

# Educación e investigación en la era de las hipermediaciones

## Entrevista a Carlos Scolari

Por Jacob Bañuelos  
profesor e Investigador del Tecnológico de Monterrey campus Ciudad de México  
[jcapis@itesm.mx](mailto:jcapis@itesm.mx)

Carlos Scolari es Profesor Titular del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona). Es Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación por la [Universit  Cattolica di Milano](#). Ha sido coordinador del [M ster Oficial de Comunicaci n Digital Interactiva](#) y del Grup de Recerca d'Interaccions Digitals (GRID) de la Universitat de Vic. Tambi n ha sido coordinador acad mico de la [eWeek – Setmana Digital a Vic](#).

### Jacob Ba uelos:  Qu  contenido podemos incluir en los programas de ense anza en comunicaci n?

**Carlos Scolari:** Yo creo que el cambio de los ecosistemas de la comunicaci n en los  ltimos 15 a os es impresionante. Venimos del mundo del *broadcasting*, de ense ar teor as de la comunicaci n y de investigar los medios masivos, y ahora nos encontramos frente a una proliferaci n de formas de comunicaci n que no adoptan ese modelo del uno al muchos, sino que son modelos de la red, modelos colaborativos y participativos. Eso es un desaf o enorme para la investigaci n en comunicaci n, para la gente que hace comunicaci n y para la ense anza de la comunicaci n.

Yo tuve la suerte de coordinar un proyecto ALPHA entre Europa y Am rica Latina entre 2004 y 2006, la red ICOD, “Red Iberoamericana de comunicaci n digital”; el proyecto se llamaba “comunicadores digitales”. Est  todo el material *online*, hay una serie de documentos que realizamos, en qu  estado estaban las carreras en comunicaci n respecto a contenidos digitales y ah  detectamos que poco a poco estaban entrando el tema de los medios digitales. Pero obviamente el ritmo de la tecnolog a y de la sociedad era mucho m s r pido que el de la adopci n de las facultades de la ense anza de lo digital y lo interesante es que hubo un documento sobre competencias que elaboramos todos los participantes sobre qu  tiene que saber hoy un comunicador, es un documento que redactamos en 2005. Se difundi  el libro y est  online desde 2006; en  ste habl bamos que un comunicador tendr a que saber gestionar una comunidad virtual, hoy estar amos hablando de un *community manager*; otra cosa era saber producir contenidos para dispositivos m viles, en esa  poca se ve a venir, aunque faltaban dos a os para el lanzamiento del iPhone todav a.

En ese contexto hay muchas cosas, el tema de las redes sociales y los medios tradicionales, las nuevas formas de producci n, todo lo de *transmedia*. Hay toda una serie de nuevas competencias, yo creo que este documento se merece una revisi n que debe hacerse entre diversas facultades de Am rica Latina. Creo que, con respecto a 2004, cuando nosotros hicimos nuestro primer an lisis, la situaci n mejor  bastante. En Am rica Latina los temas digitales iban entrando, el dise o interactivo, la cuesti n de las interfaces... en algunas universidades m s que en otras, pero poco a poco se ha tomado conciencia de que esto hay que adoptarlo, hay que ense arlo y hay que investigarlo.

## Nohemi Lugo: ¿Cómo enseñarles a los alumnos a hacer algo lúdico, narrativo o documental en esta posibilidad entre de narrativa y juego?<sup>1</sup>

**Carlos Scolari:** A finales de la década de 1990, cuando se empieza a hablar de la ludología, esta ciencia de los juegos, hay un gran debate teórico entre los ludólogos y los narratólogos. Algunos ludólogos decían que los videojuegos no admiten una interpretación en clave narrativa, que no se les podía estudiar desde la semiótica narrativa o desde la narratología. Por otro lado, había gente formada más hacia la tradición semiótica, narratológica decían ellos. Sí, en los videojuegos hay una dimensión narrativa y pueden ser estudiados aplicando el modelo de Propp. A mediados de 2004-2005 ese debate ya fue superado y los teóricos de un lado y de otro tomaron conciencia que la ludología es un campo interdisciplinario donde evidentemente existen aportes de la semiótica y la narratología.

