

## STORYTELLING: UN CONCEPTO EN CONSTRUCCION MAPA DE LAS IDEAS FUNDAMENTALES PARA CONSTRUIR JUNTOS

Josi Sierra Oarrantia Dpto. Educacion. Gobierno Vasco, España. Email: josieror@gmail.com  
Julen Iturbe-Ormaetxe Consultor Artesano. Universidad Mondragon, España. Email: juleniturbe@gmail.com  
Alvaro Andoin Reportero ligero. Narrador de eventos en las redes sociales. Email: alvaro@filmatu.com

**Abstract.** Unas ideas que nos ayuden a construir relatos digitales con herramientas 2.0. El grupo que se reúnen en torno a esta idea aporta sus tradiciones de trabajo, sus experiencias de comunicación y sus ganas de construir en conjunto una manera de contar hoy en día las historias utilizando elementos y actitudes 2.0, en un entorno comunicativamente enriquecedor.

### 1 Introducción

Esta experiencia presenta un caso con varias personas, que provienen de tradiciones profesionales diferentes:

- Álvaro Andoin (Filmatu) del teatro de improvisación y de la comunicación con diferentes medios.
- Estíbaliz Hernández (MIK) del mundo del relato para la resolución de conflictos y la transferencia de conocimiento dentro de las organizaciones.
- Julen Iturbe-Ormaetxe (Consultoría Artesana en Red) de la consultoría, la investigación y la docencia universitaria.
- Jon Saez (MIK) de la expresión multimedia y videográfica.
- Naiara Pérez Villareal (DIGITALDE) de la comunicación y la *agitación* en las redes sociales.
- Josi Sierra de la gestión del conocimiento con vídeos enriquecidos en la red.

Todas estas miradas interactúan y se remezclan en el nuevo proyecto de relato digital que confluye en este proyecto. El objetivo que perseguimos es construir conjunta y cooperativamente una nueva manera de hacer relatos digitales en la red. En este mapa mixto, mezcla de conceptual y mental, se ven las personas y las experiencias y tradiciones que cada cual aporta:



**Figura 1.** Mapa que representa las experiencias fundamentales que cada persona aporta. Fuente: elaboración propia, a mitad de camino entre el mapa mental, que usa imágenes de mapas físicos, como el del País Vasco, y las proposiciones relacionales del mapa conceptual.

### 2 El contexto de este modelo enriquecido: Storytelling 2.0

Estamos mezclando y enriqueciendo las distintas tradiciones de partida para amalgamar una manera de contar historias en la red con herramientas Web 2.0. Este enfoque parte de reconocer un contexto complejo donde cabe considerar una serie de elementos que lo posibilitan e impulsan y que se describen a continuación.

En un mundo *infoxicado* la pieza fundamental es la atención, una capacidad relativamente limitada en las personas. ¿Cómo captamos atención? Este puede ser el punto de partida. De ahí que sea necesario analizar cómo captar esa atención que se ha convertido en el cuello de botella ante la ingente producción de contenido. Una respuesta posible es la de enriquecerlo. Si a esto le añadimos el advenimiento de las pantallas y la hiperestimulación mediática, como argumenta por ejemplo Gilles Lipovetsky, encontramos que la web social puede ayudarnos en esta labor.

En línea con lo anterior, una manera de enriquecer el contenido es añadir recursos que estimulan el hemisferio cerebral derecho, tradicionalmente menos "trabajado" en la cultura occidental. De ahí que emerja la conveniencia de trabajar lo visual, lo global, la emoción, el sentimiento o la improvisación. Y para desplegar este tipo de recursos y componer un relato digital potente hoy en día tenemos que considerar qué herramientas son más adecuadas para qué tipo de contenidos y cómo facilitamos actitudes "prosumidoras" donde el tradicional rol pasivo de quien consume contenidos se diluye ante una propuesta en la que el relato queda más abierto a la participación (elemento nuclear de la web social).

Componer un relato digital rico requiere adquirir competencias para la narrativa audiovisual pero también para manejar las herramientas que están detrás de este tipo de producción. Es preciso explorar constantemente las nuevas herramientas asociadas a la web social lo que, hasta cierto punto, nos sumerge en un torbellino imposible. No hay forma de estar al día. Las posibilidades son inmensas y el conocimiento se fragmenta para saber qué usar. ¿Es una consecuencia negativa? ¿Provoca desasosiego porque nadie maneja el dibujo global (hemisferio derecho del cerebro)? Este tipo de relato que utiliza la enorme oferta de herramientas para producir contenidos en la web social parece se ve, por tanto, sometido constantemente a los vaivenes de un permanente terremoto.

Por otra parte, el relato digital debería manejar dos planos: la producción generada (la composición mediante la que se integran las piezas) y los datos de origen (de forma que quien accede a la información puede re-trabajar con los datos para generar otro producto final). Y es que, siguiendo el principio de la web 2.0 de que los datos admiten múltiples remezclas, poner el código fuente a disposición de la comunidad es una seña de identidad en este tipo de relato digital. Siguiendo este argumento, cobra especial relevancia la forma en que licenciamos la producción: proponemos liberar los datos de origen para que otras personas puedan partir de ellos y componer su relato. El conocimiento fluye, pero las emociones también. La autoría se hace colectiva, lo que supone un reto: ¿de quién son los relatos?

