



EL EMPLEO DE NARRACIONES DIGITALES NO-LINEALES Y GEO-POSICIONADAS EN EL TRABAJO PARTICIPATIVO CON ADOLESCENTES

Margot Mecca

Universitat Autònoma de Barcelona (Departament de Geografia, Campus de Bellaterra, Edifici B, Carrer de la Fortuna, 08193 Bellaterra, Barcelona, España). margot.mec@gmail.com

RESUMEN

En la comunicación compartiré mi experiencia de trabajo de campo con adolescentes sobre el tema del ocio nocturno en la ciudad de Barcelona. En el marco de una investigación realizada con métodos cualitativos, he decidido experimentar el uso de herramientas digitales de narración no lineal (web-doc). Se trata de herramientas narrativas que encuentran una difusión creciente en el mundo del periodismo, del cine y del activismo, pero que hasta ahora no han penetrado en el mundo académico. La elección de experimentar estas herramientas en mi tesis se ha fundamentado en la voluntad de trabajar con métodos audiovisuales de manera participativa, involucrando los y las jóvenes no solo en la investigación sino también en la tarea de pensar la comunicación de los resultados. Además tales herramientas resultan particularmente interesantes desde la perspectiva geográfica en cuanto permiten geo-posicionar los materiales multi-mediales, poniendo en evidencia su relación con espacios concretos. En la presentación explicaré el trabajo desarrollado con los y las adolescentes, poniendo en evidencia los puntos fuertes y los aspectos más delicados de este tipo de trabajo.

Palabras clave: juventud, webdoc, metodología, noche, ocio, adolescencia

ABSTRACT

In this presentation I will share my fieldwork experience with adolescents, researching nightlife practices in Barcelona. In the framework of a qualitative-methodology research, I decided to experiment with the use of digital tools for no-lineal narration (web doc). Web doc is a narrative platform widely used in the fields of journalism, cinema and activism, but it is still mostly unexplored in the field of social sciences. The decision to test the use of this tool in my fieldwork was motivated by the desire of using audiovisual methods in a participatory way: the aim of using web doc was to involve participants not just in the research process but also in the communication of research's results. In addition, I find web doc particularly interesting from a geographical point of view, as it allows to geoposition multimedia materials, visualizing the spatial dimension of phenomena in an interactive way. In the presentation I will explain the work I did with participants in two workshops dedicated to nightlife and webdoc; I will also discuss the "pros" and "cons" of using this tool in research with adolescents.

Keywords: youth; visual methods; web doc; adolescents; nightlife

1. INTRODUCCIÓN

Mi tesis de doctorado investiga las prácticas de ocio nocturno de los y las adolescentes (14-16 años) en Barcelona: el objetivo es profundizar en el papel de las primeras salidas nocturnas en el desarrollo de nuevas relaciones sociales con los/las pares; en la construcción de una experiencia diferente de la ciudad y del espacio público; en la confrontación con sensaciones de inseguridad y en las estrategias de respuesta; así como en la construcción de nuevas identidades y de nuevas relaciones con la familia. Mi trabajo de campo se ha desarrollado en Barcelona entre el otoño 2014 y el otoño 2016, con el empleo de técnicas cualitativas:

observaciones no participantes, entrevistas con expertos/as, entrevistas semi-estructuradas con jóvenes, grupos de discusión, técnicas visuales (mapeo participativo, fotografías de los/las participantes, mapas mentales, web doc). En los próximos apartados abordaré la cuestión del empleo de métodos visuales en la geografía, la elección del web documental, el trabajo de campo y los principales resultados relativos al empleo de esta herramienta en la investigación participativa con adolescentes.

2. GEOGRAFÍA Y MÉTODOS VISUALES.

La geografía ha sido definida, por parte de varios autores (Bartram, 2003; Driver, 2003; Rose, 2003, 2007; Garrett, 2010), como una disciplina con un fuerte componente visual: tal característica viene del amplio uso que se hace de mapas, fotografías, gráficos y otros recursos visuales en la investigación geográfica.

Las imágenes entran en la investigación de múltiples formas: pueden representar un objeto de análisis, ser producidas como material del mismo trabajo de campo y devenir instrumento de difusión de resultados (Bignante, 2011). A diferencia de otras ciencias sociales, durante mucho tiempo la geografía no ha dedicado una atención específica al empleo de técnicas visuales en la investigación (Ryan, 2003; Rose, 2003). En cambio en las últimas décadas, en relación con el aumento del uso de tales metodologías, se ha señalado por parte de muchos/as autores/as la necesidad de una reflexión metodológica específica, que analizase de manera crítica la relación entre la disciplina y las imágenes.

