

(Recibido: 11-10-05 / Aceptado: 12-12-05)

- José María Perceval Verde y Santiago Tejedor
Barcelona

Hacia una educación lúdica en la sociedad de la información

El cuento multimedia interactivo

The interactive multimedia story

En el marco del presente artículo se reflexiona sobre las posibilidades educativas del cuento multimedia interactivo. En este sentido y tras analizar los orígenes y evolución del cuento, se estudian las novedades que la hipertextualidad, interactividad y convergencia multimedia introducen en la creación de historias ideadas con una finalidad educativa en el marco de la Sociedad de la Información. Del mismo modo, se presenta un proyecto de cuento multimedia interactivo desarrollado en el Máster de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona.

In this article we reflect upon the educational possibilities of interactive multimedia stories. After analysing the origins and the evolution of stories, we studied the innovations introduced by the multimedia convergence, the hypertext and interactivity in stories with educational objectives within the Information Society. We are also presenting an interactive multimedia story project developed by the Master of Communication and Education at the UAB.

DESCRIPTORES/KEY WORDS

Cuento, relato, narrativa multimedia, interactividad, hiperlectura, hipertextualidad. Story, tale, multimedia narrative, interactivity, hyper-reading, hypertext, oral communication.

1. El cuento como instrumento para la transmisión de conocimientos

El cuento es la forma habitual en que un grupo social relata un acontecimiento. Se trata del relato corto de un hecho, con unas reglas sencillas y un ritmo fácil que permita la comprensión por un público amplio. Las civilizaciones basadas en la comunicación oral-gestual, y que nosotros conocemos como ágrafas, basaban en el cuento la transmisión de las más diversas enseñanzas y concentraban en él la memoria histórica del grupo. Los cuentistas eran bardos que acompañaban sus narraciones con expresiones, músicas, teatralizaciones, y determinadas ca-

❖ José María Perceval Verde y Santiago Tejedor Calvo son profesores del Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona (España) (santiago.tejedor@uab.es).

dencias rítmicas –por ejemplo, una rima o sonoridad determinada– a la hora de contar sus relatos. Podían ser profesionales y, en ciertos casos, cumplían funciones sacerdotales ya que podían incluso entrar en trance al contar sus historias y ser inspirados directamente por algún «espíritu» que les hacía contar los hechos de forma más inspirada.

En las sociedades que no conocían la escritura, la memoria del pasado era confiada por la comunidad a estas personas hábiles en la memorización de larguísimo relatos. Cuando estas personas llegaban a la ancianidad se convertían, a su vez, en maestros que entrenaban a discípulos particularmente dotados para conservar la memoria del grupo. No todos los hechos del pasado merecían recordarse. Se guardaban en la memoria aquellos que se consideraban fundamentales para el destino de la comunidad. Algunos de ellos pasaron a dibujarse en paredes o tallarse en piedra, formando signos abstractos para la memorización que formaban parte de complicados métodos nemotécnicos y que dieron origen a la escritura. Es el caso de los quipus incas, tejidos formados por nudos que, aún hoy, no han sido descifrados. Por su parte, los análisis realizados en «La rama dorada» por James Frazer, describen a este creador de héroes y a la construcción de este héroe mismo como parte de un cuento que el mismo cuentista termina interpretando.

Estas historias, inventadas en su momento por creadores anónimos, recreadas por generaciones y generaciones, verdaderas genealogías milenarias de cuentistas, se convierten con el paso del tiempo en «piedras preciosas» de la construcción textual: han sufrido el tallado de generaciones de creadores para ofrecerse puras y perfectas, han comprobado el éxito de su argumento durante miles de años.

