

Narradores transmedia: apuntes didácticos sobre la reorganización de contenidos de la materia Narrativa III

Andrés Olaizola¹

Categoría: Proyecto áulico

¹ Magíster en Educación Superior (UP). Licenciado en Letras (UBA). Profesor Universitario de Letras (UP). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Producción en la Facultad de Diseño y Comunicación. Sus áreas de investigación abarcan la escritura y la retórica digital y la educación y las TIC.

Índice

A. Estudiantes

B. Organización de la cátedra

B.1. Descripción pormenorizada

B.2. Cronograma

B.3. Evaluación

C. Informe

C.1. Fundamentación

C.2. Encuadre teórico

C.2.1. Los rasgos distintivos de la narrativa transmedia

C.2.2. La narrativa transmedia como disciplina en las instituciones
educativas hispanoamericanas

C.3. Aspectos sobre la reorganización de la materia Narrativa III

C.4. Metodología

C.5. Análisis de los resultados

C.6. Conclusiones

D. Bibliografía

Narradores transmedia: apuntes didácticos sobre la reorganización de contenidos de la materia Narrativa III

Andrés Olaizola²

Abstract

Desde su puesta en marcha, la materia Narrativa III se había impartido dos veces con distintos enfoques: la primera vez más centrada en el aspecto literario y la segunda vez organizada alrededor de cuestiones vinculadas con el quehacer del guionista audiovisual. Para el segundo cuatrimestre del año 2016, el licenciado Gabriel Los Santos, director del Área Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación, decidió reorganizar el enfoque de la materia. El presente Proyecto Áulico expondrá las distintas etapas de la reorganización de los contenidos de Narrativa III, centrados alrededor de las narrativas transmedia.

Palabras clave: Narrativas transmedia – Educación Superior – Guión de Cine y TV

Keywords: Transmedia narratives – Higher Education – Cinema and TV Screenwriting

A. Estudiantes

En el presente Proyecto Áulico participan los estudiantes de la materia Narrativa III del segundo cuatrimestre del año 2016, específicamente el curso a cargo del profesor Andrés Olaizola, que se dicta los días martes de 14:00 a 17:15 horas.

El mencionado curso tiene seis estudiantes, todos pertenecientes a la Licenciatura en Dirección Cinematográfica, orientación Guión de Cine y TV.

A grandes rasgos, el perfil de los estudiantes del curso se correspondería con el del resto de los alumnos de los turnos mañana y tarde de la Facultad: la mayoría provienen de familias con recursos, que costean sus estudios, con lo cual no tienen necesidad de trabajar.

B. Organización de la cátedra

B.1. Descripción pormenorizada

² Andrés Olaizola es Magíster en Educación Superior (UP), Licenciado en Letras (UBA) y Profesor Universitario de Letras (UP). Sus áreas de interés abarcan la alfabetización académica, las escrituras y las retóricas digitales y los estudios literarios.

En tanto que el presente Proyecto Áulico se centró en la reorganización de los contenidos de la materia Narrativa III, la descripción que sigue a continuación detalla los elementos derivados de dicho proceso. En la sección C.3., se hará referencia a los cambios que resultaron en los elementos que se describirán en este apartado.

La materia Narrativa III se inscribe dentro de la Licenciatura en Dirección Cinematográfica, orientación Guión de Cine y TV, que se cursa en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se ubica en uno de los ejes principales de la carrera, llamado Literatura y Escena, y se cursa en el segundo cuatrimestre del tercer año. Narrativa III tiene como asignatura correlativa Narrativa I (023797); y se le recomienda al estudiante el cursado previo de Narrativa II (023798) y Guión Audiovisual V (023802).

Narrativa III posee una serie de objetivos generales y específicos. Se espera que los estudiantes que cursen la materia cumplan los siguientes objetivos generales:

- Conocer los rasgos distintivos las narrativas transmedia.
- Analizar y producir proyectos de narrativa transmedia.
- Emplear distintas herramientas formales y metodológicas para desarrollar temáticas novedosas y maneras alternativas para contar una historia.

A su vez, se considera que los estudiantes tienen que cumplir los siguientes objetivos específicos:

- Comprender la vinculación entre las narrativas transmedia y la convergencia mediática y la cultura participativa.
- Analizar los géneros de la narrativa transmedia de ficción y de no ficción.
- Realizar un proyecto de narrativa transmedia de ficción sobre la base de una novela argentina contemporánea.

Los contenidos de la materia se encuentran divididos en seis módulos, los cuales desarrollan los aspectos centrales de las narrativas transmedia. A continuación, se detallan cada uno de los módulos.

- 1) Módulo 1: El guionista ante los nuevos (y viejos) paradigmas de la narración.
- 2) Módulo 2: Hacia una definición de la narrativa transmedia.
- 3) Módulo 3: Cultura participativa y creación colectiva de narrativas transmedia.
- 4) Módulo 4: Narrativas transmedia de ficción.
- 5) Módulo 5: Narrativas transmedia de no ficción.
- 6) Módulo 6: Diseño de narrativas transmedia.