Tanto las geografías de la juventud (Cook y Hess, 2007; Ortiz Guitart, Prats Ferret, Baylina Ferré, 2012) como la geografía feminista han visto en esta categoría de métodos un recurso no solo para llegar a un conocimiento más profundo de la realidad social investigada, sino también para implicar más a los participantes en el proceso de la investigación. Esta última exigencia responde a una sensibilidad ética que caracteriza fuertemente las dos áreas disciplinares: en las técnicas visuales, en particular en su aplicación participativa, se ha visto la posibilidad de construir una relación más igualitaria entre investigadores y participantes, por el hecho de ofrecer a estos últimos el control sobre la producción de representaciones visuales de sus experiencias. Este potencial ha sido una de las razones principales que me han llevado a elegir emplear esta clase de métodos, además de otras consideraciones sobre el grupo social elegido para la investigación: una generación que ha crecido con el acceso a las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación).

3. EL WEB DOC.

El web documental o documental interactivo es un formato de documental creado a partir de los años 2000, que integra en una plataforma interactiva en línea múltiples medios tales como videos, fotografías, infografías, textos, audios, mapas y animaciones. Los web documentales se caracterizan por tener una estructura no lineal, que se puede imaginar como una constelación de elementos, más que como una línea narrativa: el/la usuario/a navega a través de los contenidos que componen el web doc, construyendo su experiencia de manera personal. El/la usuario/a puede elegir si seguir los recorridos preparados por el/la autor/a o si explorar de manera autónoma los contenidos que componen el proyecto, según sus intereses y las modalidades de navegación disponibles. El/la usuario/a tiene también, en muchos casos, la posibilidad de interactuar con el proyecto: por ejemplo subiendo materiales, participando en juegos, dejando comentarios o participando a través de las redes sociales. Los web documentales tienen de hecho la posibilidad de integrar informaciones provenientes de las redes sociales (Twitter, Facebook, Instagram, etc.), actualizando y elaborando este tipo de contenido en tiempo real.

El web documental en los últimos 5-6 años se ha convertido en un formato de moda, tanto en el campo del cine documental, como en el periodismo: el número de proyectos ha aumentado progresivamente, en paralelo al desarrollo tecnológico que ha ofrecido más posibilidades a nivel de formato y de narración. Conociendo algunos ejemplos de web doc, he empezado a preguntarme si era posible usar este mismo formato en la investigación que estaba desarrollando. Al no tener constancia de estudios que hubiesen utilizado al web doc en el campo de las ciencias sociales, he pensado que experimentar el uso de tal formato podía representar una aportación interesante al debate sobre las metodologías audiovisuales.

4. TRABAJO DE CAMPO.

He empleado la técnica del web doc en dos talleres desarrollados en el Instituto de educación secundaria *Quatre Cantons* de Poblenou (un barrio de la ciudad de Barcelona) en 2015 y 2016, en el marco de unas unidades educativas transversales denominadas TGPE (*Treball Globalitzat de Proposta Externa*-Trabajo Globalizado de Propuesta Externa). El TGPE 2015 ha constituido un proyecto piloto en el que, junto con la Asociación Constelaciones¹, hemos intentado ver cómo era posible trabajar de manera colectiva en web doc; los problemas y las potencialidades surgidas durante este taller han permitido preparar el TGPE 2016 de manera más orgánica, organizando más eficientemente las actividades. En esta comunicación me ocuparé en particular del TGPE 2016, en cuanto se ha tratado del taller en el que he podido desarrollar de manera más profundizada el trabajo web doc.

En la primera parte del taller hemos realizado un grupo de discusión sobre el tema del ocio juvenil, con el uso de mapas mentales y actividades de mapeo colectivo; luego otra sesión destinada a identificar los lugares y las prácticas de ocio comunes entre los y las alumnas, para pensar en los posibles temas de los web doc. Han habido entonces dos sesiones más teóricas, una sobre cine documental (impartida por Federico Delpero Bejar) y otra sobre documental interactivo (impartida por mi), con la muestra de ejemplos de ambos campos. Luego ha habido una actividad centrada sobre la producción de imágenes de ocio por parte de los participantes, lo que ha proporcionado una parte importante del material para los proyectos. En el momento de pasar al desarrollo de los proyectos, los/as alumnos/as se han organizado en cuatro grupos: cada uno ha elegido un tema y ha elaborado una estructura narrativa distinta, decidiendo si trabajar con las imágenes ya obtenidas o si conseguir otros materiales. Los web doc se han realizado usando una herramienta, Klynt², cuyas licencias han sido adquiridas por el instituto; he impartido una clase sobre el uso de tal aplicación, en la que el alumnado ha aprendido de manera bastante rápida. Los/las participantes han empezado la construcción de los proyectos a partir de las fotos y videos ya espontáneamente realizados por ellos/as mismos/as: de esta manera su trabajo se ha concentrado más sobre la auto-representación que sobre el simple relato de una situación o de un contexto socio-espacial. El hecho de anclar los proyectos a elementos precisos de sus vidas cotidianas ha conferido una mirada más personal y más cercana a los web doc; al mismo tiempo ha permitido a los/las participantes tener más claros los objetivos y el tipo de narración que querían desarrollar. La reflexión sobre las propias imágenes ha integrado así la elicitación de las fotos en el mismo proceso de construcción del web doc: tal

