

Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa  
Libro de Actas XXVII Edición  
Santander 26, 27 y 28 de junio de 2019



# ACTIVISMO Y TECNOLOGÍA:

hacia una universidad comprometida  
con la educación crítica y emancipadora

Editores:

Elia M. Fernández-Díaz  
Carlos Rodríguez-Hoyos  
Adelina Calvo Salvador

## **Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa (27ª edición, 2019. Santander)**

Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa [Recurso electrónico]: Activismo y Tecnología: hacia una universidad comprometida con la educación crítica y emancipadora. Libro de actas, XXVII edición, Santander 26, 27 y 28 de junio de 2019

Edición: Elia M. Fernández-Díaz, Carlos Rodríguez-Hoyos, Adelina Calvo Salvador.  
Corrección, diseño y maquetación: Carlota San Miguel Guerrero

Santander, Universidad de Cantabria

Recurso en línea: PDF (pp.549)

Modo de acceso: World Wide Web

ISBN: 978-84-09-13494-6



# Análisis de las posibilidades de la narrativa digital transmedia para una investigación participativa. inclusionLab

Alfabetización crítica, videojuegos, formación en línea y participación

Modalidad presencial

Julia Ruiz-López<sup>1</sup>, Teresa Susinos<sup>2</sup>

(1) Universidad de Cantabria, ruizlj@unican.es

(2) Universidad de Cantabria, susinost@unican.es

**Resumen.** Esta comunicación presenta un análisis de la experiencia de producción de una narrativa digital transmedia desarrollada en el marco de un Proyecto I+D+i<sup>1</sup> financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad de España y que tiene por objetivo el desarrollo de varios proyectos participativos destinados a propiciar la presencia social de colectivos socialmente vulnerables. En concreto el análisis se centra en una investigación que utiliza una metodología participativa, esto es, se desarrolla por un equipo mixto de investigación conformado por tres investigadoras de la universidad, una trabajadora social de la prisión y seis hombres jóvenes que han estado o están privados de libertad en distinto grado

**Palabras clave.** Narrativa digital, inclusión, investigación participativa, audiovisual colaborativo

## 1. Introducción

Esta comunicación versa sobre el análisis del dispositivo social que toma forma como narrativa digital transmedia (Scolari, 2013) en el marco del espacio web inclusionLab dentro del proyecto I+D+i<sup>1</sup>, en concreto analiza el trabajo desarrollado por el equipo mixto denominado grupo inclusionLab-CIS.

Nuestro proyecto bebe aquí de otras disciplinas que nos ayudan a orientar nuestra búsqueda y aprendizaje sobre aquellas soluciones tecnológicas y comunicacionales que confluyen con el propósito de nuestra investigación participativa.

La forma y el formato a través del que accedemos al contenido ofrecido por los medios de comunicación viene siendo transformada por el desarrollo del espacio digital e interconectado. Nuevos estilos de hacer periodismo están calando en nuestras formas de consumo de conocimiento apremiadas por la urgencia que exige responder a esta hambre de actualidad. Fuera de esta vorágine de información al instante, nacen, crecen y se reproducen, fórmulas más propias de un periodismo de investigación o documentalista de carácter pausado que está reinventándose para aprovechar las posibilidades que el espacio digital interconectado ofrece para la movilización de la información y del pensamiento.

Hablamos en este caso del diseño de estrategias de comunicación y de la aparición de narrativas digitales transmedia (Scolari, 2013) que permiten otro tipo de relación comunicativa y responden así a la demanda del público que elige consumir propuestas que exploran formas de interacción más participativas tales como las que les gusta disfrutar en el mundo de lo real.

Imaginamos aquí, por ejemplo, el contraste de asistir o revivir la escena de una exploración compartida de fotografías: los comentarios, el ritmo, las pausas, los gestos, las miradas y por el otro la pobreza de consultar a distancia una carpeta con aquellas mismas fotos ajenos a esa atmósfera y a los diálogos que el espacio de relación no virtual hacen posible, simplemente por estar presente que, sin mediar ningún esfuerzo interactivo, desaparece en la virtualización de la experiencia compartida. Rememorar y narrar desde la calidad estética forma parte del gozo de conocer nuevas historias.

