

Las narrativas transmedia en el escenario local-global

The Transmedia Narratives in Local-Global Stage

Carlos Obando Arroyave
 carlosoyave.wix.com/academia@carlosoyave

Cómo referenciar este artículo: Obando, C. (2015). Las narrativas transmedia en el escenario local-global. *Verbum*, 10(10), 63-77.

Resumen

Este trabajo pone de manifiesto las nuevas posibilidades que se abren en el trabajo comunitario con la llegada y expansión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), así como con el diseño y apropiación de las narrativas transmedia en ámbitos socio-comunitarios. Hace hincapié en las diversas herramientas audiovisuales-digitales 2.0 y en las potencialidades del uso eficaz y creativo de estas tecnologías en el desarrollo cultural comunitario. Como modelo de estudio propone un análisis de la experiencia e-comunidad, desarrollada en una primera fase en el barrio El Congost de la municipalidad de Granollers en la Provincia de Barcelona, España, y posteriormente del desarrollo del WebDoc interactivo y transmedia "El Congost visto por El Congost", un documental que se construye a partir de la mirada de sus propios habitantes y uso de tecnologías Open Source, dentro de lo que hoy conocemos como narrativas transmedia.

Palabras clave: Tecnologías de la información y la comunicación, Conectividad, Digitalización, Desarrollo comunitario, Ciudadano 2.0, Tecnología Open Source, Comunidad en red, e-comunidad, Web 2.0, Documental interactivo, Narrativas transmedia.

Abstract

This paper highlights the new possibilities that it has been opened in community work, with the arrival and expansion of information and communication technology (ICT) as well as the design and appropriation of Transmedia Narratives in socio-Community areas. It emphasizes the various audiovisual digital tools-2.0 and in the potential of efficient and creative use of these technologies in community cultural development. As a study's model study proposes an analysis of the e community's experience and his posterior development the Congost neighborhood of the municipality of Granollers in the province of Barcelona, Spain. "The Congost has been seen by the Congost" a documentary that builds on the look of its own people and developed with open source, in what it is now known as transmedia narratives technologies.

Keywords: Information and Communications Technology, Connectivity, Scanning, Community Development, Citizen 2.0, Open Source Technology, Online community, E-community, Web 2.0, Interactive Documentary, Transmedia narratives.

Una visión panorámica

Con la llegada de la “Sociedad de la Información Global” asistimos hoy a la aparición de nuevos escenarios reales y virtuales. La web 2.0, por ejemplo, fundamental en el desarrollo de esta sociedad, está jugando un rol muy importante en la evolución de la tecnología digital y desde ahora se hace necesario ver cómo este modelo de comunicación nuevo e innovador puede ser adaptado para mejorar las condiciones de vida en entornos no institucionalizados o formales como es el caso de barrios y comunidades locales. La sociedad en general y las comunidades en particular experimentan cambios drásticos respecto a las maneras como se han venido produciendo y consumiendo contenidos culturales. Con la llegada y expansión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), nuevos retos nos obligan a repensar las experiencias culturales comunitarias, pues se abren también nuevas posibilidades para la mejora de la competencia comunicativa del sujeto y se descubren nuevos caminos para narrar sus historias y sus interacciones sociales.

Tenemos, igualmente, como investigadores o incluso como simples usuarios y consumidores de estas nuevas tecnologías un gran reto, y es el de mirar de qué manera podemos fortalecer los procesos asociativos y comunitarios y cómo potenciar las experiencias y prácticas artísticas mediante el uso y empoderamiento de ellas. Un reto que también pasa por el de diseñar propuestas que permitan el acceso a los grupos sociales más débiles o históricamente excluidos de las ventajas de la educación, el arte y la cultura. Es importante, pues, estar atentos

al impacto que estas tecnologías están teniendo en los diversos grupos sociales que ya las han implementado y evaluar por qué algunas comunidades aún no logran acceder a ellas.

Estamos, pues, ante un nuevo modelo tecnológico, el 2.0, que propone, dada su particular arquitectura tecnológica, unas nuevas características que están cambiando las formas de producción, distribución y consumo de contenidos culturales. Son cuatro esas nuevas características: la primera de ellas es la **interactividad**, que diseña nuevas formas de comunicación modificando el rol del emisor y del receptor de los mensajes y adaptando el *médium* y el usuario a un ciberespacio en el que cohabitan múltiples sujetos y formas de socialización. La segunda, la **reticularidad**, entendida como la difusión horizontal de mensajes de muchos a muchos y no de uno a muchos como ocurría en el viejo sistema lineal o analógico de la comunicación. La tercera, la **hipertextualidad**; es decir la posibilidad de la construcción de mensajes con lenguajes diferentes e interconectados por medio de un sistema red en una única plataforma: la pantalla. Y, finalmente, la cuarta, la **transmedialidad**, entendida como la posibilidad de transmitir un contenido utilizando múltiples lenguajes y a través de diversos medios y plataformas, todo ello potenciado por la aparición de las pantallas nómadas y las conexiones inalámbricas a la red.