¹ Constelaciones es un grupo de artistas que ha desarrollado un proyecto de web doc sobre los cambios urbanísticos en el barrio de Poblenou, Barcelona. Para más informaciones: <http://constelacionesonline.net/>.

² Klynt es un programa para la creación de web doc, diseñado por la productora audiovisual HonkyTonk..

elicitación no ha sido verbalizada en una entrevista, sino que ha tomado la forma de auto-narración multimedial.

5. REFLEXIONES SOBRE EL EMPLEO DEL WEB DOC EN EL TRABAJO PARTICIPATIVO CON JÓVENES

En este apartado analizaré los principales aspectos del empleo del web doc en la investigación, tratando tanto los puntos más críticos como también los más enriquecedores y estimulantes. Seguramente una de las primeras dificultades relacionadas con empleo del web doc ha sido hacer entender qué es un web doc a los/las participantes: al no tratarse de un formato conocido por el gran público, al principio ha costado un poco entender su especificidad y sus características. El hecho de dedicar tiempo a la visión y exploración de varios ejemplos ha permitido superar esta dificultad inicial y construir una idea bastante completa de las potencialidades del tipo de plataforma.

Otro punto a tener en consideración es el tiempo: el desarrollo de un proyecto de web doc necesita unos meses de trabajo y por tanto una gran disponibilidad tanto por parte de los/las participantes como por parte del/de la investigador/a. En este caso ha sido posible llevar al cabo un proyecto de este tipo por el hecho de colaborar con un instituto de educación secundaria en talleres formativos de larga duración.

También hay que tener presente la necesidad de una formación tanto teórica como técnica. Para poder desarrollar proyectos de este tipo he cursado dos formaciones específicas sobre web doc, que me han proporcionado las herramientas para sostener y ayudar el trabajo de los/las participantes.

Otro aspecto importante es el económico: herramientas como Klynt (ya mencionado en el apartado anterior) son programas de pago, cuyo coste tiene que ser considerado en el momento de planificar la investigación. En este caso el instituto ha cubierto los gastos para comprar las licencias; la opción para estudiante tiene un coste relativamente bajo y puede ser viable incluso en caso de investigaciones con presupuesto limitado.

Teniendo bien presentes las potenciales dificultades, las razones que me han convencido para emplear el web doc en la investigación son múltiples: en primer lugar el interés por la posibilidad de integrar elementos distintos (audio, video, fotos, gráficas, mapas etc.) en un único formato, complementando así los resultados de diferentes técnicas de investigación. Es difícil incorporar en la difusión académica tradicional (tesis, artículos, libros) la gran variedad de materiales producidos en el curso de la investigación, en particular las procedentes del empleo de técnicas visuales; el web doc ofrece una herramienta para abrir el archivo de la investigación y restituir la complejidad y la riqueza de los resultados.

Siempre desde el punto de vista de la difusión de los resultados, la elección del web doc ha supuesto poder superar cierta frustración en el momento de pensar en cuál era el público potencial de mi tesis: una tesis doctoral es leída por el tribunal y algunas personas más; las publicaciones académicas, aunque tengan un público potencialmente más amplio, tienen un acceso restringido por el alto coste y por el tipo de lenguaje utilizado. Deseaba poder restituir a los participantes en mi investigación algo que testimoniase el trabajo hecho conjuntamente, algo que pudiesen mostrar como resultado del tiempo que me habían dedicado. He pensado que el web doc podía representar una herramienta de más fácil acceso para que las personas involucradas pudiesen tener constancia de su aportación a la investigación.

Otra consideración que ha orientado mi decisión es la posibilidad de trabajar de manera más participativa con las personas que tomaban parte en el proyecto. Me interesaba emplear técnicas audiovisuales, por el potencial que tienen para la investigación geográfica y que creo todavía en parte inexplorado (Garrett, 2011). Un aspecto que para mi resulta particularmente interesante en relación con el web doc es la posibilidad de integrar

diferentes lenguajes, lo que permite a personas con diferentes habilidades y competencias, tanto lingüísticas como comunicativas, participar en la investigación con la forma expresiva para ellos/as más fácil o cercana. En el caso de personas extranjeras, con discapacidades o simplemente con inclinaciones diferentes, la posibilidad de expresarse con un amplio abanico de formatos (fotos, canciones, dibujos, vídeos, textos, grabaciones audio...) es un elemento importante de integración.