Los alumnos de Narrativa III deben realizar durante la cursada una serie de trabajos prácticos que posibiliten la apropiación de los contenidos teóricos, procedimentales y actitudinales trabajados en el aula.

Al mismo tiempo, como en todas las materias de la Facultad, la asignatura requiere la realización de un Trabajo Práctico Final (TPF). En este caso, el TPF consiste en el desarrollo de un proyecto de narrativa transmedia de ficción basado en una de estas dos novelas contemporáneas argentinas: *Umbrales* (2011), de Márgara Averbach, y *Me verás volver* (2013), de Celso Lunghi. Una vez aprobado, el Trabajo Práctico Final será defendido en la instancia del examen final.

Los trabajos prácticos de la materia se organizan en dos grandes grupos: los trabajos prácticos 1 a 3 se centran en el análisis de diferentes narrativas transmedia, mientras que los trabajos prácticos 4 y 5 constituyen las dos partes en las que se divide el Trabajo Práctico Final. A continuación, se enumeran los cinco trabajos prácticos:

- 1) Trabajo práctico N° 1: Producción de contenido digital didáctico.
- 2) Trabajo práctico N° 2: Primeros elementos de un proyecto transmedia.
- 3) Trabajo práctico N° 3: Análisis de una narrativa transmedia.
- 4) Trabajo práctico N° 4: Proyecto de narrativa transmedia de ficción: planificación (parte 1).
- 5) Trabajo práctico N° 5: Proyecto de narrativa transmedia de ficción: implementación (parte 2).

B.2. Cronograma

En tanto que el Trabajo Práctico Final consiste en que los estudiantes desarrollen un proyecto de narrativa transmedia de ficción, la organización del cronograma de la materia se estableció a partir de dicho objetivo.

Los trabajos prácticos número 1, 2 y 3 se establecen para ser entregados en las clases número tres, seis y ocho, respectivamente. Los trabajos prácticos número 4 y 5 se configuran como las dos partes en los que se divide el Trabajo Práctico Final, por lo tanto su realización y presentación se determinó para las últimas cuatro clases del cuatrimestre.

A su vez, debido a su complejidad, los trabajos prácticos 4 y 5 se articulan de manera tal que muchos de sus elementos son compuestos a lo largo de la cursada, de modo que los estudiantes y el docente poseen el tiempo adecuado para transitar el proceso de desarrollo del proyecto de narrativa transmedia de ficción.

B.3. Evaluación

Con el objetivo de evaluar la opinión de los estudiantes con respecto a los nuevos contenidos de Narrativa III, se les administrará una encuesta al término del proyecto.

C. Informe

C.1. Fundamentación

Desde su puesta en marcha, Narrativa III se había impartido dos veces con distintos enfoques: la primera vez centrada en la novela contemporánea latinoamericana, y la segunda vez organizada alrededor de cuestiones vinculadas con el quehacer del guionista audiovisual.

Para el segundo cuatrimestre del año 2016, el licenciado Gabriel Los Santos, director del Área Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, decidió reorganizar el enfoque de la materia. En tanto dicto Narrativa I y Narrativa II, el licenciado Los Santos me consultó sobre el tema, a lo cual le sugerí que Narrativa III se organizara alrededor de las nuevas formas de narración que se desarrollan en la actualidad, específicamente, la narrativa transmedia.

La decisión sobre el futuro eje de la materia se basó, en primer lugar, en que la narrativa transmedia, los videojuegos, la realidad aumentada, el *storytelling*, los nuevos formatos de producción y difusión de contenidos de ficción y de no ficción, etc., se constituyen como los más recientes horizontes a los que se abre el campo profesional del guionista en la actualidad (Álamo Felices, 2011; Tubau, 2011). Si bien en la Facultad de Diseño y Comunicación estas temáticas habían sido tratadas en jornadas y seminarios especiales y en ponencias presentadas en los congresos organizados por la institución, no se contaba en la Licenciatura en Dirección Cinematográfica, orientación Guión de Cine y TV, con un espacio curricular que sistemáticamente desarrollara dichos contenidos.

A su vez, se observó el interés creciente de los estudiantes de la Facultad sobre este campo, ya que desde el año 2014 ocho Proyectos de Graduación se vincularon con la narrativa transmedia (Facultad de Diseño y Comunicación, 2016).

Entonces, podemos sintetizar que la reorganización de contenidos de la materia Narrativa III respondió tanto a los nuevos requerimientos y posibilidades del mercado laboral actual del guionista profesional como al evidente interés de los estudiantes sobre el tema.

Finalmente, se puede agregar que la sugerencia sobre el tratamiento de la narrativa transmedia en Narrativa III también puede explicarse porque, como investigador de la Facultad, mis campos de estudio abarcan las escrituras y las retóricas en y a través de los medios digitales interconectados.

