por los fans. Aquí vemos cómics...en Second Life reconstruyeron toda la isla de LOST. Tenemos finales alternativos en Youtube porque sepan ustedes que a la mayoría de fans no les gustó el final de esta serie.

¿Cómo nos puede servir esto dentro de la educación? Nosotros vemos que la realidad educativa ha ido perdiendo terreno frente a la realidad de los jóvenes. Entonces creo que llegó el momento de no solo ceñirnos a un texto escrito sino a un texto ilustrado sino de incorporar una serie de procesos multimedia al aprendizaje. Pero esto es solo un componente porque el otro componente, el más importante, es la producción de los usuarios. Y pasaríamos del user generated content al student generated content. Dejar de lado la lógica de repetición del contenido generado por otros y generar nuestras propias cosas.

Volvamos al principio. Antes teníamos pocos medios. Ahora tenemos una explosión de contenidos. En la educación es igual. Tenemos la escuela pública, privada, primaria, secundaria, la universidad. Ese era, digamos el broadcasting, la mayor parte de las audiencias pasaba por ahí. Ahora estamos asistiendo a una nueva forma de educación. Algunos en la universidad, otros en la periferia y otros directamente afuera. Hay nuevos formatos de pequeñas iniciativas fuera de las instituciones formales que permiten adquirir conocimientos en áreas específicas.