VOLUMEN 48
XXXI Verano De la Ciencia
ISSN 2395-9797
www.jovenesenlaciencia.ugto.mx

Pertinencia de la narrativa transmedia para la divulgación. Caso de la elaboración de piezas multimedia para un sitio web de acceso abierto sobre los artesones o cielos historiados ubicados en comunidades purhépecha de Michoacán

The Relevance of Transmedia Storytelling for Heritage Communication: A Case Study on the Development of Multimedia Content for an Open-Access Website on the Coffered and Painted Ceilings of Purépecha Communities in Michoacán

Victor Manuel Reyes Espino, Alexandra del Refugio Celaya Trejo, Laura Amellaly Rico Cruz, Jocelyn Celeste Martínez Rangel, Victor Hugo Jiménez Arredondo
Departamento de Arte y Empresa, Universidad de Guanajauto
vm.reyes@ugto.mx

Resumen

La divulgación científica requiere adaptar sus lenguajes y narrativas para lograr su cometido: hacer llegar a públicos no especializados el conocimiento científico generado y que abonan al estado del arte de disciplinas específicas. En el caso específico de la investigación historiográfica sobre el rescate de artesones o cielos historiados ubicados en las comunidades purépechas de Michoacán, México; el presente trabajo analiza la pertinencia del desarrollo de productos multimedia con narrativas específicas para lograr el cometido de llevar los resultados de esta investigación de forma dinámica y atractiva, y reconocer la importancia de explorar alternativas discursivas para la divulgación.

Palabras clave: Narrativa multimedia, artesones historiados, divulgación científica.

Introducción

Este trabajo se desarrolla en el contexto de la investigación realizada por el Dr. Antonio Ruíz Caballero sobre los artesones o cielos historiados ubicados en templos de Michoacán México. Como parte del protocolo realizado por el Dr. Ruíz Caballero, se hizo una invitación a estudiantes de la licenciatura en Artes Digitales de la Universidad de Guanajuato para colaborar en el desarrollo de productos multimedia que coadyuvaran en los procesos de divulgación de los hallazgos de dicha investigación a publicarse en un sitio web desarrollado para tal fin. Se acordaron diversos entregables que permitirían facilitar la lectura y el acopio de información por parte de los usuarios del sitio; entre estos entregables se desarrollaron algunas animaciones que sirvieron de referencia para medir la eficacia del instrumento de divulgación al incorporar narrativa multimedia. De esta manera buscaríamos probar nuestra tesis de la importancia, y cada vez más necesaria, práctica de incorporar este tipo de narrativas en el ejercicio de divulgación.

Desarrollo

Para Vargas “La pertinencia de la divulgación se refiere precisamente en la necesidad social de dar a conocer el conocimiento científico, basadas en las actividades propias del divulgador o de los espacios creados para ello” (2018, p.20) esta necesidad social, si bien esta latente, ha modificado en la actualidad los tipos de narrativa y las formas en las que la sociedad adquiere conocimiento. Para Carlos Scolari, “las estrategias de promoción de los productos mediáticos se han ido haciendo cada vez más complejas, incluyendo el placer de la anticipación, el suministro de la información de *background* y otras maniobras que profundizan la inversión afectiva y cognitiva de la audiencia en el producto cultural” (Scolari, 2013). Esta complejidad creciente en los procesos de comunicación, pese a que son ya una realidad, aún no se han consolidado en

las estrategias comunicativas de productos culturales de orden científico, por lo que es importante comenzar a transitar a estas nuevas formas y recursos para enrolarse en las narrativas que hagan que la divulgación logre su cometido. Por tanto, nuestro trabajo evidenciará la eficacia de la comunicación científica a públicos no especializados mediante el uso de artefactos multimedia.