C.2. Encuadre teórico

C.2.1. Los rasgos distintivos de la narrativa transmedia

El concepto de narrativa transmedia fue formulado por Henry Jenkins en el artículo "Transmedia Storytelling" aparecido en enero de 2003 en la revista *MIT Technology Review*. Jenkins (2003) observa que ha comenzado una nueva era de convergencia de medios que transforma en inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales. En este contexto, los nuevos consumidores se han vuelto "cazadores y recolectores de información", les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia. A grandes rasgos, la narrativa transmedia se caracteriza por ser un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas y en cuya expansión una parte de los receptores asume un rol activo, ya que "no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas textuales" (Scolari, 2014, p. 72).

De acuerdo con Jenkins (2008), en una narrativa transmedia ideal, cada medio hace un aporte significativo y específico a la construcción de la totalidad del relato. A su vez, cada uno de los medios implicados en la composición transmedia va a realizar "lo que mejor sabe hacer": una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada elemento de la franquicia debe ser lo suficientemente independiente para permitir un consumo autónomo, es decir, no es necesario ver la película para entender el videojuego y viceversa (p. 101).

La otra de las características centrales de este tipo de narrativas es que algunos usuarios dejan de ser simplemente consumidores de los productos culturales y se transforman en *prosumidores* (productores y consumidores), ya que "cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia". Los prosumidores se apropian de sus personajes e historias favoritas y escriben una pieza de fanfiction, graban y suben a YouTube una parodia, diseñan memes, etc. Los prosumidores son, en definitiva, "activos militantes de las narrativas que les apasionan" (Scolari, 2013, p. 27). La narrativa transmedia se potencia por las nuevas tecnologías de información y de comunicación, que apoyan, demandan y generan una "cultura participativa" (Jenkins, Clinton, Purushotma, Robison, Weigel, 2006; Jenkins, 2008) en el marco de una "convergencia mediática" (Jenkins, 2008), la cual, a su vez, depende en gran medida de la participación activa de los usuarios.

Específicamente, una cultura participativa es aquella que tiene limitaciones relativamente bajas para con la expresión artística y el compromiso cívico, apoya fuertemente la creación y la distribución de producciones propias y posee una tutoría informal en donde el conocimiento de los expertos es transmitido a los novatos. Los miembros de una cultura participativa creen que su contribución a la comunidad es

importante y sienten cierto grado de conexión social entre ellos o al menos les importa lo que otras personas piensan sobre lo que han creado (Jenkins, Clinton, Purushotma, Robison, Weigel, 2006).

Por otro lado, el concepto de convergencia mediática designa “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas” (Jenkins, 2008, p. 14).

Con respecto a este concepto, es menester aclarar que, en primer lugar, debe entenderse como un proceso entre diferentes y múltiples sistemas mediáticos, que coexisten entre sí y a través de los cuales los contenidos digitales discurren fluidamente, y no como una relación fija y estática.

En segundo lugar, la convergencia mediática no se desarrolla en los aparatos o dispositivos mediáticos, sino que “se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros”. Desde esta perspectiva, antes que un proceso tecnológico, la convergencia se entiende como un cambio cultural que motiva y promueve que los consumidores indaguen nueva información y establezcan conexiones entre distintos contenidos mediáticos (Jenkins, 2008: p. 15).

La cultura participativa emerge a medida que la cultura absorbe y responde a la explosión de las nuevas tecnologías que hacen posible que el usuario promedio archive, comente, se apropie y recircule contenido digital de maneras novedosas. De acuerdo con Jenkins, Clinton, Purushotma, Robison y Weigel (2006), la cultura participativa genera nuevas formas de participación, entre las que se incluyen las siguientes:

- 1) Afiliaciones: membresías formales e informales en comunidades *online*, redes o diversos medios (Facebook, Instagram, Twitter, Google +, LinkedIn, tableros de mensajes, clanes de juego, etc.) en torno a intereses afines.
- 2) Expresiones: producir nuevas formas creativas, como *sampling* digital, *skinning* y *modding*, videos y textos de ficción realizados por fans, *mash-up*, etc.
- 3) Resolución colaborativa de problemas: trabajar en equipos, formales e informales, para llevar a cabo tareas y para desarrollar nuevo conocimiento (wikis, tutoriales, juegos de realidad virtual, etc.).
- 4) Circulación: dar forma al flujo de los medios (*podcasting*, *blogging*).

