

La producción de narrativas en las redes: cerca de las experiencias de los públicos juveniles

Natalia Sternschein
FLACSO Argentina



Mundos narrativos - niñez y juventud - *fanfiction*

Palabras
Clave

El “Diploma superior en culturas y narrativas para la infancia y juventud”, que se dicta a distancia en FLACSO, aborda distintas narrativas: desde la literatura, el cine y la cultura de Oriente en Occidente hasta la historieta y los videojuegos, considerando las cuestiones de género que se expresan en dichas narrativas. En definitiva, transita por una variedad de consumos culturales de niños, niñas, adolescentes y jóvenes. En el marco de ese Diploma, desarrollamos una propuesta de taller que se enfocaba en los mundos narrativos juveniles.

Como el taller se realizó durante el segundo semestre, varias semanas después de haber iniciado el Diploma, los/as cursantes habían tenido tiempo de reflexionar sobre diversas temáticas vinculadas tanto a los distintos tipos de consumos culturales como a las producciones por parte del público infantil (Baricco, 2007; Jenkins, 2008, 2010; Rincón, 2017; Enríquez, 2017).

La propuesta del taller consistió en trabajar sobre el formato *fanfiction* (traducido al español como “ficciones de fans”) en las que los/as propios/as fans crean nuevas historias a partir de un relato o personaje existente. Hace una década, Henry Jenkins elaboró una nueva concepción de la figura de los fanáticos (o fans) como aquellos “lectores que se apropian de los textos populares y los releen de una forma que sirve a diferentes intereses, como espectadores que transforman la experiencia de mirar la televisión en una cultura participativa rica y compleja” (2010: 37). Esta definición ha sido actualizada a partir de la predominancia de las redes sociales en las prácticas culturales, de las nuevas implicancias de la figura del lector y de la disminución de los espectadores de televisión.

En este caso, la propuesta del taller era realizar una suerte de relato derivado de una producción canónica utilizando Twitter. El objetivo era que los/as cursantes se acercaran a la experiencia de los/as fans, que continuamente generan este tipo de prácticas de producción con personajes que los han cautivado. Por ejemplo, en Wattpad –una comunidad virtual de

lectores/as y escritores/as– puede encontrarse una multiplicidad de “ficciones de fans”. En esta plataforma, los/as jóvenes escriben infinitas historias, comentan las producciones ajenas y se organizan para escribir de manera colaborativa, entre muchas otras cosas.

La idea del taller era utilizar el análisis de algunos/as autores/as (Dussel, 2017; Peirone, 2017; Ferrante, Vacchieri y Sternschein, 2017) como marco teórico para la propia experiencia y como forma de reconocer estos mundos narrativos, frecuentemente habitados por niños, niñas y jóvenes. La propuesta de utilizar Twitter tenía que ver con que esta red puede resultar un tanto caótica para quienes no la utilizan habitualmente. Buscábamos que los/as cursantes pudiesen transitar ese caos, esa fragmentación propia del medio en el que navegan los públicos a los que hace referencia el Diploma.

El 75% de los/as cursantes eligió personajes de la literatura y el cine. Algunos/as optaron por pintores, hubo quienes incluyeron la perspectiva de género aun cuando sus personajes habían nacido en un momento en el que este enfoque no era siquiera un tema. Sucedió, incluso, que durante el proceso de creación, algunos/as cursantes entraban en contradicción ideológica con el personaje que habían elegido y no sabían cómo continuar. Desde ya, no era necesario que hubiera correspondencia entre las ideas del personaje y las del/a cursante. No obstante, algunos/as decidieron cambiarlo sobre la marcha porque, decían, no querían sostener esa contradicción. Esto resultó muy interesante porque mostraba, entre otras cuestiones vinculadas al contexto, el nivel de inmersión en la actividad.

En paralelo a lo que sucedía en Twitter, en el entorno de Moodle se desarrollaron diversos foros que funcionaban como termómetro de lo que estaba ocurriendo con el taller. Allí, los personajes también narraban cómo eran sus experiencias en Twitter.