En la revisión del estado del arte acerca de las implicaciones de la incorporación de narrativas multimedia y transmedia en la divulgación científica uno de los aspectos que aparece con mayor frecuencia es la manera que las audiencias se relacionan con los contenidos, ahora, las personas no se limitan a recibir información, sino que se busca la interacción y exploración mediante la diversificación de entornos para la construcción de experiencias personales o colectivas. En este sentido, en el campo de la divulgación científica y cultural se infiere que el uso diversificado de medios coadyuva de manera sustantiva a acercar información especializada a públicos más amplios La combinación de recursos audiovisuales, plataformas digitales, redes sociales y elementos interactivos permite presentar los contenidos de distintas maneras y adaptarlos a las formas actuales de consumo de información. Esto resulta importante porque la divulgación no depende únicamente de transmitir información, sino también de encontrar formas que permitan que los públicos se interesen, comprendan y se relacionen con los contenidos que se les presentan. Especificamente en estudios vinculados al uso de herramientas digitales para la divulgación del patrimonio cultural se ha explorado el uso de plataformas digitales, recursos interactivos y experiencias inmersivas como medios para preservar, difundir y resignificar conocimientos y expresiones culturales. Estas herramientas permiten presentar el patrimonio de una manera diferente a los modelos tradicionales de divulgación, ya que pueden incorporar elementos visuales, narrativos e interactivos que facilitan una aproximación más cercana a los contenidos. En este sentido, las investigaciones sobre la aplicación de narrativas transmedia en la difusión del patrimonio cultural muestran que el uso de diferentes medios puede ampliar las posibilidades de acceso a la información y favorecer una mayor interacción con los contenidos. La combinación de textos, imágenes, videos y otros recursos permite abordar las manifestaciones culturales desde diferentes perspectivas y generar experiencias que pueden resultar más atractivas para los usuarios. Esto puede ser especialmente útil en la divulgación de expresiones culturales que necesitan ser contextualizadas para que las personas puedan comprender mejor su importancia.

Metodología

Para el desarrollo de nuestra investigación, es importante clarificar el concepto de pertinencia ya que es el núcleo del problema de investigación y como tal debe ser operacionalizado. La palabra, como tal, proviene del latín *pertinentĭa*, que significa “correspondencia”, “conveniencia”, “aquello que pertenece a alguien”, de ahí que lo pertinente corresponde a algo o a aquello que viene a propósito, lo que es apropiado o congruente con aquello que se espera, es la oportunidad, adecuación y conveniencia de una cosa. En este sentido, proponemos abordar en nuestra investigación este concepto desde su dimensión comunicativa, es decir, si los soportes y medios utilizados para la divulgación logran en los usuarios la comprensión del patrimonio, el interés de conocer más y la percepción de coherencia entre sí. Por lo que desde este punto se estructuró el diseño metodológico y, por tanto, el instrumento de recolección de datos, el cual es estandarizado a usuarios para medir comprensión, interés, cohesión narrativa percibida y percepción de accesibilidad para generar datos medibles y comparables. Se perfilaron usuarios sin formación especializada, personas sin conocimiento previo de los artesones purhépecha ni de patrimonio cultural. El tamaño de la muestra se definió de 15 a 24 encuestados suficiente para un artículo de investigación cualitativa-exploratoria con este alcance de investigación. Los instrumentos se aplicaron a los usuarios después de estar expuestos a la página web habilitada para divulgar los hallazgos de investigación realizados sobre dicho artesones.

Resultados

Ante la pregunta que buscaba indagar la eficiencia de la comunicación a partir del uso de elementos multimedia, solicitando explicarán brevemente algunas terminologías técnicas, la mayoría de los participantes reflejó una comprensión generalizada pero clara sobre el material (madera) y su función arquitectónica y decorativa; como puntos específicos a destacar, algunos encuestados lograron ocupar la terminología técnica explicada en el sitio (como el término "armadura de cubierta" o su forma "cóncava"). Por otro lado, se detectó que la dimensión "historiada" (el hecho de que estas piezas narran escenas religiosas o iconográficas) fue menos mencionada de forma espontánea, y un usuario sugirió simplificar aún más la introducción para personas que se acercan al tema por primera vez. A nivel técnico y visual, mencionaron fallas como información repetitiva o duplicada, lentitud en la carga del mapa, y el deseo de ver imágenes en 3D.

Utilizando la escala de Likert, se evaluó que tan interesado quedó el usuario por saber más sobre los artesones historiados (figura 1), cuando nunca había escuchado de ellos, donde 1 equivale a nada interesado y 5 muy interesado, el 50% de los usuarios manifestó interés.

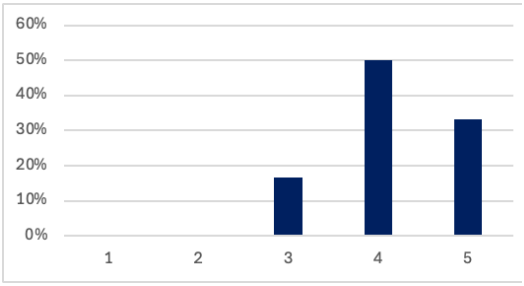


Figura 1.Interés por conocer más sobre el tema.