2. De la narración oral al relato polifónico

Esta creación, coral y anónima, no obsta la creación particular de cada cuentista a la hora de interpretar de nuevo su relato, momento en que se adapta a su público, al que observa como buen psicólogo y al que dedica cada una de sus actuaciones. Cada vez que el relator de cuentos rememora una historia, como decía Roland Barthes, se trata de una creación única e irrepetible: La historia oral nunca es igual, aunque responde siempre a una tradición comprobada de milenios (como veremos posteriormente en la reflexión teórica y a través del estudio de caso planteado, el medio digital ha potenciado las posibilidades de personalizar cada cuento, especialmente gracias a la combinación de la interactividad con el multimedia). La historia grupal más famosa y que ha bebido de la tradición de un arco

de pueblos que van desde Indonesia hasta el Magreb es la famosa recopilación conocida como «Las mil y una noches», verdadera enciclopedia del relato corto y donde todos los géneros del mismo se encuentran expuestos.

En todas las civilizaciones, las historias que contaron estos relatores orales son el origen de la gran historia que contamos hoy día, del mismo modo que son el origen de todos nuestros cuentos actuales. Todos los relatos provienen de la misma fuente. En estas sociedades no había separación entre ficción y realidad, entre el mito y la historia. La frontera se alzó en la Grecia clásica cuando Clío, musa de la historia, expulsó a su hermana Melpómene, musa de la tragedia, del recinto de la racionalidad.

Los relatos siguieron y alimentaron la historia real dotándola de guiones verosímiles y seductores. Muchas de las anécdotas que se contaban de los héroes, los grandes reyes y después de los santos, estaban sacadas directamente de la tradición oral. La clasificación de Aarne-Thompson o AT (realizada por los lingüistas suecos Antti Aarne y Stith Thompson en *The Types of the Folktale*) es la sistematización más exhaustiva de todos los cuentos de la tradición occidental. Agrupados en modelos temáticos con variantes y respondiendo a una codificación estructural formal ya practicada en la escuela rusa de Vladimir Propp, han tenido continuidad en todos los análisis de las literaturas de los diferentes países europeos. En España destacan los estudios sobre el cuento folclórico de Máxime Chevalier –en el Siglo de Oro– y de Antonio Rodríguez Almodóvar para el cuento popular.

3. Potencial educativo, rapidez de difusión del cuento

Los cuentos abarcan todos los problemas humanos. Todo problema posible de tipo psicológico estaba tratado en las diferentes formas de las fábulas: Los cuentos eran una medicina para cualquier mal. Servían para advertir de posibles peligros y para superar el miedo a los acontecimientos futuros. El cuentista, en las veladas nocturnas, sabía lo que debía ofrecer a su público, se trataba de un alegre relato erótico o un terrible episodio de terror. «Cenicienta» y «Caperucita roja» son dos relatos emblemáticos que tienen milenios de existencia y miles de creadores los han recreado, reinventándolos, reimaginándolos, ante los públicos más diversos. Bruno Bettelheim analizó este valor curativo y paradigmático de los cuentos que supera al propio relator para convertirse en propiedad del oyente, transformándolo, transfigurándolo, convirtiéndolo en creador de su propio cuento, que interpreta y esce-

nifica convirtiendo ciertos cuentos en sus preferidos al ser las llaves secretas de sus problemas personales.

Desde antiguo, literatos y publicistas del poder, se dieron cuenta de este valor superior del cuento y lo trasladaron a los héroes que deseaban magnificar. Las historias de Hércules son una recopilación de cuentos, la divinización de Augusto como César pasa por la utilización de relatos populares. Sin embargo, los grandes especialistas en la recopilación de cuentos orales para la magnificación de la religión católica fueron los monjes de los monasterios y de las órdenes mendicantes a la hora de contarnos la historia de sus santos fundadores. Las historias de milagros se acercan poderosamente a los cuentos de objetos mágicos y las historias del «Purgatorio», tan bien descritas por el historiador Jacques Le Goff, a los mejores cuentos de terror de la historia universal. Las Hagiografías de la leyenda dorada de Jacobo de la Vorágine son, por tanto, una creación que ha bebido de la fuente eterna del relato cuentístico occidental antes de ser la base de toda la iconografía religiosa moderna y de todo el arte religioso hasta el siglo XIX.

