

***De las narrativas transmedia al... diseño de aprendizajes transmedia.* (2022). Universidad Iberoamericana León**

 Miriam Herrera-Aguilar

Doctora en Ciencias de la Información y de la Comunicación.

Profesora-investigadora de la Universidad Autónoma de Querétaro.

Correo electrónico: miriam.herrera@uaq.mx

Esta obra académico-personal, que la autora denomina “un viaje”, se organiza como una narrativa *transmedia*: precuela, obra central-recapitulación y secuela. Tiene la aspiración de contribuir con un cambio en la educación tradicional; busca concretarse en “una invitación a las instituciones educativas a reflexionar sobre la convergencia digital. En un contexto que revela la urgencia de contar con estrategias efectivas para educar con equidad”. En la misma línea, cuestiona deductivamente desde “las implicaciones que tiene la cultura digital en la educación” hasta “el rol que debe tener la escuela para educar a los ciudadanos que reciben información, la producen, conviven, interactúan y participan en diferentes áreas de las esferas privada y pública, social, cultural, entre otras, a través de diferentes plataformas y redes sociales” (Lugo Rodríguez, 2022, p. 15). Su lectura permite identificar una relevancia académica, pero sobre todo social, en un contexto de desarrollo de la cultura digital que, más que respuestas, nos pone sobre la mesa cuestionamientos y retos.

De la precuela retomo una de las nociones clave de la obra: las narrativas *transmedia* (NT), ya que mucho se habla al respecto pero no necesariamente con claridad, a pesar de que probablemente convivimos con ellas en nuestra cotidianidad. Según Jenkins

(2006, en Lugo Rodríguez, 2022), es a) un proceso b) en el que una ficción c) se dispersa a través de múltiples canales; d) en cuanto al rol de cada medio, se espera que cada uno contribuya a desenvolver la historia; e) en cuanto a su propósito, afirma que este consiste en crear, para el espectador, una experiencia unificada y coordinada. Implica la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias; por tanto, la circulación de contenido en el actual ecosistema mediático, depende en gran medida de la participación de los consumidores. Para Scolari (2009, en Lugo Rodríguez, 2022), las NT no sólo afectan el texto, sino los procesos de producción y consumo.

Con base en lo anterior, Lugo Rodríguez (2022) agrega que las NT son un fenómeno narrativo, mediático, cultural que surge en el ámbito del entretenimiento y cuyo propósito inicial es comercial, ya que gracias a la convergencia digital es factible expandir el consumo de las ficciones producidas por los medios de comunicación de masas, sobre todo los producidos en cine y televisión. Enfatiza, junto con sus referencias, que tales narrativas se verán enriquecidas por la “apropiación” que espectadores, usuarios, fans y jugadores (o *gamers*) hacen de las mismas, y donde la etiqueta de “consumidor” queda corta.

A partir de los modelos de conceptualización, diseño y producción de NT comerciales, la autora hace —desde una perspectiva crítica— una propuesta conceptual para su diseño en contextos educativos, dejando ver que también se pueden desarrollar en ámbitos sociales, culturales y organizacionales. Señala que el relato no necesariamente debe derivar de los contenidos de “ficción” de las grandes “industrias culturales”, sino que puede apelar a la literatura en un sentido amplio; es decir, a la “no ficción”, a fragmentos de la Historia, a diferentes géneros periodísticos informativos y de opinión, o a un documental televisivo, cinematográfico, entre otros.

Así, para Lugo Rodríguez (2022), la NT:

Es un proceso en el que los productores de la historia dispersan sistemáticamente los elementos de esta, a través de diferentes medios y plataformas, de acuerdo con un propósito de comunicación determinado; los receptores de la historia, por su parte, interactúan con ella de diversas maneras y en diversos grados propuestos y diseñados por los productores o, bien, determinados por los miembros de la audiencia cuando deciden involucrarse activamente siendo colaboradores en la historia, comentaristas, críticos, modificadores, distribuidores, fans, jugadores o una combinación de estos roles. (p. 70)

Aunado a lo anterior, pone énfasis en “la naturaleza participativa de las NT, tanto en el sentido de agencia (en relación a la interactividad), como en el sentido de participación social, de productividad semiótica, enunciativa y textual de los fans y otros receptores”

(Lugo Rodríguez, 2022, p. 71). Como se observa, la definición de la noción se enriquece cualitativamente al ampliarse en su aspecto semántico —apelando a la necesaria actividad de los usuarios— y cuantitativamente al abarcar diferentes contextos.

De la obra central—recapitulación, me interpela la “reconceptualización de la alfabetización en el contexto comunicativo contemporáneo” y el “proceso de transalfabetización”, así como la “etnografía en el Instituto Dr. Puigvert”. En lo que concierne al primer punto, la autora elabora un generoso estado del arte en el que deja ver la complejidad y polisemia en la noción de *alfabetización* —a través de la historia y en relación con la disciplina desde la que se aborda—. Asume la pertinencia de su uso en un sentido metafórico —que resultaría parasitario para Berta Braslavsky (2003)—, alejado de una acepción textocentrista o librocentrista —por hablar como Pérez Tornero (2011)— para poder abordar la necesidad de una formación en diferentes ámbitos y dimensiones, en el contexto de la cultura digital.