Es cierto, que la sociedad actual y las comunidades en particular experimentan cambios y nuevos dispositivos, *gadgets* y usos aparecen en la llamada sociedad red. La conectividad, por ejemplo, tan publicitada hoy por los gobiernos que la ofrecen como la tabla de salvación a la

histórica exclusión social, o por las empresas del sector de las telecomunicaciones que la venden como la única opción de insertarse en un mundo globalizado y la anuncian con grandes cambios sociales a partir de su implementación, no puede ser un fin en sí mismo, debe ser una herramienta que ayude a construir soluciones reales para los problemas del ciudadano y de sus comunidades, y debe convertirse en alternativa real de participación des-jerarquizada y horizontal de la comunicación y del acceso a la cultura y el conocimiento que hoy circula por ese nuevo canal de distribución que llamamos ancho de banda.

En este sentido, la relación entre pedagogía social, comunicación y tecnologías empieza a tener hoy una importancia, quizás mayor a la ya conocida hasta ahora. La razón de ello se debe sin lugar a dudas a la manera como las TIC están transformando los escenarios donde la pedagogía social interviene, así como a las posibilidades que se abren en las relaciones socioeducativas y en los procesos de aprendizaje en entornos no formales educativos o en espacios comunitarios barriales. Igualmente, habrá que estar muy atento a los nuevos factores de exclusión, pues estos también se podrían estar acentuando y quizás podrían estar contribuyendo a incrementar aquellos otros de carácter socioeconómico, como el desempleo, la salud, la educación y la participación en la toma de decisiones de los sectores público y privado que afectan a la sociedad civil. Partiendo de esta premisa, el reto hoy parte, pues, de la decisión de reducir la “brecha digital” entre las personas que usan las nuevas tecnologías y aquellas que no tienen acceso o no saben cómo utilizarlas.

Dicho de otra manera, es importante revisar la participación de la pedagogía social y el papel preponderante que tiene hoy la comunicación para diseñar estrategias y didácticas que valiéndose de las tecnologías de la información y la comunicación permitan mantener la identidad local en una era cruzada por una globalización cultural y una mercadotecnia tecnológica que tiene como eje articulador el ancho de banda y que busca moldear un hiperconsumo basado en el análisis de datos para rastrear patrones de navegación y consumo que sigan alimentando la sociedad del capital. Pues está claro que el mapeo y las cartografías de la conectividad sigue siendo francamente desigual, ya que a la par que unos pocos viven en tiempos de *apps* y *on-line*, otros muchos continúan sumidos en el consumismo tecnológico más intenso e irracional.

Pero para articular una propuesta que alienate la democratización de las tecnologías y sus usos, se precisa del apoyo de la universidad, de la formación de educadores sociales y de nuevos comunicadores/periodistas con nuevas y más versátiles competencias que asuman los retos que demandan los nuevos problemas: la multiculturalidad, la interactividad, la participación ciudadana, la globalización tecnológica y de contenidos y la alfabetización mediática. También será preciso redefinir el papel de los actores sociales y de las administraciones públicas en este escenario local-global. En conclusión, serán valiosas las conocidas herramientas de análisis para tratar de comprender las consecuencias de las constantes mutaciones que se producen, pero, habrá que incluir algunas nuevas, sobre todo aplicaciones y herramientas 2.0,

así como el estudio de novedosas formas narrativas que emergen en este panorama tecnológico y que nos ayudan a interpretar los cambios que están provocando las TIC en los espacios de socialización.

Nuevas tecnologías, nuevos relatos

Tras haber planteado las nuevas características que están cambiando las formas de producción, distribución y consumo de contenidos culturales en el medio Internet, nos concentraremos ahora en narrar una microexperiencia en relación con el uso de estas tecnologías en una geografía perfectamente acotada y en un marco multicultural de un barrio, El Congost, en el municipio de Granollers en la Provincia de Barcelona, España. Nuestro interés específico, pues, se centrará en abordar las cuestiones de la domesticación de estas tecnologías por un grupo de ciudadanos que deciden narrar sus vivencias y cotidianidades a partir de un proceso intenso de formación y del cuestionamiento de sus identidades cruzadas por la inmigración histórica como fenómeno fundamental en la consolidación del territorio que habitan y en el que se encuentran y se comunican.

En este contexto también nos proponemos mencionar un trazado de prácticas desarrolladas en el barrio, que articulan lo simbólico con lo instrumental creando un escenario que difumina las fronteras entre lo real y lo virtual, y más bien diseñan un campo de múltiples encuentros y divergencias que fueron poco a poco mediadas por los profesionales provenientes de las ciencias sociales y humanas que trabajaron con esta comunidad y por la propuesta poste-

rior que consistió en dinamizar el proceso pedagógico-comunicacional implementando estas tecnologías con un modelo diseñado por fases y a mediano plazo, e instalando una serie de recursos para que los ciudadanos de esta comunidad periférica y aislada de Barcelona accediera a estas tecnologías 2.0 y redujera su ya instalada brecha digital. Se trataba, pues, de utilizar los recursos tecnológicos (ordenadores, Internet, cámaras de video y fotografía) de manera creativa y formativa, de tal manera que la comunidad accediera a estos recursos compartidos y los utilizara en beneficio común. Valoramos en este caso de qué forma la implementación de las TIC y el empoderamiento de los ciudadanos podría generar y construir desarrollo comunitario; igualmente, nos preguntamos por unos criterios que permitieran la autonomía tecnológica y la participación activa en la construcción de los contenidos y saberes propios de la comunidad. Y, finalmente, exploramos y evaluamos el acceso a las TIC de los grupos y colectivos del barrio y la *conectividad basada en la comunidad*, como mecanismo para reducir la exclusión social generada por las dificultades y el costo del acceso individualizado.