Al final de la Edad Media, una serie de relatores se lanzaron a recopilaciones de cuentos populares con fines no religiosos, y los situaron en un escenario concreto para la diversión de un público ciudadano que aún no sabía leer pero que disfrutaba con la lectura en voz alta de los letrados. Eran cuentos de matiz erótico en su mayoría y, abandonando el carácter mágico tradicional, presentaban un nuevo héroe, el anónimo y vivaz protagonista que supera con astucia las dificultades. Los «cuentos de Canterbury» de Chaucer, y los cuentos del «Decameron» de Boccaccio forman dos recopilaciones de esta época de transición.

4. Nuevos medios... ¿nuevos cuentos?

El cuento sufrió una revolución que trastornaría su larga existencia con la aparición de la imprenta: por un lado, gracias al nuevo instrumento de reproducción técnica de lo escrito podemos conocer cuentos que hubieran quedado olvidados. La demanda popular hizo que los autores buscaran en todas las fuentes, historias para un público ávido de nuevas lecturas no religiosas. Pero, por otra parte, la imprenta se convirtió en una «cárcel» del cuento que acabó con el largo vagabundear del cuento fijándolo en una estructura deter-

minada y nada maleable como era la tradición oral. La ambigua actitud del primer recopilador de cuentos, Charles Perrault, así lo muestra en sus «Cuentos de antaño», publicados en 1697.

Desde ese momento, el cuento sufrió un ataque más duro por parte de los humanistas que eliminaban el relato de la educación para sustituirlo por la exposición razonada que llevaría al pensamiento científico. El cuento fue relegado al mundo infantil y tildado de producto femenino que sólo era contado por viejas amas a niños y niñas crédulos. La imaginación y la intuición quedaron expulsadas de la academia. Sólo la fábula moralizadora— que tenía una larga tradición desde Esopo —fue permitida por los escritores ilustrados. Sólo en el siglo XIX, el cuento tuvo una revalorización como expresión del sentimiento del pueblo y del nacionalismo romántico, como es el caso de los hermanos Grimm. El cuento, acogido a su histo-

Estas historias, inventadas en su momento por creadores anónimos, recreadas por generaciones y generaciones, verdaderas genealogías milenarias de cuentistas, se convierten con el paso del tiempo en «piedras preciosas» de la construcción textual: han sufrido el tallado de generaciones de creadores para ofrecerse puras y perfectas, han comprobado el éxito de su argumento durante miles de años.

ria milenaria, se convertía en la fuente más preciosa del saber popular.

Luego llegó el cine y, más tarde, la televisión. Los cuentos, con la imprenta y las versiones audiovisuales edulcoradas, perdieron su originalidad y sencillez, su ironía y su movilidad. El cuento se refugió de nuevo en el relato oral siendo la base del chiste y de los relatos cómicos, mientras los viejos relatos seguían siendo la base de relatos y novelas. Lo fantástico, como dice Daniel Ferreras, impregna cualquier guión cinematográfico.

5. El cuento y las nuevas tecnologías de la información

El cuento fue recuperando su valor pedagógico como una herramienta para desarrollar la imaginación del escolar. Las aportaciones de Gianni Rodari abrieron el camino de la academia a una cierta aceptación del relato libre de tipo experimental. El cuento educa-

tivo dejaba de ser una encorsetada narración moralizante para transformarse en un elemento liberador del aula.

Las nuevas tecnologías de la información han ayudado a la creación de cuentos que superan el relato escrito para transformarse en un producto audiovisual con diversas herramientas multimedia y con la posibilidad de interacción con el oyente que puede incluso alterar el relato que escucha. ¿Por qué no pasar a convertirlo en creador de nuevo?

Las posibilidades ofrecidas por Internet permiten romper la cárcel impuesta al relato oral por la imprenta y la academia, acaban con la doble reja de la esclerotización y del corsé moral impuesto. El relato polifónico vuelve a ser una posibilidad en el inmenso río de documentos que la red puede ofrecer y canalizar. Se recupera la libertad de creación y cada receptor se convierte en propietario y artesano del cuento que recibe.

El cuento multimedia interactivo recupera su identidad esencial, su base primigenia y creadora, en un lugar sin lugar –un no lugar tan mágico como su propio relato– donde se pierde el nombre del escritor concreto para recuperar el anonimato de la fantástica creación múltiple.