La primera conclusión a la que arribamos –después de un análisis que excede esta breve presentación– fue que las narrativas se construyen de manera diversa según el espacio virtual en el que se desarrollen: abierto o cerrado para los integrantes de un grupo, limitado o no en el número de caracteres, entre otras características. Un elemento para subrayar es que Twitter, en el marco de la propuesta del taller, habilitó la experiencia de narrar individual y colectivamente: los diálogos se entretrejan y conformaban un relato casi improvisado por los/as autores/as de los personajes. Otro aspecto destacable del uso de Twitter es que, al tratarse de una red abierta, personas ajenas al curso podían participar de las historias. Algunos personajes han dialogado –sin haberlo previsto– con autores/as de libros y con fans reales de los personajes encarnados por los/as cursantes. Esto generó sorpresas y, a veces, provocó cierto quiebre en el pacto de ficción que venían sosteniendo.

También ha sido notable la investigación sobre el propio personaje y el de los demás. Cuando los/as cursantes tienen que construir al personaje (que muchas veces es o ha sido parte del mundo real) se vuelve necesario indagar en su historia. Esto es, investigar sobre las producciones previas. De igual modo, dado que el taller proponía el diálogo entre personajes bajo determinadas consignas, los/as cursantes debían conocer a sus interlocutores para poder responder a los problemas que expresaban.

En este contexto, y bajo esta propuesta, el rol del/a tutor/a es central para lograr que sean los personajes quienes tomen la palabra, se expresen e interactúen entre ellos. El acompañamiento y la presencia del/a tutor/a son fundamentales para conectar las producciones

entre los personajes y recuperar los diálogos que resulten significativos, a fin de que adquieran relevancia, incluso para los/as que no han participado directamente de los intercambios.

Asimismo, el/la tutor/a tiene que poder vincular la experiencia de los/as cursantes con el marco teórico que, precisamente, da cuenta de la fragmentación de los relatos y de la lectura no lineal en distintos espacios y tiempos. Para eso utilizamos palabras, imágenes y audios con diversas configuraciones estéticas, que los/as adultos/as veían converger de manera caótica, pero que constituyen el medio en el que cotidianamente se desenvuelven sin dificultad jóvenes y adolescentes.

En definitiva, fue ese el propósito del taller: experimentar la producción de narrativas en las redes tal como lo hacen esos públicos infantiles y juveniles a los que intentamos comprender en el marco del Diploma.

Referencias

- BARICCO, Alessandro (2007): *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- DUSSEL, Inés (2017): "La invención de la infancia y la adolescencia. Las narrativas que se constituyen en relación con estos públicos. La familia, la escuela y el mercado como mediadores culturales", *Diploma Superior Culturas y Narrativas para la infancia y la juventud*. FLACSO Argentina.
- ENRÍQUEZ, Mariana (2017): "La ficción juvenil y sus géneros. Los jóvenes como productores y consumidores", *Diploma Superior Culturas y Narrativas para la infancia y la juventud*. FLACSO Argentina.
- FERRANTE, Patricia; VACCHIERI, Ariana y STERNSCHEIN, Natalia (2017): "Booktubers, Instagramers, Youtubers, y otras tribus del mundo digital", *Diploma Superior Culturas y Narrativas para la infancia y la juventud*. FLACSO Argentina.
- JENKINS, Henry (2008): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- ____ (2010): *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Madrid: Paidós.
- PEIRONE, Fernando (2017): "Devenir jóvenes en el siglo XXI, o la experiencia de inaugurar una cultura", *Diploma Superior Culturas y Narrativas para la infancia y la juventud*. FLACSO Argentina.
- RINCÓN, Omar (2017): "Los mundos narrativos que habitan niños y jóvenes", *Diploma Culturas y Narrativas para la infancia y la juventud*. FLACSO Argentina.