



## Narrativas transmedia, infancia y cultura digital

Edna Katerine Moreno Velandia<sup>1</sup>

### Historia patria...

Buen día para todos. Muchas gracias por esta invitación por parte de la Maestría en Infancia y Cultura y de la Especialización en Infancia, Cultura y Desarrollo de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Durante el día hemos tenido oportunidad de conocer distintas investigaciones desarrolladas dentro del proceso académico de la Maestría y la Especialización, así como a expertos en distintos temas relacionados con la comunicación y la infancia. Ha sido un día enriquecedor para todos.

Quiero centrarme durante esta charla en la evolución que ha tenido Colombia en términos de lenguajes y narrativas audiovisuales para la infancia. Para ello es importante hacer un breve recorrido histórico.

El 13 de junio de 1954 se inauguró la televisión a Colombia, concebida por el gobierno de Rojas Pinilla como un instrumento para llevar la cultura a las clases populares. A lo largo de las décadas evoluciona y gana dinámica propia hacia un mercado de contenidos.

En las décadas de 1960 y 1970 no había programas especialmente diseñados para niños, la programación era de carácter “familiar” y se componía básicamente de producciones extranjeras; “enlatados” que se transmiten especialmente en las tardes de lunes a viernes y en las mañanas de los fines de semana. Lo que los niños colombianos con acceso a la televisión tienen como referente del mundo a través de este medio es la cultura estadounidense de súper héroes como *El hombre nuclear*, *La mujer maravilla*, los valores familiares de *La Familia Ingalls*, obviamente, la apuesta pedagógica de *Plaza*

*Sésamo* que sí estaba diseñada en específico para público infantil. Los niños de ese entonces crecimos con personajes como Archibaldo y el conde Contar, de los que no está claro si eran niños o adultos, que servían a un propósito curricular, pero que tenían humor y música lo que lo que lograba crear una fácil identificación con la audiencia infantil.

En aquella época los niños tuvimos otra posibilidad de entretenimiento más cercana a la cultura colombiana. Se trata de un súper éxito que sobrevive hasta nuestros días: *El Chavo del ocho*. ¿Es televisión familiar?, ¿es para niños? El referente más cercano de infancia es el de un niño sin familia, atropellado en sus derechos, estereotipado y contado desde una perspectiva adulta y comercial.

En Colombia se produjo el programa *Animalandia*, que se convirtió en un referente durante muchos años de la televisión favorita de las familias porque apelaba a una de las grandes temáticas que históricamente producen fascinación en los niños: los animales. Es una etapa en la que se le cuenta a los niños cómo es el mundo, desde una perspectiva adulta, con temáticas definidas por los adultos y con personajes que encarnan valores adultos.

Pero hagamos una pausa y analicemos este momento de la televisión infantil en Colombia desde la perspectiva de los lenguajes de la infancia. Entendemos por lenguaje (Beorlegui, 2006) un sistema de unidades (signos lingüísticos) que adquirimos y usamos los humanos y que posibilitan formas peculiares y específicas de relación y de acción sobre el medio social; las reglas de ese sistema están determinadas por la cultura en la que estamos inmersos (Ríos-Hernández, 2011). Y en el caso específico de

XV

<sup>1</sup> Realizadora de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia. Magíster en Documental de Creación de la Universidad Autónoma de Barcelona. Máster en Gamificación y Narrativas Transmedia de IEBC, Universidad del Rey Juan. Experta en investigación, gestión y producción de formatos audiovisuales para niños.

los niños más pequeños, entendemos por lenguajes todas las formas de interacción mediante las cuales los niños exploran, se comunican y expresan a través del cuerpo, la materia, el espacio y el sonido, entre otras (MaguaRED, 2018).

La narrativa, por su parte, es un sistema que integra ciertas unidades, los elementos narrativos: personajes, acciones, tiempo y espacio, en estructuras de distinto tipo orientadas a contar una historia.

*El chavo del ocho* usa el lenguaje audiovisual, imágenes en movimiento en sincronía con una banda sonora con un sentido propio, para contarnos la historia de una vecindad, donde hay unos personajes que tienen un objetivo y a los que se les presentan una serie de obstáculos.