Según Jenkins, “la cultura participativa cambia el foco de una alfabetización basada en la expresión individual a otra fundada en el compromiso con la comunidad. Casi todas las nuevas alfabetizaciones involucran habilidades sociales que se desarrollan a través de la colaboración y la interconexión” (p. 4). Estas nuevas habilidades sociales de la cultura participativa se detallan a continuación:

- 1) Juego: la capacidad de experimentar con el propio entorno como una forma de resolver problemas.
- 2) Actuación: la habilidad para adoptar identidades alternativas con el propósito improvisar y descubrir.
- 3) Simulación: la habilidad para interpretar y construir modelos dinámicos de procesos de situaciones reales.
- 4) Apropiación: la habilidad para juntar y remixar contenidos de distintos medios.
- 5) Multitarea: la habilidad para revisar el entorno y, de acuerdo con las necesidades, cambiar el foco hacia detalles prominentes.
- 6) Distribución cognitiva: la habilidad para interactuar de forma significativa con herramientas que expanden las capacidades mentales.
- 7) Inteligencia colectiva: la habilidad para combinar el conocimiento y comparar información con otros para un objetivo común.
- 8) Juicio: la habilidad para evaluar la fiabilidad y credibilidad de diferentes fuentes de información.
- 9) Navegación transmedial: la habilidad para seguir el flujo de historias e información a través de múltiples modalidades.
- 10) Interconexión: la habilidad para buscar, sintetizar y diseminar información.
- 11) Negociación: la habilidad para viajar a través de diversas comunidades, discerniendo y respetando múltiples perspectivas, y siguiendo normas alternativas.

Cuando se reflexiona sobre la narrativa transmedia se suele enfocar casi exclusivamente proyectos narrativos de ficción. La razón quizás sea la enorme popularidad de los universos transmedia de ficción que se suelen citar como ejemplos: *Star Wars*, *Matrix*, *Lost*, *The Walking Dead*, *Harry Potter*, *Star Trek*, etc. El amplio conocimiento de estos ejemplos se origina por el impresionante aparato de marketing que los enmarca, pero también porque aprovechan al máximo las características de la narrativa transmedia.

Sin embargo, es menester destacar que los relatos transmedia abarcan tanto la esfera de la ficción como de la no ficción (Liuzzi, 2014; Lovato, 2015; Porto Renó, 2014). Scolari (2014) explica que “casi no quedan actores de la comunicación que no estén pensando su producción en términos transmediáticos, desde la ficción hasta el documental, pasando por el periodismo, la publicidad y la comunicación política” (p. 72).

En el caso del periodismo transmedia, definido como “una forma de lenguaje periodístico que contempla, al mismo tiempo, distintos medios, con varios lenguajes y narrativas a partir de numerosos medios para una infinidad de usuarios” (Porto Renó y

Flores Vivar, 2014), se destacan por ejemplo las producciones de DocuMedia Periodismo Social Multimedia, proyecto creado por el equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario. DocuMedia desarrolló, entre otros documentales transmedia, *Mujeres en venta* (2015), sobre la trata de personas con fines de explotación sexual en la Argentina; y *Calles perdidas* (2013), que analiza el avance del narcotráfico en la ciudad de Rosario.

Otros documentales transmedia e interactivos a destacar son *Proyecto Walsh* (2011), de Álvaro Liuzzi y Vanina Berghella, que reconstruye el proceso de investigación de *Operación masacre* (1957), de Rodolfo Walsh; y *Malvinas 30* (2012) y *70 Octubres* (2015), proyectos ideados y coordinados por Álvaro Liuzzi que reviven “en tiempo real” los acontecimientos de la guerra de Malvinas y del 17 de octubre de 1945.

Finalmente, cabe mencionar el documental español *SEAT. Las sombras del progreso* (2012), de Ferrán Andrés Martí, Cristina González, Sabrina Grajales, David J. Moya Algaba y Marina Thomé, que cuenta la historia del movimiento sindical en la fábrica automotriz SEAT durante el franquismo.

C.2.2. La narrativa transmedia como disciplina en las instituciones educativas hispanoamericanas

Con el objetivo de reorganizar los contenidos de Narrativa III, se indagaron qué instituciones educativas hispanoamericanas ofrecían cursos, espacios curriculares o carreras sobre narrativas transmedia. A continuación, se reseñarán algunas de esas ofertas educativas.

En España, desde hace algunos años, las narrativas transmedia se encuentran incorporadas en los planes de estudio de varias carreras o cursos de diversas instituciones de educación superior.

El Tecnocampus Mataró-Maresme, institución ubicada en Barcelona, posee, bajo la modalidad *online*, un Postgrado en Proyectos Transmedia, el cual, según sus organizadores, “proporciona las herramientas teóricas y prácticas para diseñar un proyecto transmedia desde una perspectiva holística” (Tecnocampus Mataró-Maresme, 2016). El curso tiene una duración de 9 meses (300 horas aproximadamente), brinda una perspectiva general de las narrativas transmedia y culmina con la elaboración por parte del estudiante “de un proyecto transmedia con el apoyo de profesionales del sector”.