Al mismo tiempo lo que me preocupaba del empleo de métodos audiovisuales era la cuestión de la autoría: cuando se usan formatos tradicionales, como en el caso del documental, un trabajo de tipo colectivo resulta difícil y delicado. Por ejemplo gestionar de manera colaborativa el proceso de montaje puede alargar enormemente esta fase; o al revés las exigencias de tiempo pueden obligar a tomar decisiones a nivel individual, dejando la participación solo para algunas fases de la realización. En cambio me parece que el web doc proporciona un formato idóneo para una construcción más horizontal: por el hecho de no tener una estructura lineal sino abierta, permite integrar múltiples elementos, de proveniencia heterogénea y que pueden ser editados singularmente, en una única arquitectura elaborada colectivamente. Un trabajo de este tipo permite la construcción en términos prácticos de una autoría compartida entre los y las participantes, donde las aportaciones individuales formen parte de manera orgánica de un proyecto colectivo. En este caso el/la investigador/a puede mantener una posición de facilitador: ayudar a los/las participantes en la elaboración de los proyectos y en la reflexión crítica sobre de sus estructuras, pero dejando en sus manos todas las decisiones tanto sobre los contenidos como sobre las formas narrativas.

Una consideración de otro tipo deriva de la reflexión sobre los nativos digitales: trabajando con personas para las que las nuevas tecnologías forman parte de la vida cotidiana me parece interesante poder integrar este aspecto en la investigación. No solo por el hecho de incorporar las imágenes y los videos que los y las jóvenes producen, sino también por el hecho de usar un lenguaje multimedia e interactivo que corresponde a la experiencia y a las habilidades de estas personas. Además creo que el empleo del web doc permite no solo el desarrollo de competencias tecnológicas pre-existentes (edición de videos, de fotos), sino también la transmisión de nuevos conocimientos, como por ejemplo el uso de aplicaciones especializadas: esto puede representar una manera de devolver algo a los participantes a cambio de su implicación en la investigación.

Finalmente, en cuanto geógrafa, he valorado la posibilidad de geoposicionar todos los elementos que componen tales tipos de proyecto: esto genera una cartografía digital que puede ser útil en el momento de analizar la dimensión espacial de los resultados. Por ejemplo el programa Klynt permite poner las coordenadas de cada secuencia que compone el proyecto y permite navegar por el proyecto a través de una visualización cartográfica (soportada por Google Maps). Esta posibilidad me parece importante también en el momento de la difusión de los resultados, por cuanto permite construir una cartografía de los proyectos que puede hacer más asequible la comunicación.

6. CONCLUSIONES

Creo que para la geografía es fundamental buscar lenguajes que permitan difundir el trabajo de investigación fuera de los círculos académicos, encontrando una forma que pueda comunicar a un público amplio sin perder de complejidad. Considero importante una discusión metodológica amplia sobre la relación de la disciplina con las técnicas visuales y también sobre las posibilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías, que están adquiriendo un peso cada día mayor tanto en las vidas cotidianas como en la comunicación. Justamente por esto pienso que el web doc puede representar una herramienta útil para desarrollar esta reflexión, en cuanto permite combinar diferentes formatos y lenguajes en una plataforma interactiva, en línea, al mismo tiempo que facilita involucrar de manera activa a los/las participantes en la investigación.

AGRADECIMIENTOS

Esta investigación ha sido posible gracias al soporte de Secretaria d'Universitats i Recerca del Departament d'Empresa i Coneixement de la Generalitat de Catalunya.

BIBLIOGRAFÍA

Bartram, R. (2003): "Geography and the interpretation of visual imagery". En Clifford, N. y Valentine, G. (coord.): *Key methods in geography*. Sage, pp. 149–160.

Bignante, E. (2011): *Geografia e ricerca visuale*. Bari, Laterza.

Cook, T. y Hess, E. (2007) "What the Camera Sees and from Whose Perspective: Fun methodologies for engaging children in enlightening adults". *Childhood*, 14(1), 29–45.

Garrett, B.L. (2010) "Videographic geographies: Using digital video for geographic research". *Progress in Human Geography*, 35(4), 521–541.

Ortiz-Guitart, A., Prats-Ferret, M. y Baylina-Ferré, M. (2012) "Métodos visuales y geografías de la infancia: dibujando el entorno cotidiano". *Scripta Nova*, XVI(400).

Rose, G. (2003) "Family photographs and domestic spacing: a case study". *Transactions of the Institute of British Geographers*, 28, 5–18.

Rose, G. (2007): *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Sage.