- En este caso los protagonistas, los niños, son interpretados por adultos añados que pretenden representar las necesidades e intereses de los niños desde una perspectiva puramente adulta, luego se cae fácilmente en el estereotipo. ¿Cuántos años tiene La Chilindrina?, no es fácil definirlo.
- El lenguaje corporal y el verbal no representan a niños de una edad específica, son personajes unidimensionales que no vemos expresarse en relación con otros y con el mundo desde la exploración, la curiosidad o la experimentación (dimensiones esencialmente infantiles).
- Los objetivos de los personajes también tienen una mirada adulta que no coincide con los verdaderos intereses de la audiencia según su grado de desarrollo (si pudiéramos identificar en qué etapa se encuentran).
- Es evidente que el desarrollo de estas producciones según el momento en el que se sitúan históricamente carece de algunos elementos como:
  - Los escritores y productores no se planteaban la investigación de audiencias para la creación de estos productos (investigación preliminar, testeo de productos en fase de prototipo, o en etapas posteriores).
  - Tampoco tenían equipos interdisciplinarios que permitieran comprender el complejo mundo infantil para proponer temáticas y abordajes, según el grado de desarrollo de los niños.

En las décadas de 1980 y 1990 aparecieron apuestas nacionales de producción propia con un foco más centrado en la infancia/juventud: *Los Dummis* (1977-1999), *Pequeños gigantes* (1983-1992), *Imagínate* (1984-1992), *Oki Doki* (1992-1997), *La brújula mágica* (1993-1997) y *Décimo grado* (1987-1990).

- En este momento histórico empieza a considerarse que sean los niños o los jóvenes los que se representen a sí mismos en las producciones. Los protagonistas pasan a ser niños y jóvenes, y los adultos empezamos a desaparecer del panorama en las producciones nacionales y en las internacionales.
- Las temáticas los tienen mucho más en cuenta, porque están relacionadas más de cerca con las vivencias y problemáticas especialmente juveniles.
- La narrativa sigue siendo con puestas en escena, en estudio tipo dramatizado, pero la música empieza a tener una mayor relevancia. En algunos de estos programas los protagonistas se relacionan con el mundo desde el lenguaje musical.

En la constitución de 1991 se crea la Comisión Nacional de Televisión, la cual nace con el fin de garantizar los derechos tanto de los televidentes como de los productores y distribuidores, promover la participación de las audiencias con sentido crítico, dirigir la incorporación exitosa de la televisión colombiana en la era digital (TDT) y de la IPTV, e impulsar un servicio público de televisión dentro de los marcos del Estado Social de Derecho: la libertad, la paz, la equidad social y el reconocimiento de la diversidad.

En el mundo empezó a plantearse una filosofía relacionada con los medios y los niños que se denomina “Los niños en el centro”<sup>2</sup> en donde se reconoce a los niños como protagonistas de su propia relación con los medios y donde la apuesta se orienta a satisfacer las necesidades reales de los niños desde lo cognitivo, lo social, lo emocional, expresivo, etc.

Entre el 2005 y 2010 en Colombia se adelantó el Compromiso Nacional por una Televisión de

2 Véase documentales para preescolares: <https://www.youtube.com/watch?v=xKarj88zrzg>

Calidad para la infancia en Colombia (2011), una alianza intersectorial de instituciones públicas, canales públicos y privados, academia, anunciantes, empresas del sector privado, varias ONG, asociaciones de padres y educadores en Colombia quienes unieron voluntades para trabajar en torno a la televisión, la infancia y su desarrollo.

Algunos de los hallazgos del diagnóstico que hizo el compromiso sobre el estado de la televisión infantil fueron (Ministerio de Educación Nacional, s. f.):

- No hay una industria representativa de televisión infantil en Colombia.
- La producción nacional no alcanza estándares internacionales de calidad que faciliten su exportación.
- No hay una producción de televisión infantil que muestre nuestra cultura y responda a las necesidades de los niños colombianos.
- La regulación actual no coincide con la realidad de la audiencia.
- La veeduría sobre la televisión es escasa en Colombia.
- La televisión no cuenta historias donde los niños colombianos puedan verse reflejados.
- La oferta publicitaria en televisión infantil es muy baja.