La Facultad de Comunicación y Relaciones Internacionales de Blanquerna-Universitat Ramon Llull dicta el Diploma de Especialización Universitaria en Documental Interactivo y Transmedia. El curso tiene una duración de 9 meses y se propone ofrecer las herramientas necesarias para el desarrollo del género del documental interactivo y

transmedia desde una perspectiva interdisciplinaria, que vincule el trabajo de directores de documental, programadores, diseñadores gráficos, etc. (Blaquerna, 2014).

El Departamento de Publicidad, Relaciones Públicas y Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universitat Autònoma de Barcelona ofrece de manera *online* el Máster en Producción Audiovisual Transmedia. La carrera de posgrado dura 9 meses y el “desarrollo temático contempla siempre el transmedia desde el punto de vista de la producción” (Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2016).

En Colombia, la Escuela de Humanidades de la Universidad EAFIT dicta la Maestría en Comunicación Transmedia, la cual se presenta como “un programa único en América Latina que se enfoca en los asuntos de interés actual en el ámbito de la comunicación y de las industrias culturales”. La maestría es presencial, posee una duración de tres semestres y articula seminarios específicos sobre narrativas transmedia con otros sobre temáticas vinculadas, como el marketing político, las ecologías mediáticas, el diseño de juegos, etc. (Universidad EAFIT, 2016).

En Argentina, recientemente han surgido varias ofertas educativas en este sentido. Es menester destacar que la mayoría son cursos o talleres y que por el momento no existe una carrera de grado o posgrado exclusivamente sobre las narrativas transmedia.

La Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual dictó en agosto de 2016 el curso virtual Transmedia y Documental Interactivo. El curso, de dos meses de duración, se centraba en cómo las narraciones transmedia influyen en el género del documental interactivo y en cómo éste se diferencia y se asemeja a los documentales lineales (Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual, 2016).

La Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial de la Universidad Maimónides ofreció entre octubre y noviembre de 2016 el Curso de Actualización en Narrativas y Producción Transmedia. El curso se orientaba a “comprender de qué manera expandir el alcance de un proyecto narrativo y brindar herramientas para el posicionamiento de un producto, mejorar el *engagement*, crear nuevas experiencias, acceder a diferentes mercados y formas de negocios” en el campo de la narrativa transmedia (Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial, 2016). Como evaluación final se debían realizar los primeros elementos de un proyecto transmedia de temática libre.

La Escuela de Posgrados en Comunicación de la Facultad de Comunicación de la Universidad Austral dicta, como parte de sus Programas de Formación Ejecutiva Online, el Programa de Transmedia Storytelling Online. El curso ofrece una perspectiva general de las narrativas transmedia, analizando las características

básicas del concepto, los proyectos de ficción y de no ficción y los aspectos de la producción y del consumo de narrativas transmedia (Escuela de Posgrados en Comunicación, 2016).

Entre las diversas ofertas educativas argentinas vinculadas a la narrativa transmedia merece destacarse la Especialización y la Maestría en Comunicación Digital Interactiva de Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario, ya que son las únicas carreras de posgrado que desarrollan contenidos relacionados con las narrativas transmedia. Específicamente, la especialización y la maestría poseen un “especial énfasis en el dominio de lenguajes multimediales, la producción de contenidos interactivos multisoporte y el diseño e implementación de proyectos transmedia” (Universidad Nacional de Rosario, 2014). Tanto la Especialización como la Maestría poseen tres módulos centrados en la temática: Narrativas Transmedia, Guión Transmedia y Laboratorio I: I+DOC - Webdocs y Documentales Transmedia.

Finalmente, la Graduate School of Business de la Universidad de Palermo ofrecerá en el año 2017 el Programa Ejecutivo Transmedia Storytelling. El curso se centra en, sobre todo, en cómo emplear los relatos transmedia como parte de estrategias comunicacionales empresariales y de marketing (Graduate School of Business, 2016).

C.3. Aspectos sobre la reorganización de la materia Narrativa III

A partir de lo analizado en el marco teórico y del relevamiento de las diferentes ofertas educativas vinculadas a las narrativas transmedia, surgieron algunos aspectos que se tomaron en cuenta para la reorganización de contenidos de Narrativa III.

En primer lugar, las narrativas transmedia no son las únicas formas narrativas que se diferencian de los esquemas tradicionales del relato (aquellos que suelen desarrollarse en los niveles de Guión y en Narrativa I y II), sino que hay otras estructuras alternativas que se cultivan en las producciones audiovisuales e interactivas de la actualidad. Por lo tanto, se decidió incluir un módulo donde se trabajen estas formas narrativas que muchas veces son requeridas para proyectos futuros.

En segundo lugar, el concepto de narrativas transmedia está relacionado con otros como la cultura participativa y la convergencia mediática, por lo tanto, se le reservó un módulo a cada uno para analizar en profundidad cada uno de sus rasgos distintivos.

Con el objetivo de brindar a los estudiantes el panorama más completo posible de este nuevo campo de estudio, se decidió incluir en el programa sendos módulos que desarrollen tanto las narrativas transmedia de ficción como las de no ficción.