El proyecto contempló varias fases, la primera de motivación a la participación y desarrollo de ideas de los vecinos del barrio. En una segunda fase se trabajó con talleres que estimularan la creatividad como herramienta clave para la construcción y desarrollo de un proyecto comunitario y participativo. En la tercera fase se asumían los roles, entendidos estos como el papel que asume cada una de las personas que hacen parte del proyecto, pudiéndose combinar diversos roles con la misma persona o distintas

personas con el mismo rol. La idea era favorecer y promover la práctica de actividades que permitieran la integración de diversos colectivos; a partir del arte, la cultura urbana y las expresiones artísticas que mejoraran la convivencia, la integración social y el desarrollo personal. Teníamos claro que usada socialmente, la Internet actúa como una red que despliega una serie de conexiones y genera vínculos, enlaces, acciones y cambios destinados a transformar la lectura que tradicionalmente teníamos del mundo. Teníamos por cierto que la Internet promete cambios y que de hecho los está produciendo, lo que no nos era muy claro era si esos cambios son para mejorar las condiciones de vida de la gran mayoría de ciudadanos o por el contrario están construyendo una nueva clase de segregados y excluidos, ahora, ciber-sociales. En este sentido, esta investigación se planteó no solamente como un problema de conectividad, sino desde tres perspectivas muy claras: ¿quién soy, quién eres, quiénes somos?; es decir, el barrio como un territorio geográfico (donde habito), el barrio como un escenario multicultural y diverso (quiénes lo habitan) y el barrio como lugar de encuentro y colectivización de experiencias (cómo lo habitamos).

Intentamos, también, demostrar con este trabajo de investigación aplicada que hay experiencias barriales y de pequeñas localidades en las que los nuevos *storytelling* potenciados por las TIC están contribuyendo a entremezclar y cruzar en una suerte de palimpsesto tecno-cultural (millones de imágenes compartidas en las redes sociales, miles de horas de video subidas a YouTube y de sonidos en forma de *podcast*) una compleja red de interrelaciones de individuos y

organizaciones sociales que se resisten a la exclusión, a las jerarquías impositivas y verticales y al predominio y aculturación que probablemente viene dándose con los otros potentes medios de información masiva, los *broadcasting*; prensa, televisión y radio. En definitiva, el proyecto se propuso integrar ese lugar dinámico que es la vida de un barrio a una red de nodos y espacios virtuales y múltiples posibilidades de expresión multimedial de interés para la comunidad. Igualmente se trataba de darles herramientas epistemológicas y tecnológicas a los ciudadanos para que pudieran crear sus propios contenidos y pasasen de esa actividad contemplativa de consumo cultural pasivo a la que nos han acostumbrado los *mass-media*, sobre todo la televisión, a un ciudadano *prosumidor* (1), entendido este término como el sujeto coproductor y gestor de contenidos que construye un consumo activo, multidireccional y proactivo, puesto que crea nuevos espacios de acción abiertos a todas las personas, permite la **expresión** de manera artística de las necesidades, sueños y expectativas de los habitantes del barrio, **construye** espacios para el diálogo intercultural e intergeneracional y **profundiza** sobre los procesos de cambio que el entorno inmediato requiere.

Ahora bien, este proyecto diseñado desde el nuevo ecosistema tecnológico se antojaba novedoso, no sólo porque permitía la distribución de toda clase de mensajes: sonoros, imágenes y datos, sino fundamentalmente porque carecía de un único centro de control —no lo determinaba el poder político, no lo decidía el poder mediático, no lo regulaba el poder institucionalizado—; lo que favorecía una comunicación en red y globalizada que repercute en el papel cada

vez más protagónico que empiezan a tener las audiencias, que no sólo ejercen como lectores o espectadores, sino como productores del relato y constructores de sentido:

[...] lo que hemos de asumir es que estamos en el tramo final de la escritura como criterio único de civilización, comunicación y creación cultural, como memoria privilegiada de los aprendizajes y experiencias históricas. Vivimos ya bajo el signo de múltiples lenguajes y de sus realidades; y es evidente que éstos configuran nuestro modo de vivir (Nadin, 2003).

Ciertamente, la red podría estar posibilitando una nueva forma de participación política y superando el aislamiento individual al que nos tenían sometidos los medios de comunicación masiva. Una forma comunicacional que se constituye en actor mismo de las acciones colectivas de los movimientos sociales ya existentes (ecológicos, étnicos, feministas, etc.) o de los nuevos movimientos que emergen coyunturalmente para protestar por decisiones de los gobernantes de turno o para oponerse a un cambio que afecta los intereses de sus miembros. El reto es significativo igualmente para la construcción de identidades —ya lo están haciendo a través de cientos de website que cada día se instalan en la red— y la expresión de grupos y comunidades minoritarias que históricamente han sido ignorados y que hoy se visibilizan informativamente, promueven la participación ciudadana, el debate público y la expresión de demandas sociales de sus miembros. Páginas de grupos sociales anónimos que coordinan sus acciones, generan encuentros presenciales y crean comunidades

virtuales, redistribuyen boicots o cartas de protesta a sus gobernantes y se dan cita en lugares físicos para hacer efectiva la protesta; en fin, crean una dinámica y una agilidad difícilmente posible en la sociedad analógica que precedió a esta digital: “Los movimientos sociales actuales pueden explicarse mejor si los consideramos no como organizaciones sino como redes, sin la coherencia y firmeza estricta que habitualmente tienen los movimientos sociales tradicionales y que funcionan como organizaciones estables” (Castells, 2012).