Este proceso permitió llegar a acuerdos en términos de lo que en Colombia se considera una televisión de calidad para la infancia (Comminit, 2011):

- Que reconozca su audiencia: que identifique de manera clara el público a quien se dirige, el intervalo de edad al que pertenece y sus necesidades afectivas, formativas, de humor y de contexto. Que el lenguaje utilizado sea apropiado para el niño en cada una de las etapas de su desarrollo.
- Involucrar procesos de investigación: investigar o acceder a investigaciones relevantes sobre cada uno de los temas a tratar en el programa y lograr de esta manera tratamientos enriquecedores, positivos y que agreguen valor a la experiencia de ser niño.
- Ser atractivo: un programa en el que el diseño,

estructura y uso creativo de los elementos narrativos audiovisuales logren atraer al niño, sobre la base de considerarlo siempre como televidente inteligente.

- Estimular la fantasía y el juego: estimular la fantasía, hacer soñar. La fantasía permite al niño darle sentido al mundo que lo rodea, establecer enlaces importantes entre acción y pensamiento. A partir de la acción lúdica, los niños se apropian de la cultura del contexto, afirman su identidad y esta logra su desarrollo en la interacción con otros.
- Generar identificación: un programa que ilustre situaciones y conflictos propios de la edad, la situación geográfica y social de la niñez.
- Reconocimiento cultural: diversidad. Que genere reconocimiento y valoración de su propia cultura y de las historias locales, sin perder su valor como narración universal.
- Dar poder al niño: que el niño (o el personaje que lo representa) sea protagonista, que tome decisiones y resuelva sus problemas con sus propias herramientas, sin olvidar el papel del cuidador como facilitador.
- Incentivar la autoestima: que el programa fortalezca el sentimiento de aceptación y aprecio de sí mismo. Que desarrolle el concepto de individualidad y la no transmisión de prejuicios o discriminación a través de estereotipos.
- Generar gusto por el conocimiento: generar interés por el conocimiento y agrado por el saber y el saber hacer. Ampliar los horizontes del niño estimulando la exploración de su entorno.
- Despertar procesos de pensamiento: que lleva al niño a reflexionar y le da espacio para pensar y desarrollar una visión analítica sobre aquellos temas que le son propios o cercanos y reales.

Entre el año 2004 y 2005 Señal Colombia hizo una apuesta arriesgada para el momento y definió “el mejor horario para la mejor audiencia”, una franja horaria al final de la tarde que a lo largo de estos años ha ido creciendo y que hoy en día cuenta con más de 10 horas diarias de programación dirigida a audiencias infantiles.

A mediados de la primera década del siglo XXI, Colombia tuvo un auge relacionado con la

producción de contenidos de calidad para los niños. Por una parte, los canales públicos liderados por Señal Colombia empezaron a hacer apuestas de programación propia, los ministerios de Cultura (s.f.) y de Educación apoyaron este proceso de producción no solo asesorando a los canales sino haciendo inversión para la producción a través de convocatorias y estímulos (Señal Colombia, 2014). Pero también generando proyectos propios que cubrieran el ciclo completo de la producción:

- Investigación
- Diseño y pilotaje
- Producción
- Distribución
- Monitoreo

Hoy por hoy, Colombia ha logrado superar en parte algunos de los puntos del diagnóstico tan negativo de hace unos años. Para el 2018, los canales públicos cuentan con una oferta amplia y pertinente dirigida a distintos segmentos de la audiencia infantil y juvenil. En los últimos años, numerosas producciones han ganado premios dentro y fuera del país: India Catalina en Colombia, Prix Jeunesse Iberoamericano en Comkids, Prix Jeunesse Internacional, nominaciones al Emmy y reconocimientos en el Japan Prize<sup>3</sup>.