Finalmente, uno de los aspectos que se observó al comparar los currículums de los cursos y asignaturas relevadas es que todos analizan los procesos implicados en el

diseño de un proyecto de narrativa transmedia. Por lo tanto, y teniendo en cuenta que los estudiantes de Narrativa III deben realizar como Trabajo Práctico Final un proyecto de narrativa transmedia de ficción, se incluyó en el programa un módulo que desarrolla en profundidad los pasos necesarios para la planificación e implementación de dicho tipo de proyectos.

C.4. Metodología

Con el objetivo de evaluar la opinión de los estudiantes con respecto a los nuevos contenidos de Narrativa III, se les administró una encuesta al término de la cursada de la materia. El cuestionario, administrado de forma presencial, constaba de siete preguntas abiertas, para que los encuestados se expresaran sobre distintos aspectos de la materia.

La pregunta número 1 indagaba sobre los saberes previos de los estudiantes relacionados con las narrativas transmedia, específicamente si ya conocían el concepto y, en caso de hacerlo, en dónde lo hicieron.

Las preguntas número 2, 3 y 4 se centraban en conocer la opinión de los encuestados con respecto a los contenidos prácticos y teóricos de la materia.

La pregunta número 5 exploraba un posible horizonte laboral al indagar si los estudiantes, luego de haber cursado la materia, consideraban que estaban en condiciones de afrontar profesionalmente un proyecto de narrativa transmedia.

Finalmente, a modo de cierre, las preguntas número 6 y 7 buscaban conocer qué es lo que más les había interesado de la cursada y qué aspecto se podría mejorar en general.

C.5. Análisis de los resultados

Con respecto a la pregunta número 1, se observó que la mayoría de los estudiantes tenía un conocimiento muy general del concepto de las narrativas transmedia y que se habían familiarizado con él, sobre todo, fuera de la esfera académica:

Sí, conocía el concepto pero nunca la palabra. Lo conocí por las películas y videojuegos que me gustan (Estudiante 1)

Había escuchado el concepto pero no sabía a que se refería. (Estudiante 4)

Tenía noción del tema, pero por el simple hecho de navegar en Internet; uno saca conocimiento de leer en las redes, pero no en profundidad. (Estudiante 5)

Muy brevemente en Guión 2, pero terminé de entender el concepto acá. (Estudiante 2)

Otros estudiantes expresaron que no poseían ningún tipo de conocimiento sobre las narrativas transmedia:

No, no sabía [sobre el concepto de narrativas transmedia]. (Estudiante 3)

No [conocía el concepto de narrativas transmedia]. (Estudiante 6)

La pregunta número 2 buscaba conocer qué les pareció a los estudiantes la dinámica general de la materia. Todos los encuestados tuvieron respuestas muy positivas al respecto; algunos destacaron el ámbito de participación que se generaba en la clase y cómo se articulaba el contenido teórico con el práctico:

Me gustó, me sentía bastante cómoda para participar y las actividades en clase ayudaban a consolidar la parte teórica que habíamos visto. (Estudiante 2).

Me gustó, porque todas las clases poníamos en práctica los conceptos. (Estudiante 3).

Buena, me gustó la interacción con los contenidos (todos participábamos y construíamos la clase). (Estudiante 4).

Otros encuestados resaltaron las estrategias de enseñanza elegidas:

Me pareció muy bien la dinámica y los ejemplos me gustaron. (Estudiante 1)

Bien. Cada clase se aprendía algo nuevo y se vinculaba con lo anterior, haciendo la clase entretenida. (Estudiante 5)

La pregunta 3 indagaba sobre la opinión de los estudiantes sobre los contenidos tratados en la materia. Todos los encuestados tuvieron respuestas muy positivas en vinculación con los contenidos, subrayando su adecuación a la materia y la forma en que fueron desarrollados:

Me parecieron muy bien tratados. (Estudiante 1)

Muy buenos. (Estudiante 3)

Acertados y entendibles. (Estudiante 4)

Bien. Completa. (Estudiante 5)

Me parecieron apropiados al contexto de la materia. (Estudiante 6)

Uno de los encuestados, además, mencionó que el nuevo campo de estudio de las narrativas transmedia le permitía ampliar su futuro horizonte laboral:

Interesantes, es bueno aprender las nuevas teorías que surgen de la mano de la tecnología para estar preparados en el futuro. (Estudiante 2)

Con respecto a la pregunta número 4, sobre si las actividades en clase y los trabajos prácticos se articulaban con los contenidos teóricos, todos los estudiantes respondieron afirmativamente:

Sí, se articulaban a los contenidos teóricos. (Estudiante 1).

Sí, ayudaban a aprender a aplicarlos correctamente. (Estudiante 2).