El territorio interactivo; entre comunidad y web

A partir de aquí intentaremos dar cuenta del proyecto Webdoc transmedia social comunitario, que se diseña como una propuesta narrativa que desde un formato nacido con la web contribuya a repensar el escenario local-global en el que nos hallábamos. Es decir, la colisión entre la forma tradicional de la producción, el consumo audiovisual y las nuevas formas de creación, producción y consumo se está dando realmente en las nuevas acciones performativas del audiovisual en la red. Las estructuras abiertas y descentradas de la producción, la creatividad redistribuida, la transmedialidad de los relatos y las posibilidades casi infinitas de grabación y manipulación gracias a los novedosos software y aplicaciones del panorama tecnológico actual, están dejando claro que el futuro inmediato de la creación no reside en las tecnologías en sí mismas, sino en las capacidades tecno-creativas de los usuarios que alimentan constantemente la red con imágenes y videos con valor añadido a la producción inicial. Es decir un escenario lo-

cal como el barrio El Congost, donde desarrollamos la propuesta tecno-narrativa era ideal para comprobar una serie de premisas que pasaban por indagar la manera cómo las TIC pueden potenciar las relaciones sociales, transformar las capacidades perceptivas amparadas históricamente en el consumo pasivo de contenidos culturales y reapropiarse de facultades cognitivas que rediseñan las mentalidades del ciudadano 2.0.

Para avanzar en este proceso, lo haremos siguiendo un procedimiento descriptivo desde cuatro instantes o momentos puntuales en la investigación, y que combinan trabajo de campo en la comunidad con desarrollos tecnológicos y empoderamiento de herramientas 2.0. Veamos:

1. Implementación edu-tecnológica proyecto e-comunidad

E-comunidad (www-e-comunitat.com) es un proyecto desarrollado sobre plataforma web 2.0 que utiliza las nuevas tecnologías de la comunicación (radio, video, fotografía, web) como herramientas para potenciar, dinamizar y visibilizar los trabajos colaborativos o en red en instituciones, asociaciones barriales y comunidades locales. Este proyecto se realizó en el barrio El Congost del municipio de Granollers, Barcelona, entre 2008 y 2011, como proyecto piloto y con el objetivo de reflejar la imagen que tienen los propios vecinos sobre su entorno, a la vez que pretendía fortalecer la cohesión social y potenciar el trabajo cultural y comunitario entre los vecinos y vecinas que viven en este barrio, reforzando el sentido de pertenencia al lugar y a las ciudades cercanas como son Granollers y Canovelles.

El proyecto “El Congost visto por el Congost”, se desarrolló a partir del diseño y ejecución de talleres cortos de formación y sensibilización en tecnologías digitales (fotografía y video digital, Internet e informática) para dar a conocer y crear conciencia del uso y las potencialidades que tienen estos medios en la comunicación local. Posteriormente y a partir de los talleres se conformó un grupo base o motor de vecinos del barrio con el objetivo de actuar de manera asociativa para aunar esfuerzos y compartir las fortalezas de las personas que habían pasado por este proceso inicial de formación y que ahora se convertían en impulsores, motivadores, replicadores y ciudadanos 2.0, con la misión de trabajar en la construcción de una memoria colectiva de la cultura local y de los procesos de dinamización que ya se daban al interior del barrio.

Finalmente este grupo de impulsores que se denominó grupo motor se implicó de manera directa en la creación y producción de un documental interactivo tanto por la forma de producción como por el resultado final de 52 minutos y 13 microrrelatos con historias que narran de forma entrelazada varios aspectos de la vida de El Congost. Igualmente, se diseñaron varios talleres abiertos y de experiencias con técnicas fotográficas y audiovisuales que permitieron el levantamiento de un mapa sonoro y visual del paisaje humano del barrio y de la configuración socio-espacial de los diversos colectivos que lo habitan. A partir del diseño del programa “Mírame bien”, los vecinos del barrio se retrataron entre ellos y sus rostros y cuerpos fotografiados reflejaron las generaciones, culturas y etnias que cohabitan en el barrio como son los españoles de origen castellano, los catalanes de nacimien-

to, los latinoamericanos (principalmente de Ecuador, Bolivia, Perú, República Dominicana) y los africanos provenientes de diversos países como Senegal Guinea-Conakry, Guinea-Bissau, Marruecos, Mali o Nigeria. En “Mírame bien” cualquier habitante del barrio podía tomar una cámara y hacer de fotógrafo o de modelo, y descubrir a través de la lente el rostro real de su vecino y no el cruzado por los imaginarios o estereotipos creados usualmente en los medios de comunicación. En los aspectos de la vida cotidiana del barrio, el documental narra las interrelaciones sociales formales e informales que se dan en la localidad, combinando la vida intergeneracional en tanto recogió aspectos diarios de los niños y niñas del barrio, así como de los jóvenes y adolescentes, las personas mayores y los ancianos que se integraron al proyecto con sus historias de vida llevadas a la escuela pública a través del programa “Nuestra historia migratoria”, que consistía en que los menores conocieran el fenómeno migratorio y escucharan de los abuelos los testimonios de vida en relación a su juventud y la llegada y creación del barrio en décadas pasadas. Experiencia que permitió la construcción de pequeños, pero intensos relatos de vida de las personas adultas y mayores del barrio El Congost. Los niños y niñas del barrio también se vincularon de manera activa al desarrollo de Webdoc, la experiencia con ellos consistió en entregarles cámaras de video para que desde su propio sentir nos explicaran el barrio y nos contaran sus vivencias y sueños. Otros nodos audiovisuales narran las fiestas populares del barrio o el juego tradicional de la petanca, un deporte popular típicamente provenzal que se practica en los países mediterráneos y que las personas mayores, sobre todo hombres, lo

hacen como un modo más de socialización y uso de su tiempo libre.