### Soy del Pacífico, soy del mar...

*Guillermina y Candelario* es un formato multiplataforma creado por Fosfenos Media, el cual tiene como protagonistas a dos niños afrodescendientes del Pacífico quienes viven en una zona rural con sus abuelos. Es un proyecto pionero en su género en Colombia. Es un proyecto pionero en su género en Colombia que combina la animación en 2D de muy alta calidad, la música que rescata los ritmos propios del pacífico colombiano y que atiende la perspectiva de los niños desde los temas que les son interesantes, el punto de vista desde donde se narra la historia es el de la infancia y pone en juego cada uno de los puntos del decálogo de calidad.

El proyecto no nació como transmedia. Después de un par de temporadas se empezó a explorar el

desarrollo para otras plataformas; primero una página web propia con juegos, actividades, manualidades e historias y luego en coproducción con los socios de las últimas temporadas de la serie de televisión. Posteriormente, aparecieron otras plataformas donde están disponibles capítulos y noticias como el caso de Maguaré (Ministerio de Cultura, 2018) y MaguaRED (2017). El proyecto cuenta hoy por hoy con el libro digital *El chigualo*, redes sociales y una participación activa de parte de la audiencia que crea contenido sobre la serie.

Para los efectos de esta presentación, vamos a considerar a las narrativas transmedia como estructuras narrativas complejas que tienen como principio el desarrollo de un universo narrativo con personajes multidimensionales y profundos, así como una serie de historias que se desarrollan en tiempos y espacios propios de ese universo. Se trata más de una atmósfera que de una historia clásica en tres actos. Este *storyworld* se desarrolla gracias a una serie de plataformas tecnológicas, medios y formatos que buscan que la experiencia de los usuarios sea inmersiva. Cada una de estas plataformas es una puerta de entrada al universo narrativo, pero, a su vez, es autónoma e independiente. Al ser una experiencia inmersiva se busca que los usuarios, según su grado de compromiso con el universo, participen en mayor o menor grado. Cuando los usuarios más fanáticos empiezan a crear contenido la estructura transmedia alcanza su verdadero objetivo.

En el caso de *Guillermina y Candelario* los fanáticos *hardcore* son las profesoras, especialmente en región. Son usuarias que llegan a construir una narrativa propia asociada a un currículo de forma colaborativa con sus alumnos. Sin duda, los niños se apropian de estos personajes, historias y temáticas y elaboran nuevas propuestas con sus propios lenguajes orales, literarios, plásticos, corporales, musicales y audiovisuales (Fosfenos Media, 2014). La participación de las audiencias es fundamental para la configuración de esas arquitecturas transmedia.

### Los niños y la cultura digital

Los fanáticos de *Guillermina y Candelario* nos muestran el uso que le están dando a los contenidos que circulan a través de los soportes tecnológicos y

3 Ministerio de cultura. Claves Alharaca. <http://banccodecontenidos.mincultura.gov.co/claves-alharaca/index.html>

el efecto que estas nuevas prácticas están teniendo sobre las relaciones sociales y los nuevos significados que se configuran. Los niños están accediendo al conocimiento y a la información gracias a programas que encuentran en YouTube o a libros digitales que pueden descargar de una tienda en su dispositivo móvil. A su vez, transforman este conocimiento, creando nuevos materiales, nuevas estéticas y narrativas; están elaborando expresiones culturales desde lo que saben y conocen y con los recursos que tienen disponibles. Del mismo modo, lo que producen se circula; por ejemplo, en espacios como este del coloquio y a través de esta plataforma de una presentación que se encuentra en la nube, pueden ustedes acceder a esa experiencia y crear sus propias expresiones culturales en sus entornos laborales, profesionales y sociales.

En el Ministerio de Cultura, desde la Estrategia Digital de Cultura y Primera Infancia, promovemos el reconocimiento de las distintas expresiones y prácticas culturales de las comunidades en Colombia en el segmento de los niños menores de 6 años, sus padres, agentes educativos y cuidadores, en la perspectiva de fomentar la participación y los lenguajes expresivos. Ya hay disponibles más de 600 contenidos en Maguaré y 700 en MaguaRED completamente gratuitos y muchos de ellos descargables.