Ahora se ha hablado mucho de “gameification”, este concepto es interesante para ver cómo la lógica del videojuego ha permeado en otros entornos. Un ejemplo, muchos investigadores dicen que la serie de *Lost* tiene estructura de videojuego, hay que ir aprendiendo y decodificando cómo funciona la isla y, en eso, es muy parecido a *Mist*, un videojuego de la década de 1990 que también transcurría en una isla y en el cual había que averiguar qué pasaba en ésta y en muchos otros ámbitos.

Yo creo que era un debate bastante falso entre si es juego o es narrativo, considero que las dos dimensiones se cruzan, la narrativa, también la dimensión lúdica y de juego y de imaginación. No sólo me refiero al género policial en el que hay que adivinar o hacer hipótesis de cómo funciona o de quién es el asesino, en una telenovela las audiencias, los espectadores participan en un juego interpretativo de cómo terminará la telenovela, si el malo será castigado, etcétera. Yo creo que son dos dimensiones que se solapan, en algún momento habrá cosas químicamente puras, pero yo creo que son dos dimensiones. Justamente estaba mirando hoy los tuits de una conferencia sobre *transmedia* y uno de los ponentes dijo algo como: “Yo no quiero fans, quiero *gamers*”. La cultura del fan le exige más, que no es sólo un fan sino que se involucre en la narrativa como si fuera un jugador más, yo creo que esto tiene mucho que ver con el tema de *transmedia*.

## Jacob Bañuelos: ¿Cómo abordar la investigación en tiempos hipermediáticos y transmediáticos?

**Carlos Scolari:** Todos estos cambios que decimos que hubo en los últimos 15 años en el ecosistema de medios, como dije antes, modifican las profesiones, la enseñanza y la investigación. Por un lado, se podría decir que todas las teorías, todos los métodos que tenemos no sirven, tenemos cosas nuevas. Algunos en la década de 1990 sostenían lo anterior y la posición contraria sería decir que acá no cambió nada: “sigamos aplicando la sociología, la etnografía, la semiótica tradicional”. Yo creo que estamos un poco en medio de todo esto. Si nos focalizamos en la sociología la referencia es Manuel Castells para sociología de las redes, pero yo creo que metodológicamente sigue siendo una sociología más tradicional, con sondeo de opiniones, encuestas, entrevistas, etcétera.

Aunque también está avanzando la sociología de las redes, lo más interesante ha sido la etnografía virtual, la vieja antropología se ha reconvertido en etnografía virtual. Si antes era el antropólogo Levi Strauss el que iba a buscar comunidades indígenas que habían quedado atrapadas en la selva, ahora el antropólogo se mete en las redes sociales de manera encubierta o manifestando su presencia como investigador y esto es lo que se llama etnografía virtual. Por ejemplo, en Barcelona hay varios grupos de investigación que están trabajando esta línea, estudian la falta o el cambio de identidad, la desterritorialización. El antropólogo antes se metía en un territorio, en un barrio, en una comunidad, ahora estamos en un entorno totalmente virtual y se obliga a cambiar metodologías. Por otro lado, hay mucha información escrita en la red, eso evita la transcripción, pasar del registro oral al escrito como lo hacía el viejo antropólogo, ahora está siendo facilitado por la escritura y los *emoticones*, no hay una fase de traducción.

En el lado de la semiótica creo que todo esto le viene bien, yo la veo a nivel mundial o al menos en el mundo latino, digamos Italia, Francia, España y América Latina, a veces un poco anquilosada en ciertos modelos, el modelo de Umberto Eco y el modelo Greimas, como que no se ha avanzado mucho. La semiótica se enfrenta a nuevas textualidades y nuevos objetos de estudio, da un salto cualitativo. En ese sentido, una semiótica de

<sup>1</sup> Esta pregunta fue elaborada por la maestra Nohemi Lugo, profesora-investigadora del Tecnológico Monterrey, Campus Querétaro, quien participó en la entrevista, por lo que le agradecemos la inclusión de la misma de esta edición.

interfaces, una semiótica multimodal de los relatos *transmedia* es un desafío; sobre todo la semiótica de las interfaces, de los textos interactivos. Un buen pretexto para que la semiótica desarrolle nuevos modelos teóricos y vaya más allá de la aplicación mecánica de ciertos modelos que ya llevan casi 30 años.