2. Participación-comunicación en lo local

Cuando adoptamos las Tecnologías de la Información y la Comunicación con el propósito de potenciar el desarrollo comunitario, estamos haciéndolo, por supuesto, en el marco de complejos sistemas sociales, culturales y económicos, como también en entornos donde existen relaciones de poder y desigualdades de todo tipo. En este sentido, las TIC pueden ser el motor del cambio de estas relaciones de poder y desigualdad o por el contrario lo que podrían hacer es acentuar las desigualdades existentes. Por lo tanto, es claro, que no existe un patrón de uso de las tecnologías que permita estandarizarlas en cada comunidad, sino que de manera ingeniosa habrá que adaptarlas al contexto y al entorno particular de cada localidad, y ese era nuestro propósito. En la experiencia descrita del barrio el Congost, la comunidad se estructuró a partir de un eje central que permitió la participación ciudadana y la horizontalidad en la toma de decisiones, lo que significó preguntarse por el valor que para los usuarios de este tipo de comunidades –con un fuerte componente intergeneracional y multicultural– tiene la calle como el lugar donde se construyen sus imaginarios. La calle, pues, para los colectivos humanos del barrio se convirtió en el escenario para la acción, la comunicación y la interrelación, y el lugar donde se construía el tejido cultural que luego se narraba en los diferentes nodos audiovisuales. Las preguntas que nos planteamos en el estudio son ¿cómo y de qué manera nos acercamos a los habitantes de estos barrios?, ¿qué nece-

sidades los apremian?, ¿qué lectura podemos hacer de las personas que utilizan los recursos informáticos?, ¿cuáles herramientas son las más usadas y qué beneficios obtienen de ellas? Las respuestas engloban una visión desde la interdisciplinariedad, en lo referente a las relaciones humanas y sociales, a las necesidades económicas y al deseo de satisfacción de la autoestima y el desarrollo personal. Es decir, un ámbito que pasa por una psico-pedagogía social e interpela por una comunicación que advierta el peligro de ver las herramientas tecnológicas como fines en sí mismas y no como medios para alcanzar los objetivos propuestos.

En resumen, nos preguntábamos ¿para qué le sirven estas tecnologías a la gente del barrio?, a las personas que se levantan cada mañana con la idea de encontrar un empleo; a los jóvenes que se cruzan en las esquinas y entablan nuevas amistades; a las señoras que se ven en las plazas y socializan su cotidianidad, a los que convierten los mercados o las bocas del metro en lugares de encuentro. En fin, a los habitantes del barrio que viven el día a día y hacen parte del tejido social de la comunidad. Si la respuesta es, que las tecnologías no sirven para buscar soluciones a las necesidades reales de la gente, para potenciar el desarrollo personal y colectivo y para transformar el entorno en que vivimos, entonces habrá que mirar en qué nos equivocamos, cuál parte del proceso no responde a las expectativas y de qué manera las convertimos en herramientas eficaces y valiosas para el desarrollo social.

Por otro lado, en esta experiencia socio-mediática la comunicación aparece potenciada por

la convergencia de las telecomunicaciones, la informática y la industria de contenidos en una sola plataforma tecnológica que permite que las experiencias barriales y los procesos de comunicación micro-locales alcancen una difusión y una multiplicación en la sociedad globalizada gracias al desarrollo de la banda ancha y la tecnología del *streaming*, pero sobre todo, a la transmisión de mensajes digitales de todo tipo (textos, imágenes, sonidos, videos) por la red y en dispositivos multipantallas. El proyecto tenía todas las marcas de un desarrollo multiplataforma y transmedia en la medida que múltiples experiencias barriales encontraban eco en las herramientas tecnológicas de la 2.0 como son los *podcast*, los listas de distribución de videos, la creación de álbumes de fotografías y la posibilidad de la multiplicación y expansión de la experiencia en otros canales *offline* como performances fotográficos en sus plazas, conciertos musicales, experiencias teatrales, actividades de tradición oral y exposiciones del proyecto que conquistaban espacios físicos y que permitían que unas experiencias específicamente locales se visibilizaran y mundializaran a través de la red.

Finalmente, en el diseño de la relación participación-comunicación era importante definir y trabajar con categorías que nos permitieran conocer y describir los usos, los aprovechamientos y las potencialidades que tienen las TIC en la comunicación y la participación comunitaria. Estas categorías o descriptores que se involucran en todo el proceso son:

1. Acceso a la tecnología basado en la conectividad comunitaria.

2. Aprendizaje de los sistemas y recursos informáticos, logrado a partir del uso social y no individualizado de las herramientas digitales.
3. Desarrollo social y participación ciudadana, que tiene que ver básicamente con la satisfacción en la producción de contenidos propios, así como en el impacto del tiempo ocupado en estas actividades socio-comunitarias, como también en los resultados esperados, y
4. Dinamización de la experiencia que se refiere fundamentalmente al uso eficaz del recurso humano y tecnológico disponible en el barrio, a la apropiación de los recursos tecnológicos, así como a la construcción de diálogo e interactividad entre los diversos colectivos del barrio.