6. Narrativa multimedia

En el caso de la narrativa multimedia, al igual que en el relato audiovisual, la suma de partes constituye el «todo». Sin embargo, el producto final difiere en cada acto de lectura o visionado en la medida en que el usuario tiene la posibilidad de decidir el orden y estructuración de los diferentes bloques. Existe una multiplicidad de caminos o itinerarios a seguir en el proceso de hiperlectura que vienen condicionados por las decisiones del usuario.

La narrativa multimedia abre una etapa que podría entenderse como el resultado de un proceso acumulativo en el que convergen diferentes modalidades, esquemas organizativos, estructuras de jerarquización u ordenación de la información, y en definitiva, diferentes sistemas narrativos que, más allá de generar un proceso de hibridación en los productos informativos, deben dar paso a una convergencia mediática –o multimediática– que favorezca la eficacia en los intercambios comunicativos. En este sentido, la investigadora Nuria Vouillamoz considera que la cultura electrónica presenta modelos culturales alternativos integrados en un proceso de superposición.

«Lo que significa que el planteamiento correcto de los hechos no debe ser qué sustituye a qué, sino qué aporta el entorno digital respecto al entorno impreso,

es decir, una aproximación a su valor diferencial: qué desplazamientos suscita, qué ideas matiza o pone en crisis...¹».

Xavier Berenguer hace referencia a cinco modelos válidos para la construcción de estructuras narrativas interactivas. Estos patrones, a su vez, pueden combinarse entre sí dando lugar a nuevas estructuras narrativas. La clasificación de Berenguer resulta de gran interés para el estudio de los relatos que presentan los productos multimedia, en la medida que permite discernir la línea argumental básica en torno a la cual se articula la historia. Los cinco modelos señalados por Berenguer son los siguientes:

- Descubrimiento de la historia: la historia es un enigma que se ha de ir desvelando superando diferentes obstáculos.
- Secuencias alternativas: el sistema ofrece en diferentes puntos de la trama argumentos alternativos que obligan al usuario a seleccionar uno de los itinerarios posibles.
- Representación de roles: la historia se desarrolla a partir de una serie de herramientas o cualidades que se encuentran bajo el control del espectador.
- Multiplicidad de versiones: la historia presenta diferentes puntos de vista que posibilitan la comprensión global de la misma.
- Construcción de la trama: la historia evoluciona a partir de unos determinados puntos de partida (Berenguer, 1998).

Los diferentes modelos que plantea Berenguer sobre la narrativa interactiva representan un acercamiento al amplio abanico de posibilidades de estructurar la narración que ofrecen los soportes digitales. A ello se une la amplia cantidad de información que pueden almacenar y gestionar, así como la convergencia de materiales de diferentes morfologías (imagen, texto, audio).

El multimedia interactivo presenta una serie de características que, tanto de forma separada como en conjunto, lo convierten en un instrumento con amplias posibilidades en el terreno de la creación literaria. Básicamente, se pueden señalar cuatro características esenciales de estos entornos digitales: son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos. La interactividad viene dada por las dos primeras características atribuibles a estos entornos; mientras que el carácter inmersivo, esto es, la apariencia de estos entornos como elementos «explorables» y «extensibles», viene dada por su faceta espacial y enciclopédica (Murray: 1999). El reto se reduce ahora a nuestra capacidad para crear productos que sepan explotar estas características.

7. Estudio de caso: «Un mundo al revés»

En el marco del Taller Multimedia del Máster Internacional de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona, organizado por el Gabinete de Comunicación y Educación, se llevó a cabo el proyecto «Un mundo al revés»². Esta iniciativa consistió en hacer frente al reto de crear un producto multimedia interactivo para niños que cumpliera tres requisitos: a) Permitir al niño (usuario) construir sus propios cuentos. b) Combatir los tópicos propios de los personajes de los cuentos. c) Explotar las posibilidades del multimedia aplicadas a la educación.