Con base en las propuestas de la Unesco, en el último tercio del siglo pasado, la alfabetización, en un sentido amplio, “significa tener acceso a los medios de la época en que se vive para poder participar en las diferentes áreas de la vida social [...] en el desarrollo de acuerdo con su contexto” (Lugo Rodríguez, 2022, p. 66). Así se aceptan las propuestas de alfabetización visual, alfabetización mediática, alfabetización informacional o alfabetización digital, entre otras, en un marco donde “los cambios comunicativos, que comenzaron con la convergencia digital, pero que ahora están madurando [...] agregan tres propiedades en los medios: intertextualidad, multimedialidad e interactividad” (Scolari, 2008, en Lugo Rodríguez, 2022, p. 100).

La autora, por tanto, considera la necesidad de una alfabetización digital que se acompañe de reflexiones sobre los cambios comunicativos y socioculturales que se han producido y se siguen produciendo; que más allá de centrarse en el “acceso a dispositivos digitales[,] se centre en la importancia de los aspectos cognitivos, creativos, emocionales, participativos y ciudadanos” (Jenkins, 2006; Jenkins *et al.*, 2009; Jenkins, Ito y boyd, 2015, en Lugo Rodríguez, 2022, p. 103) tanto al interior como al exterior de la escuela.

De esta manera, interpela no sólo a autores contemporáneos como Buckingham, Livingstone, Covi, Jenkins, Ito y boyd, entre otros, sino que también ofrece un eco a pioneros como Paul Gilster (1997), para quien la *alfabetización digital* tiene que ver con dominar, no el teclado (o, ahora, el *touch pad*), sino las ideas. En la misma línea, la autora hace una apropiación de las propuestas de Frau-Meigs (2012, en Lugo Rodríguez, 2022) y Thomas *et al.* (2007, en Lugo Rodríguez, 2022) para proponer una redefinición del concepto de *transalfabetización*, donde se validan nuevas alfabetizaciones, tanto para su uso dentro de la escuela como en diferentes ámbitos de la esfera pública. Así, la *transalfabetización* es

El proceso formativo para aprovechar, en pro del desarrollo personal y comunitario, tanto la recepción como la producción de medios, así como las posibilidades de interacción, convivencia, participación y afiliación que facilitan los medios y plataformas contemporáneos disponibles para comunicarse. La diversidad de esferas que abarcan el desarrollo pueden sobreponerse y son intelectual, emocional, creativa, cultural, profesional, ética y ciudadana. La recepción y la producción abarcan los diferentes textos y códigos de significación disponibles en un contexto transmediático; estos son textos monomediáticos, multimediales, hipermediales, interactivos y transmediáticos, así como códigos sonoros, gráficos, auditivos, audiovisuales, computacionales y lúdicos. (Lugo Rodríguez, 2022, p. 111)

En “Proceso del transalfabetización. Etnografía en el Instituto Dr. Puigvert”, la autora expone detalladamente las “estrategias de la travesía”, el diseño metodológico de, lo que me permito llamar, su *investigación acción participativa transalfabetizadora*. Aquí se leen detalles que van de la exploración del terreno de estudio con “una mirada desnuda” (es decir, la inmersión en el campo de trabajo) —por hablar como Winkin (2000) en la *Antropología de la comunicación*— hasta la concreción de la etnografía alrededor de proyectos educativos como unidad de análisis (sin descuidar la fase de diagnóstico); mismos que abarcan desde la literatura hasta las matemáticas y abordan, de manera diferenciada, dimensiones de transalfabetización como recepción, participación y/o producción. Todo ello articulado en lo que Lugo Rodríguez (2022) llama un “círculo virtuoso” que permite concretar “aprendizajes *transmedia*”. Se trata de una guía detallada para realizar una investigación de este tipo, al margen de las desviaciones válidas que cada investigador quiera llevar a cabo.

La secuela, como en toda narrativa *transmedia*, se las dejo.

A manera de cierre, aprecio que esta obra, este viaje, sea al mismo tiempo: una tesis doctoral; una investigación acción participante; un manual metodológico; una ventana al mundo *transmedia* en el contexto educativo formal, no formal e informal; teoría y praxis de gran utilidad en la trayectoria de la educación para la vida en la era digital, que nos interpela como universitarios, pero —sobre todo— como ciudadanos.

Sirva este relato como guía de viajero para quien busca emprender una ruta similar.

Referencias

- Braslavsky, B. (2003, junio). ¿Qué se entiende por alfabetización? *Lectura y vida, revista latinoamericana de lectura*, 24(2), 2-17. http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a24n2/24_02_Braslavsky.pdf.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.

- Lugo Rodríguez, N. (2022). *De las narrativas transmedia al... diseño de aprendizajes transmedia*. Universidad Iberoamericana León.
- Pérez Tornero, J. M. (2011, 23 de septiembre). *Alfabetización plural* [conferencia]. Leer.es. Portal de recursos educativos. https://leer.es/mediateca_videos/6-la-alfabetizacion-plural/.
- Winkin, Y. (2000). *Anthropologie de la communication: de la théorie au terrain*. Editions Seuil.

Cómo citar este artículo

Herrera-Aguilar, M. (2023). De las narrativas transmedia al... diseño de aprendizajes transmedia [Reseña]. *Entretextos*, 15(39), 1-5. <https://doi.org/10.59057/iberoleon.20075316.202339661>