3. Participación-educación en lo local

Para entender esta fase, nos preguntamos ¿cuál es el papel de las TIC en lo local y cómo entender esta relación a la luz de la globalización? Una pregunta que pone el acento en esta sociedad de la información y la comunicación en la que se plantea una nueva interrelación entre lo global y lo local (lo glocal). Es necesario y fundamental, por tanto, tener en cuenta cómo opera la dinamización cultural y lingüística en cada comunidad, hoy potenciadas por el uso de estas tecnologías. ¿Cuáles son los ejes culturales y cuáles las necesidades pedagógicas que determinan las relaciones barriales? Esto implica conocer el entramado socio-cultural del barrio y la red de escuelas, colegios, universidades y entidades de todo tipo de la localidad, pues se trata de crear y articular en red las diversas

actividades que se llevan a cabo en el barrio y que generan y potencian historias de vida que se convierten luego en relatos digitales. Conociendo, pues, el entramado cultural del barrio, su historia, su desarrollo y sus demandas ciudadanas, podremos canalizar las actividades y particularidades de cada grupo social y de esta manera colectivizar estas experiencias en beneficio común. Pero es importante tener claro que la característica fundamental debe ser la participación activa y real de los ciudadanos, convirtiéndolos en protagonistas y constructores de su propio entorno: esto era muy importante, es decir desmitificar aquellos medios (radio y televisión) que se han comportado hasta ahora como todopoderosos y hacerlos asequibles y comprensibles con herramientas más cercanas y de más fácil uso como *podcast* para los audios y *streaming* para los relatos audiovisuales.

En esta fase del proyecto desde la participación-educación en lo local, nos preguntábamos si el proyecto socio-mediático apostaba por un modelo tecnológico que estimulará una educación y una creación y producción de contenidos que reflejara y reforzara las culturas locales, reduciendo con ello las diferencias de la llamada fractura digital. Nos parecía importante que el trabajo colaborativo y en red que diseñábamos, facilitaba y potenciaba la conectividad entre la sala socio-mediática del barrio y el sector educativo, aportando nuevas experiencias educacionales que incluso nutrían los contenidos de las aulas de clase, y nuevos escenarios donde la experimentación y la creatividad pudieran ser el camino para la integración y la motivación de estudiantes reacios a las formas tradicionales de la escuela o con dificultades

para abordar el trabajo en solitario, pues el centro socio-cultural y la misma escuela, en horas extracadémicas se convertían, por varios días a la semana, en el lugar de encuentro donde los estudiantes se reencontraban por fuera del aula e interactuaban de forma presencial y virtual con otros que tenían sus mismas inquietudes y necesidades y que antes desconocían.

4. El proyecto final; un Webdoc interactivo

El video documental es un medio que eficazmente utilizado puede ser esencial en las prácticas pedagógicas barriales y un instrumento de comunicación que favorezca el aprendizaje, el trabajo colectivo, la autorreflexión y la interactividad. Su lenguaje sonoro, visual, gráfico e iconográfico potencia además de las respuestas lógicas, las emocionales, gracias a la estética del movimiento y a la posibilidad de emisión y transmisión a través de soportes diversos. Pero hoy la narrativa analógica lineal está siendo sustituida por una forma expresiva y perceptiva digital, lo que posibilita un material interactivo que bien pensado se convierte en un valioso recurso que puede explorar y potenciar el trabajo cultural comunitario. La tecnología digital abre pues hoy nuevos campos al documentalista y por tanto al trabajo audiovisual en las comunidades; crea el acceso a nuevas fuentes y audiencias, a un sinnúmero de bases de datos y al almacenamiento personalizado y fragmentado de la información obtenida. El resultado es una producción multimedia en la que el usuario podrá entrar haciendo lecturas no-lineales; consumiendo el material según su propio criterio o deseo; recorriéndolo a su ritmo y seleccionando

las diversas posibilidades que le aportan las estructuras hipertextuales de la cultura digital.

Pero más exactamente, ¿cuáles son los retos y desafíos que el video documental le plantea a la pedagogía social o al desarrollo cultural comunitario?

En principio, tendríamos que decir que partimos de la premisa de que la tecnología en sí misma no es un determinante de cambio, y que las comunidades no se transforman por el hecho de contar con más o menos tecnología. Esto no ha sido así nunca ni lo será ahora por muchas más tecnologías de punta y más sofisticadas herramientas que tengamos a nuestro alcance. El video, en este caso, no es más que un medio, si se quiere un facilitador, que puede potenciar la construcción de un desarrollo social activo y participativo. Debe ser una herramienta que ayude a construir soluciones reales para los problemas del ciudadano y una alternativa para la comunicación local. Debe propiciar el trabajo en red y la activación de un pensamiento compartido; en conclusión, el video deberá instalarse en un escenario que vaya más allá de la simple instrumentalización y que propicie un encuentro que indague por las relaciones de los sujetos y por el desarrollo social, cultural y cognitivo de las comunidades.