Sí, siempre. (Estudiante 3)

Sí. (Estudiante 4)

Sí. (Estudiante 5)

Sí el contenido se veía reflejado en el trabajo. (Estudiante 6)

En relación a la pregunta número 5, la totalidad de los encuestados consideraban que el cursado de la materia le permitía afrontar un proyecto de narrativa transmedia en su futuro como guionista profesional:

Sí, creo que personalmente podría. (Estudiante 1)

Con un poco más de repaso y práctica, considero que sí. (Estudiante 2)

Estoy segura. (Estudiante 3)

Sí, porque creo que ya lo hice con los TP 4 y 5. (Estudiante 4)

Sí. (Estudiante 5)

Tal vez, la verdad no estoy segura. (Estudiante 6)

La pregunta número 6, que interrogaba sobre qué era lo que a cada uno le había resultado más interesante de la materia, fue la que más variedad de respuestas suscitó. Algunos encuestados destacaban temas específicos que se vieron durante la cursada, como la narrativa de los videojuegos y el rol de la audiencia:

Me pareció [sic.] muy interesantes las narraciones transmedia de las películas, el marketing que hacían y los videojuegos. (Estudiante 1)

[Me resultó interesante] que tratamos temas que no conocía. (Estudiante 3)

[Me resultó interesante] entender en profundidad la función que cumple el usuario y la importancia de éste. (Estudiante 5)

[Me resultó interesante] conocer un nuevo aspecto de los medios digitales y el espectador. (Estudiante 6)

Además de temas específicos, a los encuestados también les interesaron las estrategias de enseñanza empleadas y que los nuevos contenidos vistos en la materia se articularan con contenidos previos:

[Me resultó interesante] cómo la tecnología se relaciona con conceptos que hemos visto antes, además de las nuevas estructuras narrativas y la parte de los videojuegos. También hablar de Star Wars y de Harry Potter. (Estudiante 2)

[Me resultó interesante] que logramos aplicar los conceptos aprendidos creando contenido. (Estudiante 4)

Finalmente, cuando se les preguntó a los encuestados qué se podría mejorar de Narrativa III, la mayoría contestó que no había cambios para realizar:

No sé que se podría mejorar. (Estudiante 1)

Nada. (Estudiante 2)

Nada. (Estudiante 3)

Nada, todo fue apropiado. (Estudiante 4)

No se me ocurre [sic.] maneras. (Estudiante 6)

Cabe destacar, por último, que uno de los encuestados planteó una propuesta para un futuro curso de Narrativa III:

Quizás (además de la página de Facebook), armar un proyecto de narrativa transmedia con los contenidos de la materia. (Estudiante 5).

C.6. Conclusiones

El presente Proyecto Áulico expuso brevemente el proceso de reorganización de los contenidos de la materia Narrativa III, perteneciente a la Licenciatura en Dirección Cinematográfica, orientación Guión de Cine y TV, de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Desde su puesta en marcha, Narrativa III se había impartido dos veces con distintos enfoques: la primera vez más centrada en el aspecto literario y la segunda vez organizada alrededor de cuestiones vinculadas con el quehacer del guionista audiovisual. Para el segundo cuatrimestre del año 2016, el licenciado Gabriel Los Santos, director del Área Audiovisual de la Facultad, decidió cambiar el enfoque de la materia. En tanto dicto Narrativa I y Narrativa II, el licenciado Los Santos me consultó sobre el tema, a lo cual le sugerí que Narrativa III se organizara alrededor de las nuevas formas de narración que se desarrollan en la actualidad, específicamente, la narrativa transmedia.

Los nuevos contenidos de la materia surgieron a partir del análisis de la bibliografía teórica sobre el campo de estudio y del relevamiento de los programas de los cursos, materias o seminarios vinculados a las narrativas transmedia dictados en diversas instituciones educativas hispanoamericanas. A partir de lo analizado, se decidió incluir en el programa de la materia un módulo que desarrolle estructuras narrativas alternativas al paradigma de tres actos, trabajar en una unidad el concepto central de narrativas transmedia y en otra unidad sus conceptos complementarios, considerar tanto las narrativas transmedia de ficción como la de no ficción e incorporar un módulo que desarrolle los procesos implicados en el diseño de un proyecto de narrativa transmedia.

En tanto que la cohorte del segundo cuatrimestre del 2016 iba a ser la primera que cursara Narrativa III enmarcada en el nuevo enfoque, se les administró a los estudiantes un cuestionario presencial al finalizar la cursada para conocer su opinión de la misma. A grandes rasgos, los encuestados percibieron de manera positiva los contenidos procedimentales y teóricos, así como las estrategias de enseñanza empleadas. Debe destacarse a su vez que, antes de cursar Narrativa III, los estudiantes poseían conocimientos muy generales del concepto de las narrativas transmedia, pero que, luego de cursar la materia, consideraban que estaban en condiciones de afrontar un proyecto de narrativa transmedia en su futuro como guionistas profesionales. Finalmente, la gran mayoría de los estudiantes pensaba que no era necesario mejorar nada de la materia.