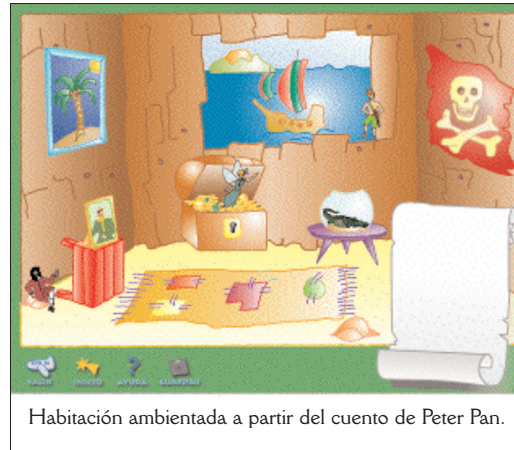
A continuación, se detallan las características de este producto multimedia interactivo, detallando sus objetivos y aplicaciones educativas, así como aspectos ligados al proceso de diseño del mismo. El producto se inicia con una introducción animada (de carácter opcional; el usuario puede saltarla e iniciar su sesión mediante el botón «Jugar» de la portada) que introduce al niño al juego. La presentación va acompañada de la canción «El mundo al revés» del cantautor español Paco Ibáñez.

El niño debe encontrar la llave de acceso al mundo de los cuentos. Para ello, se decidió dar en el proceso de concepción y diseño del producto un protagonismo destacado al aspecto exploratorio. En su búsqueda, el niño topará con objetos, animados e inanimados, que emitirán sonidos, realizarán movimientos, etc. De este modo, el usuario tiene la sensación de hallarse ante un sistema que reacciona ante sus accio-



nes. El tipo de respuesta de los objetos varía de un caso a otro. Desde el cofre, el niño accede al mundo de los cuentos. Concretamente y para esta versión cero del proyecto se ha escogido el cuento de Peter Pan. En este sentido, lo primero que se le presentará al niño es

una habitación ambientada en el mundo de la piratería. Se accede así a la segunda fase del juego.






8. Construyendo un cuento, combatiendo tópicos

Tras acceder al mundo de Peter Pan, el usuario debe buscar en la habitación a los personajes del cuento³ de Peter Pan y realizar tres combinaciones. Cada combinación implica escoger dos personajes y otorgar a cada uno de ellos una de las dos características que le presenta el sistema. De este modo, es el propio niño el que atribuye unas cualidades a los personajes y se combaten los estereotipos propios de los cuentos. Las cualidades que se presentan para cada personaje son las siguientes:

Personaje	Cualidad 1	Cualidad 2
Peter Pan	Valiente	Cobarde
Campanilla	Patosa	Mandona
Cocodrilo	Hambriento	Vegetariano
Capitán Garfío	Malvado	Poeta

Cada vez que el usuario realiza una combinación (esto es, selecciona dos personajes y le atribuye a cada uno de ellos una característica), el sistema presenta un apartado del cuento que se materializa en una animación (una breve escena con imágenes en movimiento y audio) y en una estrofa de texto (que aparece en el pergamino de la parte inferior derecha). De este modo, y tras realizar tres combinaciones el niño completa su cuento, del que es autor ya que ha escogido los personajes que aparecen en él y las cualidades que éstos presentan.

En este sentido, cada partida es una experiencia diferente ya que el niño podrá realizar combinaciones diferentes a las anteriores y, por tanto, ir construyendo un nuevo cuento en cada partida. A continuación, se