De esta manera es que abordamos la experiencia comunitaria del barrio El Congost, identificando una serie de actividades presenciales llevadas a cabo por la comunidad y los colectivos que la conforman: mujeres, niños, jóvenes, adultos mayores, inmigrantes, que nos nutrían de contenidos para la producción de un video

documental interactivo y transmedia. Y es, justamente, en el trabajo de estos colectivos donde nace el interés de sistematizar las experiencias barriales y traducirlas en un formato que como el documental pudiera reflejar las maneras de entender los procesos que vivían. Más aún, es en estas interacciones a partir de un ejercicio nemotécnico y una pedagogía de las emociones, donde se construye colectivamente la idea de un formato documental con fines pedagógicos dentro del llamado video social.

El resultado es un recorrido por el barrio El Congost a través de la mirada de sus propios habitantes y guiados por Secou Cissé, un vecino de origen africano, que nos conduce por su universo multicultural. Los personajes guían al espectador por sus diferentes espacios, presentan sus amigos y vecinos y van explicando con su voz cada escenario o lugar donde se detiene la cámara, para contagiarse de las costumbres y el colorido multicultural de sus calles y plazas. Los comerciantes hablan de su relación con el barrio como testigos de su transformación urbanística; las mujeres expresan las relaciones que se construyen en el marco de las plazas más emblemáticas o las calles más transitadas; los jóvenes nos cuentan sus dificultades para divertirse o simplemente hacer deporte en un barrio trazado y diseñado desde las oficinas del poder político; los más pequeños nos revelan sus hazañas y nos dejan ver sus sueños, que alimentan con los imaginarios de héroes reales y de la pantalla; las mujeres de la asociación de vecinos desvelan pequeñas y bellas historias ocultas en esos cuerpos que se mueven al sonido de guitarras y flamencos españoles. La cámara, pues, transita de un lugar a otro, de un personaje a otro en

un recorrido por los lugares que fueron cediendo a la transformación urbanística del entorno: nuevas plazas, parques, avenidas y calles. El video documental en este caso intenta ser utilizado como una herramienta de sensibilización y aproximación a los diversos colectivos barriales, y llevado a la web en formato interactivo propicia reflexiones para la acción y la participación posterior al estar en permanente *online*. Usado pedagógicamente en las escuelas y centros culturales, el documental tiene un gran potencial comunicacional al plantearnos desafíos como el de pensar si utilizando una tecnología como ésta pueden las comunidades ser partícipes y actoras de su propia transformación social.

En este sentido, la experiencia documental interactiva se convierte en un contrapeso a las lógicas de exclusión y abre una ventana a la democratización de la comunicación puesto que los contenidos se construyen desde y con las comunidades; tienen que ver de manera directa con sus historias particulares (vivencias, frustraciones, deseos y sueños, necesidades y propias reflexiones). El registro documental se convierte así en conocimiento útil para estos actores sociales, lo que les permite tener otra perspectiva de los hechos y una contribución a partir de sus propios conocimientos al “potenciamiento” de estas dinámicas socio-comunitarias en que se encuentran inmersos. La experiencia se vive en la calle, pero la red como una nueva forma de inteligencia colectiva potencia los discursos y los debates entre ciudadanos, en la medida en que las tradicionales cambian maneras de crear y producir contenidos o igualmente también lo hacen las dinámicas de consumo del audiovisual. En este sentido, el Webdoc en cuestión

diseña el espacio REC, que sirve como plataforma de documental colaborativo invitando a los vecinos del barrio a continuar su expansión subiendo sus propios videos, imágenes o sonidos, mediante herramientas 2.0. Efectivamente, la llegada de cámaras de fotografía y video más ligeras (incluso en teléfonos móviles) asequibles para el gran público y sobre todo de fácil manejo, así como la democratización de las formas de usar todo tipo de dispositivos que capturan sonidos e imágenes, está permitiendo que un usuario básico controle todas las etapas de la producción de los contenidos que lleve diariamente a la red, o que modifique los contenidos ya subidos por otros usuarios con software abiertos y colaborativos. De esta manera el concepto de *prosumidor*, que explicamos antes y que define el rol protagónico del usuario en las narrativas transmedia se ve potenciado en el Webdoc, que mediante tecnologías intuitivas, abiertas, escalables y gratuitas convierte la red en un territorio para la creación, la producción y, sobre todo, la postproducción.

El Webdoc El Congost plantea diferentes recorridos que pueden ser seguidos por los usuarios a partir de tres tipologías de recorrido; el primero es el modelo *timeline*, en el que el usuario puede ver el documental completo de forma lineal o interrumpir su flujo haciendo clic en los puntos de la línea de tiempo, trazada de inicio a fin, saltando de un contenido a otro de forma interactiva. El segundo es el modelo *nodal* en el que la interficie de pantalla muestra los diversos nodos temáticos por los que se puede navegar, de esta manera el usuario selecciona su recorrido y lo hace de la manera que más le interesa. El tercero es el modelo *cartográfico*, que funciona

a partir de las geolocalizaciones donde se grabaron los diferentes microvideos temáticos que componen el puzzle documental, de esta forma el usuario navega por el video de acuerdo con su propio criterio e interés geográfico.