D. Bibliografía

Álamos Felices, Francisco. (2011). *Lo subgéneros novelescos: teoría y modalidades narrativas*. Almería: Universidad de Almería.

Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual. (2016). Transmedia y Documental Interactivo. *Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual*. Recuperado desde <http://asaeca.cinedocumental.com.ar/transmedia-y-documental-interactivo/>

Blaquerna. (2014). Diploma de Especialización Universitaria en Documental Interactivo y Transmedia. *Blaquerna-Universitat Ramón Llull*. Recuperado desde <http://www.blanquerna.edu/es/fcc/masters-y-estudios-de-postgrado/masters-y-postgrados-url/diploma-de-especializacion-universitaria-en-documental-interactivo-y-transmedia-blanquerna-docsbarcelona>

DocuMedia Periodismo Social Multimedia. (2013). *Calles perdidas*. Recuperado desde <http://www.documedia.com.ar/callesperdidas/>

DocuMedia Periodismo Social Multimedia. (2015). *Mujeres en venta*. Recuperado desde <http://www.documedia.com.ar/mujeres/>

Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial. (2016). Curso de Actualización en Narrativas y Producción Transmedia. *Universidad Maimónides*. Recuperado desde <http://multimedia.maimonides.edu/curso-de-narrativas-y-produccion-transmedia/>

Escuela de Posgrados en Comunicación (2016). Programa de Transmedia Storytelling Online (TS Online). *Escuela de Posgrados en Comunicación. Universidad Austral*. Recuperado desde <http://www.austral.edu.ar/posgrados-comunicacion/formacion-ejecutiva-online/programa-de-transmedia-y-storytelling-online/>

Facultad de Ciencias de la Comunicación. (2016). *Máster en Producción Audiovisual Transmedia*. Recuperado desde <https://mastertransmediauab.com/>

Facultad de Diseño y Comunicación. (2016). *Catálogo de investigación DC. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo*. Recuperado desde http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_investigacion/autores_palabras.php?id_vocabulario=5772

Graduate School of Business. (2016). Programas Ejecutivos. Transmedia Storytelling. *Graduate School of Business*. Recuperado desde http://www.palermo.edu/economicas/mba/programa-ejecutivo/Transmedia_storytelling.html

Jenkins, Henry. (2003, January 15). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. Disponible en <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/?a=f>

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

Jenkins, Henry; Clinton, Kate; Purushotma, Ravi; Robinson, Alice J.; Weigel, Margaret. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: The MacArthur Foundation.

Liuzzi, Álvaro. (Coord.). (2012). *Malvinas* 30. Recuperado desde <http://www.malvinastreinta.com.ar/>

Liuzzi, Álvaro. (Coord.). (2015). *70 Octubres*. Recuperado desde <http://perio.unlp.edu.ar/70octubres/>

Liuzzi, Álvaro. (2014). Transmedia "historytelling". De documentales interactivos y géneros híbridos. En Fernando Irigaray y Anahí Lovato. (Eds.). *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario: UNR Editora, pp. 65-86.

Liuzzi, Álvaro; y Berghella, Vanina. (2011). *Proyecto Walsh*. Recuperado desde <http://proyectowalsh.com.ar/>

Lovato, Anahí. (2015). Del periodismo multimedia al periodismo transmedia. En Fernando Irigaray y Anahí Lovato. (Eds.). *Producciones transmedia de no ficción Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario: UNR Editora, pp. 33-52.

Martí, Ferrán Andrés; González, Cristina; Grajales, Sabrina; Moya Algaba, David J.; y Thomé, Marina. (2012). *SEAT. Las sombras del progreso*. Recuperado desde <http://www.sombrasdelprogreso.com/>

Porto Renó, Denis. (2014). Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia. En Fernando Irigaray y Anahí Lovato. (Eds.). *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario: UNR Editora, pp. 133-146.

Porto Renó, Denis; y Flores Vivar, Jesús. (2014). *Periodismo transmedia*. Madrid: Editorial Fragua.

Scolari, Carlos A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Scolari, Carlos A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital *Anuario AC/E de Cultura Digital 2014*, pp. 71-81.

Tecnocampus Mataró-Maresme. (2016). Postgrado en Proyectos Transmedia. *Tecnocampus Mataró-Maresme*. Recuperado desde <http://www.tecnocampus.cat/es/postgrado-transmedia>

Universidad EAFIT. (2016). Maestría en Comunicación Transmedia. *Universidad EAFIT*. Recuperado desde <http://www.eafit.edu.co/programas-academicos/posgrado/maestria-comunicacion-transmedia/Paginas/inicio.aspx>

Universidad Nacional de Rosario. (2014). Maestría/*Especialización en Comunicación Digital Interactiva*. Recuperado desde <http://www.unrinteractiva.com.ar/>