Al indagar sobre si el interés generado, esto propiciaría que se buscara información adicional sobre el tema (figura 2) Las respuestas reflejan que la mayoría de los participantes mostró interés por profundizar en el tema de los artesones, principalmente por su historia, su valor artístico y su importancia cultural. Además, varios señalaron que les gustaría conocer estos elementos en otras comunidades y aprender más sobre su conservación

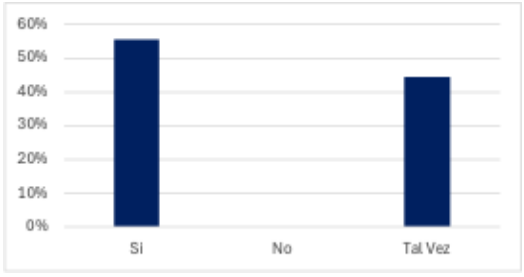


Figura 2.Interés por buscar informaciòn adicional sobre el tema.

Al preguntar cuáles fueron los elementos de la página que motivarón a consultar más sobre el sitio y la información propuesta en el mismo, se reveló que el mapa interactivo de ubicaciones y el material multimedia inserto en la página, esto motivó a los usuarios a explorar más contenido en el sitio. Asimismo, una parte de los encuestados mostró un interés general por conocer otros templos michoacanos. El 61% de ellos manifestó que sitio web con distintos tipos de piezas le parecería adecuado para divulgar un patrimonio cultural como los artesones (figura 3) , partiendo que ninguno de los encuestados es experto, la lectura y opinión la elaboran de la propia experiencia que tuvieron al estar frente a la página web.

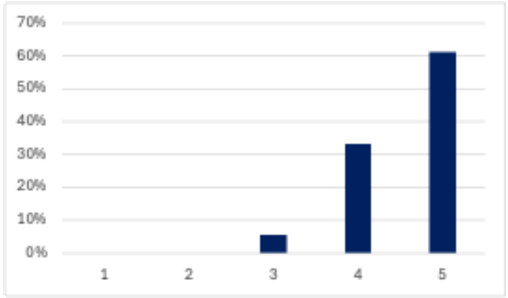


Figura 3. Opiniones sobre usar elementos interactivos para la divulgación cultural o científica..

Conclusiones

Los resultados obtenidos confirman la pertinencia de incorporar recursos multimedia con narrativas transmedia en los procesos de divulgación científica y cultural. Ante la exposición al sitio web diseñado para comunicar los hallazgos de la investigación sobre los artesones o cielos historiados de las comunidades purhépecha de Michoacán, la mayoría de los usuarios sin formación especializada logró construir una comprensión clara y coherente del objeto de estudio, retuvo terminología técnica específica y manifestó disposición a profundizar en el tema por iniciativa propia. El 50 % reportó altos niveles de interés, el 61 % valoró positivamente el formato de sitio web con piezas diversificadas como vía de divulgación del patrimonio cultural, y los elementos de mayor impacto —el mapa interactivo y el material audiovisual— fueron precisamente los que incorporan una lógica narrativa propia del entorno digital. Estos datos respaldan la tesis de que la eficacia comunicativa de la divulgación aumenta cuando se adoptan formatos capaces de generar no solo comprensión, sino también una inversión afectiva y cognitiva de la audiencia en el contenido, tal como lo anticipa Scolari (2013) al caracterizar las narrativas transmedia como estrategias que profundizan el vínculo entre el público y el producto cultural.

La incorporación de recursos multimedia en la divulgación científica y cultural no es ya una opción complementaria, sino una necesidad que responde a las demandas comunicativas de un entorno social crecientemente complejo. Como señala Vargas (2018), la pertinencia de la divulgación reside en su capacidad de dar a conocer el conocimiento científico a partir de los espacios y lenguajes que la sociedad efectivamente habita; y en el contexto actual, esos espacios son digitales, interactivos y narrativamente diversificados. El patrimonio cultural de los artesones puhrépecha —poco visible fuera de los círculos académicos especializados— encuentra en el enfoque transmedia una vía para ampliar sus audiencias y resignificar su importancia en el imaginario colectivo. Los resultados de este trabajo piloto permiten identificar condiciones que potencian dicha pertinencia: la diversificación de soportes, la coherencia narrativa entre piezas y la calidad técnica de la implementación; al tiempo que señalan como línea de trabajo futura el fortalecimiento de la dimensión “historiada” —la más rica culturalmente y la menos asimilada espontáneamente—, así como la ampliación de la muestra de usuarios para consolidar los hallazgos en investigaciones de mayor alcance.

Bibliografía/Referencias

Corona Rodríguez, J.M. (2016) ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia (l) de las narrativas. Revista ICONO14. Revista Científica

Jenkins, H. Fans (2009), Bloqueros y videojuegos : La cultura de la colaboración. Ed. Paidós, Barcelona.

Scolari, C. (2013) Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Ed. Ministerio de Educación, cultura y deporte. Gobierno de España.

Vargas Torres, R. (2018) Introducción a la divulgación científica. Ed. Fontanara, México.