Las demás son piezas audio-gráfico-visual y navegables a partir del desarrollo del concepto hipertexto propuesto por la arquitectura del nuevo medio Internet. Es el caso del programa Bambarakatunga de la emisora local Radio 7 Vallès, donde los vecinos del barrio han ido a explicar aquellas historias que se van transmitiendo de generación en generación y que forman parte de la tradición oral de sus pueblos. Aquí el documental expande el universo temático del barrio El Congost a partir de la resignificación del valor de estas historias acompañadas de la música de África, Europa o Latinoamérica, según los vecinos invitados provenientes de estos tres continentes. Las historias convertidas en *podcast* extienden el formato documental más allá de sus propios límites audiovisuales al hacer uso de otros lenguajes, medios y plataformas, acogiendo el concepto de Henri Jenkins, quien definió la noción transmedia a partir del artículo publicado en la revista *Technology Review* en el 2003 (www.technologyreview.com) donde afirmaba que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”.

El Congost es un proyecto transmedia porque narra la memoria del barrio y sus raíces multiculturales utilizando diversos canales tanto *online* como *offline*; exposiciones itinerantes y participativas de fotografía (fotomatón), vi-

deoclip musical asociado a la temática cultural y musical del África profunda, blogs y espacios virtuales para los colectivos del barrio (www.e-comunitat.com), proyecto socio-educativo con talleres de formación presenciales en técnicas audiovisuales y digitales 2.0, teatro social y participativo con mujeres y jóvenes, actividades en espacios públicos para potenciar grupos de trabajo en música, video y fotografía. Un formato idóneo, nos parecía para diseñar una estrategia narrativa y creativa, usando tecnologías y sistemas de comunicación en los cuales no se tratará tan solo de juntar y conectar lenguajes y soportes o expandirlos por las marañas tecnológicas de la red, sino además de la re-construcción de ese universo narrativo que veníamos observando y sistematizando en el barrio El Congost y que vale decirlo, queríamos diseñarlo bajo un formato que por sus mismas características fuera desarrollado con tecnologías de código abierto y prototipos desarrollados con plataformas *Open Source* y 2.0.

En resumen, se trataba de ir un poco más allá, pasando de una comunicación lineal a una comunicación interactiva, expandida, colaborativa y transmedia, en la que cada medio como dice Jenkins (2003), hiciera lo que mejor sabe hacer y en el que cada uno de los contenidos en cada plataforma, fuera lo suficientemente autosuficiente para generar un consumo autónomo. Por tanto, como el autor lo reitera en múltiples ejemplos traídos de cine o la televisión, no es necesario que el espectador haya visto el documental en la televisión, por ejemplo, para entender los *podcast* de la radio, o el archivo de imágenes de fotomatón, o el libro de papel y digital que los más pequeños del barrio dibu-

jaron e ilustraron escuchando los cuentos que los abuelos les explicaban en encuentros que se hacían en la escuela del barrio, o los cuentos narrados por los propios niños y niñas del barrio, que también se subieron a la red en un formato de audio-libro y que pueden ser escuchados y entendidos por sí solos. O, finalmente, las cápsulas documentales que se integran al documental lineal, pero que a su vez son un producto audiovisual independiente, que permite mediante nodos temáticos (las personas, los espacios del barrio) navegar por el Webdoc sin ser consumidas en su totalidad.

Notas:

- 1) La clásica teoría 90-9-1 que rige Internet, formulada en 2006 por Jakob Nielsen, según la cual 90 % de las personas que navegan en la red solo consumen sin intervenir el contenido (consumo pasivo), el 9 % interactúa y comparte contenidos creados por otros (consumo activo) y sólo un 1 % está creando nuevos contenidos (consumo interactivo), no parece modificarse en el corto tiempo.

Referencias Bibliográficas

- Campalans, C., Vicente, G. & Denis, P. R. (2014). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Capel, H. (1967). Los estudios sobre las migraciones interiores en España. *Revista de Geografía*, (1), 77-101. Universidad de Barcelona.
- Casadiago, B. (2000). *Cartógrafos en territorios virtuales*. Picton, Canadá (En línea) <http://www.idrc.ca/pan/panlacbenant.htm>

- Castells, M. (2001). *La galaxia Internet*. Barcelona: Editorial Debolsillo.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Castells, M. (2012). *Redes de esperanza e indignación*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Jenkins, H. (2003) (2008 en español). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Iztapala, México: Anthropos y Universidad Autónoma Metropolitana.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *La pantalla global, cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Nadin, M. (2003). *A Mind at Work. We Are Our Questions* (M. Vilanova and F. Chorda, Eds.). Heidelberg Synchron.
- Obando, C. & Riera, J. (2004). *'La potencialidad pedagógico-social de las TIC en el escenario global-local': Pedagogía social, ciudadanía y desarrollo humano* (1er. Congreso Iberoamericano de Pedagogía Social), Santiago de Chile.
- Obando, C. (2012). *"De las TIC al DCC: Tecnologías de la Información y la Comunicación, el nuevo escenario para el desarrollo cultural comunitario"*. Madrid: Editorial Académica Española.
- Piscitelli, A. (2002). *Meta-Cultura*. Buenos Aires: Ediciones La Crujía.
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes: La próxima revolución social*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Touraine, A. (1997). *¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes*. Madrid: PPC.
- Vilches, L. (Coord.) (2013). *Convergencia y transmedialidad: la ficción después de la TDT en Europa y Latinoamérica*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Páginas Web consultadas

<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>

www.e-comunitat.com