---

<sup>1</sup> “Redes de Innovación para la Inclusión Educativa y Social. Co-laboratorio de Participación Inclusiva” (Directora: Teresa Susinos. Ref. EDU2015-68617-C4-4-R. BES-2016-077770). <http://inclusionLab.unican.es>



Disfrutamos de una exposición cuidada, de la conexión expresiva, conectada con las reacciones que ocurren en ese mismo momento, de la experiencia de compartir preocupaciones, ideas, de contrastar experiencias, discutir, asentir o disentir y cómo no, de aprender de otras personas, y del mismo proceso de extrañamiento ante una experiencia o interpretación distinta a la propia, una estrategia antropológica “que invita a hacer familiar lo extraño y a extrañar lo familiar, y por tanto a no dar nada (o casi nada) por sabido, que anima a las necesarias rupturas con lo obvio y con lo que se nos «ofrece» como tal, al sentido común” (Franzé, Jociles y Poveda, 2011:20 en Susinos Rada y Ceballos López, 2012).

En esta era de la producción (Pinto y Zagalo, 2016) surgen producciones creativas nacidas del interés personal, de los gustos, preocupaciones o inquietudes de una persona o grupo de personas que se lanzan a la red a la búsqueda del contraste, el aprendizaje y al mismo tiempo, a la búsqueda o confirmación de una identidad propia y de la significación fuera de los límites de un contexto que queda demasiado cercano y familiar, buscando expandir su ámbito de influencia, entre otras formas también a través del juego, la complicidad y la experimentación creativa. En términos de convergencia participativa y emancipadora, aparecen grupos de personas que con un ánimo activista o movido por intereses comunes se organizan y explotan las posibilidades del medio. Es aquí donde convergen para nosotras la participación y el deseo emancipador, construir juntos en los márgenes.

En este sentido, jugando con las posibilidades del espacio virtual, surgen performances digitales espontáneas o dirigidas que expresan las posibilidades de generar espacios de interconexión que expanden la experiencia interactiva. Sobre este tipo de fenómenos se están desarrollando múltiples estudios conectados con el marketing de contenido, desde las ciencias políticas, las ciencias de la comunicación y la sociología (Castells, 2015; Scolari, 2013) apresurándose a conocer y comprender el contexto en el que nos relacionamos y convivimos, nuestra vida social virtual y no virtual, la cultura digital que acompaña a nuestra experiencia cotidiana en mayor o menor grado. Para nosotras, sin embargo, resulta más relevante enriquecer la esfera pública digital con nuevas narrativas que nos permitan expandir el conocimiento sobre lo social, sobre lo que afecta a nuestros participantes, más que inundarla de contenido de alto impacto y poco calado reflexivo. Expresado en nuestro caso en el desarrollo del audiovisual colaborativo titulado “Por las ranuras de este espacio opaco. El vis a vis en prisión.” <https://inclusionlab.unican.es/espacio-opaco/>

En el juego de poder que se manifiesta en la presencia o no de una determinada narrativa, se quedan fuera quienes no tienen voz o quienes no apuestan o reclaman su espacio para manifestar o hacer pública su propia narrativa que nos permitiría, en un espacio de democratización informativa, contrastar perspectivas y enriquecer el debate y la deliberación para la construcción colaborativa de nuevas formas de vivir y organizarse conectadas con la idea de conocer y celebrar la diversidad (Haya Salmón, 2011; Sapon-Shevin, 2007) que existe en cada contexto social.

En esta comunicación vamos a hablar del análisis de las posibilidades de participación a partir de la experiencia de desarrollo de una narrativa digital transmedia por el grupo de investigación participativa (IP) inclusionLab-CIS.

## 2. La narrativa digital y el relato personal

Pensar en lo virtual como espacio transitable para generar y expandir el proyecto nos lleva a hablar de la importancia de construir colaborativamente narrativas interactivas transmedia que permitan a otras personas vincularse, descubrir, indignarse y movilizarse con la propuesta que surge del desarrollo de un producto audiovisual, performativo, expositivo o de otro tipo, como resultado del trabajo desarrollado en una IP (Aldridge, 2015).