PROCESO DE CREACION DE UN CUENTO	
	En primer lugar, el niño debe escoger un personaje de la habitación que esté relacionado con el cuento.
	Al escoger un personaje, en este caso Peter Pan, la figura del mismo se sitúa en un primer plano y presenta dos cualidades (Cobarde / Valiente). El niño debe atribuirle una de las cualidades que le presenta el sistema
	Tras escoger un segundo personaje y otorgarle una de las características que le presenta el sistema, el niño completa la primera parte de su cuento. Tiene que pulsar la flecha «Seguir» de la derecha. (Si deseara cambiar su elección puede volver atrás pulsando la flecha roja que indica «Cambiar»).
	Tras elegir los dos personajes y atribuirles una cualidad, se le presenta una animación y una primera estrofa que aparece en el pergamino de la parte inferior derecha de la página.
	De este modo, y tras repetir este proceso (selección de dos personajes y atribución de cualidades a cada uno de ellos) dos veces más, el niño ha completado su cuento.
	El sistema le envía un mensaje de felicitación y le invita a visionarlo completo (botón de «Ver») o a guardarlo (botón de «Guardar»).
	El visionado del cuento completo combina las animaciones y las estrofas que el usuario ha ido seleccionando a lo largo de su partida.

presenta un ejemplo de los pasos para la creación del cuento y de las opciones que ofrece el sistema al niño.

Notas

¹ VOUILLAMOZ, N. (2000): *Literatura e hipermédia. La irrup-*

ción de la literatura interactiva: precedentes y crítica. Barcelona, Paidós; 187.

² El equipo que participó en el desarrollo del proyecto «Un mundo al revés» fue el siguiente: José Manuel Pérez Tornero (dirección), Santiago Tejedor (subdirección), José María Perceval (asesoría), Carla Aranguren, Raquel Barroso, Elena Benito, Juan Pablo Romagnoli, Francisco Xavier Sánchez, Thais Santos y Evelyn Andrea Williamson (documentación, redacción y diseño gráfico), Sofía Cabrera y Daniela Duna (desarrollo informático).

³ Inicialmente, el proyecto contemplaba la inclusión de varios cuentos a los que se accedería desde la habitación inicial a través de diferentes objetos. Sin embargo, por cuestiones de tiempo, se prefirió trabajar con un solo cuento dejando para una segunda fase del proyecto el desarrollo del resto de historias.

Referencias

- AARNE, A. y THOMPSON, S. (1955): *The types of the Folktale.* New York.
- BARTHES, R. (1986): *Análisis estructural del relato.* México, Premia.
- BATAILLE, G. (1959): *La literatura y el mal.* Madrid, Taurus.
- BERENQUER, X. (1998). «Escritura programada interactiva», en www.iaa.upf.es/formats/formats1/a01ct.htm.
- BETTELHEIM, B. (1995): *Psicoanálisis de los cuentos de hadas.* Madrid, Crítica.
- BRYANT, S. (2002): *El arte de contar cuentos.* S.I. Hogar del Libro.
- CHEVALIER, M. (1990): *Catálogo tipológico del cuento español.* Madrid, Gredos.
- ELIADE, M. (1959): *El chamanismo.* México, FCE.
- FERRERAS, D. (1995): *Lo fantástico en la literatura y en el cine: de Edgar Poe a Freddy Kruger.* Madrid, Volsa.
- FRAZER, J. (2005): *La rama dorada.* México, FCE.
- JACOBO DE LA VORÁGINE (2005): *La leyenda dorada.* Madrid, Alianza.
- LE GOFF, J. (1987): *La bolsa o la vida.* Barcelona, Gedisa.
- MARTÍN GAITE, C. (1983): *El cuento de nunca acabar. Apuntes sobre la narración, el amor y la mentira.* Madrid, Trieste.
- MURRAY, J.H. (1997): *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio.* Barcelona, Paidós.
- PERCEVAL, J.M. (1997): *Charles Perrault, triunfo y fracaso de un publicista.* Barcelona, Universidad Autónoma.
- PROPP, V. (1998): *Morfología del cuento.* Madrid, Akal.
- RODARI, G. (2002): Gramática de la fantasía: introducción a l'art de contar histories, Columna.
- RODRÍGUEZ ALMODÓVAR, A. (2004): *El texto infinito: ensayos sobre el cuento popular.* Madrid, Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- TEJEDOR, S. (2004): «La página web que inventó Gutenberg. 'Incunables' electrónicos en el ciberespacio», en *Refeviews*, 5 (www.refeviews.com), Universidad de Alicante.
- VOUILLAMOZ, N. (2000): *Literatura e hipermédia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica.* Barcelona, Paidós.