**Jacob Bañuelos:** ¿Se podría definir una teoría para abordar la investigación o una nueva teoría de la comunicación?

**Carlos Scolari:** Hay muchas teorías de la comunicación, las que tuvimos hasta hace poco eran teorías del *broadcasting* sobre todo, después tuvimos la comunicación interpersonal, la de grupos, la institucional, pero hablemos de la teoría de los medios masivos, la que estudiamos todos con el libro de Moragas, el de Mauro Wolf y todo este recorrido en casi todas las facultades del planeta.

Sobre la teoría del *broadcasting* no diría que el modelo de uno a muchos perdió su centralidad, pero las prácticas en redes están avanzando muy rápido y en algunos ámbitos el *broadcasting* pierde centralidad porque avanzan estas nuevas formas de comunicación y eso implica un cambio teórico, yo doy un pequeño salto retomando este tema de las hipermediaciones. Parte de mi historia personal, habiéndome formado en América Latina y después en Europa, fue reengancharme con la historia de los medios a las mediaciones, el salto teórico de la década de 1980, desde Jesús Martín Barbero. La teoría de las hipermediaciones no es una teoría cerrada, es un campo teórico conversacional porque las teorías son conversaciones, son acuerdos, son actos del lenguaje. Se trata de introducir estos nuevos conceptos en la discusión.

Tenemos otro problema, estas transformaciones van a un ritmo mucho más rápido que nuestra capacidad de producir teoría y ahí corremos un riesgo: nos subimos al carro del *marketing* y empezamos a elaborar teoría 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, eso es hacer marketing disfrazado de teoría, o vamos a nuestro ritmo, que es más lento, y tratamos de seguir estos cambios tomándonos un poco nuestro tiempo. Es un riesgo, pero yo creo que la teoría tiene que sedimentarse, ponerse de acuerdo sobre los conceptos, hay que elaborar taxonomías y claro, si cada semana cambiamos el concepto clave, no estamos haciendo teoría, estamos haciendo un eco de lo que se habla en el mundo del marketing. Son las tensiones que tenemos que llevar adelante.

Nace la web en la década de 1990 y descoloca a todo el mundo, a los economistas, a los comunicadores y, entre el final de esta década y principios de 2000, cuando ya creíamos que empezábamos a entender de qué iba la web, viene la web colaborativa, la participativa 2.0, a barajar y darle de nuevo, cuando viene la comunicación móvil. Estamos en un trabajo permanente, es difícil teorizar en este caos, pero interesante.

**Jacob Bañuelos:** ¿Qué libros estás preparando? ¿Qué temas abor das en el libro sobre transmedia?

**Carlos Scolari:** Respecto a mi producción textual pasa un fenómeno interesante que yo creo les pasa a los periodistas que están en un diario. Por ejemplo, a mí me pasa por estar en dos blogs ([hipermediaciones.com](http://hipermediaciones.com) que es un poco más teórico y [digitalismo.com](http://digitalismo.com) que es un blog que tengo desde 2005 con un amigo, colega Hugo Pardo Kuklinski, donde hablamos de temas digitales pero más amplios, también muchos temas educativos) que cuando uno más escribe más fácil se le hace después producir. Esto le pasa a la gente que trabaja en un diario, ya que agarra una dinámica en la que después es mucho más fácil producir otras cosas. Es un efecto bueno de ser *bloggero*, que te da bastante capacidad de producción.

En este momento tengo varias cosas a punto de salir o que están en estado de producción. Hay un libro que saldrá en el segundo semestre del año en colaboración con Carlos Carlón, donde se retoma el tema del libro que hicimos antes, en 2009, *El fin de los medios masivos*, vamos a hablar de esta cuestión colaborativa y lo vamos a mezclar. Es una jugada interesante, Mario Carlón es experto en televisión, viene de Bellas Artes, vamos a hablar de la práctica colaborativa nacida a partir de los medios masivos, pero también en el ámbito artístico. Juntaremos una serie de autores, gente que viene del arte y gente que viene de la comunicación, para hablar de este continuo colaborativo, el libro se llama *Colaborarte*.