Desde el análisis un producto audiovisual interactivo que busca elicitarse determinada experiencia emocional, Zagalo (2017) explica que “para entender y sentir la experiencia emocional que se representa, el lenguaje verbal se hace menos relevante que el no verbal”, es decir, este “relleno”, la

atmósfera creada, la construcción de la escena, lo que rodea a la mera acción y construye la narrativa es lo que nos acerca a posibilidades estéticas que nos aproximan a estilos que recogen una experiencia más naturalizada o menos artificial, a veces poética, donde se admite la presencia de lo subjetivo, la metáfora, lo alegórico, en detrimento de un estilo canónico propio de lo académico (Susinos, 2013; Richardson & Adams, 2000).

Para la **construcción colaborativa de la escena audiovisual** (Chion, 1993) es necesario considerar la adecuada estrategia de producción colaborativa vinculada a través de lo sonoro, aquí sus palabras, entretejidas con lo visual. Es un proceso de toma de decisiones sobre lo que cada participante elige que aparezca y lo que no, depurando cada propuesta para reconocerse en la experiencia reproducida, descrita y evocada por lo que escuchamos y podemos ver. Lo sentido. Aquí, compartido, participado por el grupo que da feedback sobre lo que recibe respetando a la vez su estilo propio.

El estilo expresivo en el que se expone la narrativa digital ha de sorprender al visitante, que, en su diversidad, puede conectar con la narración desde distintas sensibilidades, no siempre la esperada por esta narrativa, y es por ello que la narrativa digital la entendemos como una oportunidad para todo el equipo de investigación para posicionarse y enfrentarse a la tarea de comunicar para provocar la acción o la interacción, para contrastar las ideas preconcebidas sobre el tema y para fundamentar un determinado enfoque de análisis de dicha temática. Lo que exige un trabajo cuidadoso sobre el producto para que responda a lo que queremos contar y de la forma en la que queremos contarlo.

### **3. Contar el proceso de investigación participativa**

Hay muchas formas de **narrar un proceso de investigación**, por ejemplo, describir el itinerario, compartir el diario de investigación, anotar las fechas y actividades desarrolladas, anotar los eventos e hitos del proceso, o describir el progreso. Todas estas formas y otras alternativas que tienen como objetivo narrar el proceso de investigación pueden desconectarnos del proceso significativo que supone este tipo de investigación para los participantes. El ritmo de la producción de contenido para el seguimiento de un proceso de investigación como este, en el que la evolución de las relaciones que se establecen entre los participantes modula la conexión de los propios participantes con el proceso desarrollado, hace difícil el desarrollo de una narración rica e interesante sobre lo que allí aconteció.

Para los participantes, en el ejercicio de recordar un proceso de IP, según cada caso, puede ser relevante compartir las sensaciones que recibía del grupo durante el desarrollo de la investigación, la inquietud inicial, los momentos memorables, la incomodidad y la sensación de seguridad, el reto de compartir algo propio, la exposición al recibir feedback sobre algo tuyo, el descubrimiento de reconocer el estilo de la otra persona y el interés por que otras personas reconozcan el tuyo, incluso la sensación al comprobar lo aprendido, al realizar algún hallazgo. La narración del proceso de investigación ha de ser un contenido vivo que puede a posteriori enriquecerse con las aportaciones de todos los participantes desde el grupo o ajenos al grupo. Sobre el proceso de creación hemos hablado en Saiz-Linares, Susinos y Ruiz-López (2018) y en esta comunicación nos centramos en las posibilidades de la narrativa digital creada.

En este sentido, nos interesa pensar en las oportunidades participativas de la narrativa digital interactiva como dispositivo social habilitado para quienes se acercan y la experimentan desde sus propios intereses y preocupaciones. Esta tarea de análisis se realizará abordando el esquema de oportunidades de participación para la audiencia recogido por Pratten (2015, p. 73) tal y como aparece en la Figura 1 que hemos adaptado del original. En este esquema se indican los ámbitos en los que se desarrollan las oportunidades de participación para plantear el diseño de una narrativa digital recogiendo los verbos que representan un tipo de acción participativa sobre la narrativa digital, ¿a qué invitamos a quienes acceden a esta narrativa? ¿qué se reconoce como permitido en este espacio? En la Figura 1 los verbos son recogidos en diferentes tamaños reduciendo el tamaño de aquellos que aun estando presentes son menos relevantes para el proceso investigador que estamos analizando, además, se han introducido o transformado algunos verbos vinculados con la especificidad de la participación en una IP.