Dentro de este catálogo de contenidos en distintos formatos contamos con dos colecciones en particular, producto de un trabajo directo con los niños en distintas regiones de Colombia: *Zumba que Zumba* y *Con mi cuento encanto* (MaguaRED, 5 de septiembre de 2018). Así, ya no somos los adultos quienes cuentan a los niños desde nuestra propia perspectiva y atendiendo a nuestros intereses; en este caso los adultos participamos activamente como facilitadores de un proceso creativo y de producción en donde los niños son los protagonistas.

En los talleres los niños crearon las historias atendiendo a lo que les ocurre en la vida diaria, a aquello que les es sensible y cercano (Maguaré, s.f.). Luego, produjeron las piezas con sus propias voces y los adultos les facilitamos la circulación de su obra a través de plataformas

digitales. Los niños ya no son más receptores pasivos de una manera de contar el mundo. Ahora son ellos quienes crean, cuentan y comparten sus propias historias, narran lo que es verdaderamente importante para ellos y que desde lo local se vuelve universal porque son las temáticas propias de la infancia.

Se trata, pues, de seguir un método y de crear contenidos relevantes, entretenidos, inteligentes, que les den la voz a los niños y que nutran sus experiencias en la comprensión del mundo. El objetivo es enriquecer sus vidas, para que crezcan con unos referentes propios, que les hablan de las culturas de su país, de otros niños, con humor, música y con unos valores sociales que hagan la diferencia.

## Referencias

- Beorlegui, C. (2006). La capacidad lingüística del ser humano: una diferencia cualitativa. *Thémata. Revista de filosofía*. Recuperado de <http://institucional.us.es/revistas/themata/37/11Beorlegui.pdf>
- Comminit (2011). *Compromiso Nacional por una televisión de calidad para la infancia en Colombia*. Recuperado de <http://www.comminit.com/tv-de-calidad/content/compromiso-nacional-por-una-televisi%C3%B3n-de-calidad-para-la-infancia-en-colombia>
- Fosfenos Media (2014). *Trabajo educativo con Guillermina y Candelario en la escuela San Antonio*. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=16&v=yZ554TXnDik](https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=yZ554TXnDik)
- Maguaré (s. f.). *Con mi cuento encanto. Niña Bonita*. Recuperado de <https://maguare.gov.co/nina-bonita-cuento/>
- MaguaRED (2017). *Maritza y Marcela Rincón, a la vanguardia de los contenidos infantiles en Cali*. Recuperado de <https://maguared.gov.co/maritza-y-marcela-rincon/>
- MaguaRED (2018). *Cuerpo Sonoro: expresiones artísticas y primera infancia*. Recuperado de <https://maguared.gov.co/libro-cuerpo-sonoro/>
- MaguaRED (5 de septiembre de 2018). *Niños protagonistas de sus propias historias*. Recuperado de <https://maguared.gov.co/ninos-que-protagonizan-sus-propias-historias/>

- Ministerio de Cultura (2018). Dirección de artes. Estrategia Digital de cultura y Primera Infancia. Recuperado de <https://maguare.gov.co/guillermina-y-candelario/>
- Ministerio de Cultura (s.f.). Proyecto de Comunicación cultural y niñez. Antecedentes. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y-ni%C3%B1ez/elproyecto/antecedentes/Paginas/default.aspx>
- Ministerio de Educación Nacional (s. f.). *Compromiso nacional por una televisión de calidad para la infancia*. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-208637\\_archivo\\_pdf\\_Patricia\\_Castano.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-208637_archivo_pdf_Patricia_Castano.pdf)
- Ríos-Hernández, I. (2011). El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. *Revista Razón y Palabra*. Recuperado de [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia\\_72/27\\_Rios\\_72.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/27_Rios_72.pdf)
- Señal Colombia (2014). *Todo lo que vimos. Niños de todas partes uníos*. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=2Beof6t6A5A&index=28&list=PLdRQxCJRB6fe0\\_nzR6u0atSSh9rk9y1VL](https://www.youtube.com/watch?v=2Beof6t6A5A&index=28&list=PLdRQxCJRB6fe0_nzR6u0atSSh9rk9y1VL)