En 2008 habíamos sacado en Cataluña un libro, *El Homo Videoludens*, donde también diferentes autores hablaban sobre temas de videojuegos, es una obra que sale justo cuando se estaban aquietando las aguas en el debate entre narratología y ludología. La idea es ahora actualizarlo con nuevos textos y hacerlo todo en castellano, debe salir a principios de 2013. También estoy preparando dos libros sobre transmedia. En el báltico hay una gran movida del *crossmedia*, sobre todo muy productiva, tienen un máster en producción *crossmedia* y con él hemos hecho un libro en inglés con autores también de América Latina, de Europa y de

Estados Unidos. Se llama *Crossmedia Innovation* y va a salir en el segundo semestre de este año o principios de 2013. Después saldrá otro libro totalmente escrito por mí que se llama *Narrativa Transmedia*, publicado por Grupo Planeta a principios de 2013. Es una obra donde sintetizo estas cosas que he venido trabajando en estos tres o cuatro años sobre *narrativa transmedia*. Va a tener una introducción teórica, pero no es un libro teórico como *hipermediaciones*, es un libro pensado para un público más amplio. Tiene una introducción al tema de transmedia, luego menciona cómo se produce el tema de transmedia, las estrategias, cómo se construye una biblia *transmedia*, después un apartado más textual que es el producto *transmedia*. Analizo un montón de experiencias transmedia en el ámbito de la ficción y en el ámbito de la no ficción (periodismo, documental...). En el ámbito de la ficción analizo obras transmedia que nacen a partir de una muñeca como “Barbie”, de un cómic como *Walking Dead*, de un videojuego como *Resident Evil*, de una película como *Star Wars* o a partir de una novela como *Harry Potter*.

Otra sección está dedicada a los prosumidores: cómo los consumidores se lanzan ya, primero a la cultura de los fans y después los fans que se ponen a producir contenidos. También hay una sección dedicada al branding, a la estrategia del merchandising y, al final, los grandes desafíos del tema de transmedia.

**Jacob Bañuelos:** ¿Qué temas deben profundizar los productores, profesores y alumnos?

**Carlos Scolari:** En los últimos años se ha producido un boom sobre transmedia, cada vez hay más artículos, más material y están saliendo libros, sobre todo en el mundo anglosajón. En Italia, desde hace un par de años, hay un libro de crossmedia hecho por un profesional del tema y hay muchas tesis doctorales.

En el mundo anglosajón hay bastantes textos interesantes, en Alemania hay gente muy formada en la narratología tradicional o hermenéutica, en Inglaterra hay colecciones interesantes, está el libro de Elizabeth Evans que se llama *Transmedia Television*, también muchos libros sobre las series de televisión, como el de Roberta Pearson sobre *Lost*. Asimismo, hay un libro donde hablan de transmedia desde el punto de vista de las marcas, el libro *Brand Hollywood* de Paul Grainge.

En Estados Unidos están los libros de Jason Mitel y está a punto de publicar uno nuevo sobre complejidad televisiva. Jonathan Grey, investigador de Nueva York, quien aborda el tema de la intertextualidad, tiene un texto muy famoso sobre intertextualidad en *Los Simpsons*, titulado *Watching With The Simpsons: Television, Parody, And Intertextuality*.

Henry Jenkins está por sacar tres libros, más allá de *Convergence Culture* que ya es de 2006, reeditará uno de sus libros y está por publicar algunas cosas nuevas. En el blog [hipermediaciones.com](http://hipermediaciones.com) voy dejando caer también mis cosas.

Querétaro, México 29 de junio de 2012



**Educación e investigación en la era de las hipermediaciones**

**Virtualis No. 6, Agosto - Diciembre 2012**

**<http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis>**

**ISSN: 2007-2678**