Figura 1. Oportunidades de participación en una investigación participativa sobre las oportunidades de participación en una narrativa digital interactiva (Pratten, 2015).

## 4. Resultados

En base a este esquema se ha desarrollado el análisis de las oportunidades de participación en una narrativa digital interactiva desde la perspectiva de esta investigación participativa en inclusionLab en la Figura 2.



Figura 2. Análisis de las oportunidades de participación (Pratten, 2011) en una narrativa digital interactiva desde la perspectiva de esta investigación participativa en inclusionLab.

## 5. Conclusión

En nuestra opinión, no es posible representar virtualmente toda la experiencia que se desarrolla en la IP, pero sí que es posible acompañar y expandir esta experiencia haciendo uso de lo virtual. Nuestro espacio inclusionLab como dispositivo social para la movilización del conocimiento generado en nuestra investigación nos ofrece oportunidades de interacción no previstas que todavía estamos explorando.

Este análisis sobre el espacio de interacción desde las oportunidades de participación de la audiencia nos ayuda a pensar en los aspectos más relevantes para hacer llegar a la audiencia el trabajo desarrollado en esta IP. Para nosotras el proceso creativo desarrollado durante la IP es tenido en cuenta también para conseguir el tono adecuado de la comunicación con la audiencia, las posibilidades narrativas del registro del proceso investigador que se apoyan en el registro digital de lo que sucede para responder desde ahí adecuadamente a su necesidad de denunciar las condiciones de la experiencia en las visitas de familiares y allegados en prisión.

En el proceso investigador la narrativa puede quedar fuera, vinculada a la interacción no virtual en el grupo de investigación, con amigos/as, familiares, compañeros/as... con los que la cercanía posibilita acompañar su presentación. El esfuerzo debe estar centrado en el proceso de IP y en las posibilidades expresivas en la experiencia no virtual, conseguir ese espacio seguro donde se



manifieste su voz. Registrar un momento clave, un diálogo significativo durante la acción puede resultar un proceso complejo para dinamizar el registro de lo que ocurre durante el proceso investigador sin que esté previsto usar dicho contenido para diseñar una experiencia virtual. En cualquier caso, es posible revivir parcialmente la experiencia a través de sus protagonistas que serán capaces de recuperar de la memoria y relatar o reconstruir dicha experiencia mientras no haya pasado tiempo suficiente para que olviden detalles significativos.

Por otro lado, el grupo puede estar más o menos habituado a transitar el espacio virtual, eso no quiere decir que se deba forzar la virtualización de la experiencia, sino que es necesario disponer estrategias organizativas que nos permitan aprovechar las posibilidades de diseño de una experiencia virtual para documentar y compartir su trabajo.

## 6. Referencias bibliográficas

- Aldridge, J. (2015). *Participatory research: Working with vulnerable groups in research and practice*. Bristol: The Policy Press.
- Castells, M. (2015). *Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de internet*. Alianza Editorial.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Grupo Planeta.
- Haya Salmón, I. (2011). *Dar voz al alumnado en la construcción de escuelas inclusivas: dos estudios de caso sobre proyectos locales de mejora*. Universidad de Cantabria.
- Pinto, L., y Zagalo, N. (2016). Mediação de ciência entre o texto e o audiovisual: uma proposta metodológica. *CECS-Publicações/eBooks*, 264-287.
- Pratten, R. (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*.
- Saiz-Linares, Á., Susinos Rada, T., y Ruiz-López, J. (2018). Researching through collaborative video with young prison inmates in Cantabria (Spain). *New paths for inclusion and reeducation in prison*.
- Sapon-Shevin, M. (2007). Celebrar la diversidad, crear comunidad. En S. Stainback & W. Stainback (Eds.), *Aulas inclusivas: Un nuevo modo de enfocar y vivir el currículo* (pp. 37-54). Narcea.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia : Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto SA Ediciones.
- Susinos Rada, T., y Ceballos López, N. (2012). Voz del alumnado y presencia participativa en la vida escolar. Apuntes para una cartografía de la voz del alumnado en la mejora educativa Student Voice and Participatory Presence in School Life. Notes for Mapping Student Voice in Educational Improvement. *Revista de Educación*, 359, 24-44.
- Zagalo, N. (2017). Narrative Design of Sadness in Heavy Rain. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(2), 47. <https://doi.org/10.7559/citarj.v9i2.246>