En esta comunicación en permanente estado de reconstrucción, el relato digital incorpora un nuevo valor: el meta-relato, la intrahistoria, el making-of. Tan relevante como el producto final es la narración del proceso, documentar lo que se hace, por qué y cómo. Acceder al código fuente de la producción, poner en común no solo el fondo sino la forma, es una manera de socializar el relato en un plano que emocionalmente tiene mucho poder comunicativo. Y surge también otro elemento sobrevenido: la inmediatez, la producción on-line de contenido, el streaming. Contar lo que pasa en tiempo real añadiendo una capa de información a la realidad. Esta producción incontinente se transforma casi en origen al compartir la experiencia en el momento en que se produce.

Considerando todo lo anterior, se plantea en el epígrafe siguiente un ejemplo de cómo se puede desarrollar este nuevo relato digital.

### **3 Álvaro Andoin elabora relatos digitales con Storify**

La manera de hacer relatos de Álvaro Andoin, [alias @filmatu en Twitter](#), es un buen ejemplo. No solo piensa en hacer sus propios relatos sino que, reconociendo la riqueza de comunicación entre las personas, pone sus relatos al servicio de los demás; y viceversa, toma piezas de lo que dicen y publican otras personas para interaccionar comunicativamente con ellas. Así, el relato, más que una suma de producción propia y ajena, es una multiplicación de recursos que se combinan en un formato que evoca nuevas posibilidades de comunicación en un proceso recursivo. En la figura 2 representa su procedimiento de trabajo y las ideas que le mueven a enriquecer su "paleta expresiva" con todos los colores posibles (mapa [albergado en el servidor de Cmaps de la UIB](#)).

Álvaro utiliza Storify como una posibilidad entre muchas para aunar recursos procedentes de diversos relatos, propios y ajenos, e integrarlos en una única línea discursiva pero siempre con acceso a las vías laterales de comunicación. Estas alternativas siempre están enlazadas, a un clic de distancia. Así, la posibilidad de recomponer el relato acudiendo a la fuente original está siempre presente. Lo digital se materializa en esta volatilidad del relato, que permite la re-construcción permanente del relato.

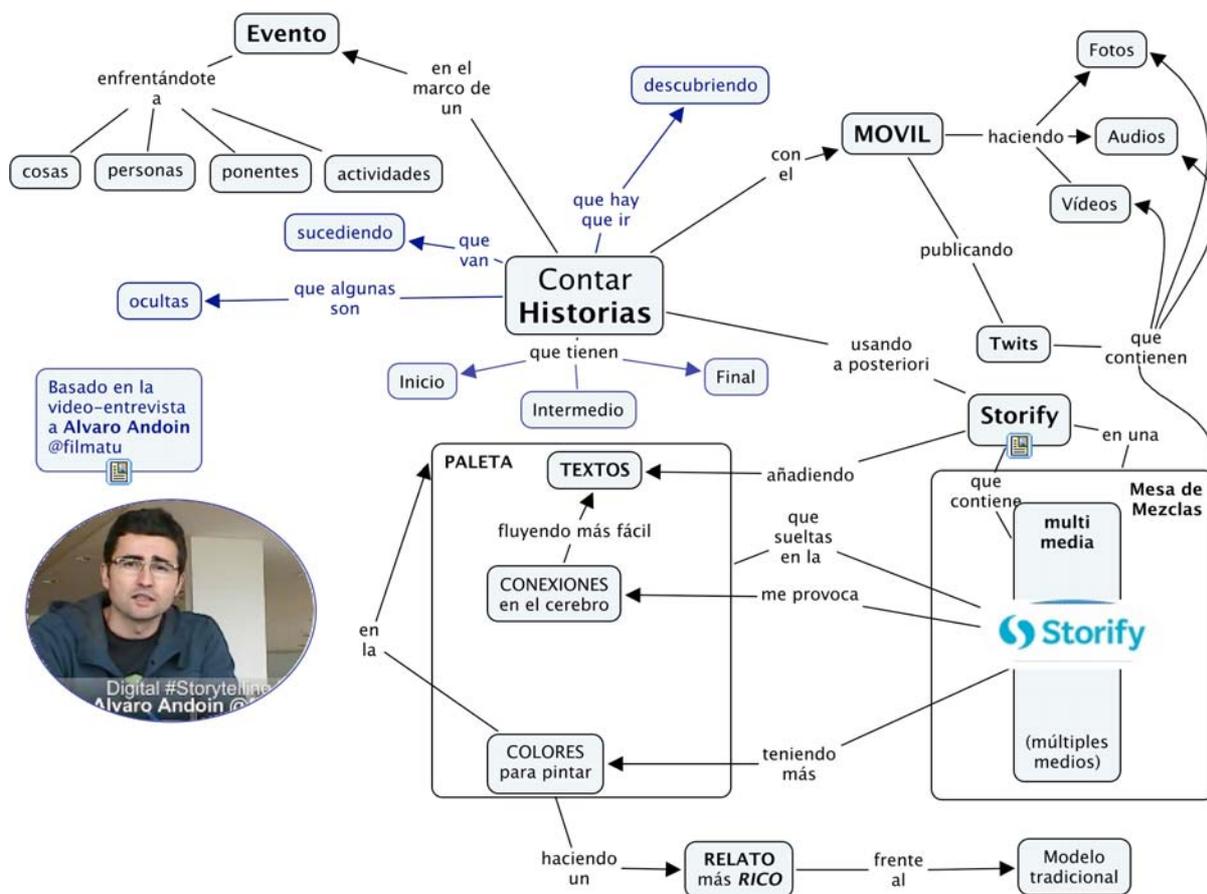


Figura 2. Este mapa representa la manera de trabajar de Filmatu mediante el uso de la herramienta Storify. Fuente: [elaboración propia](#).

#### 4 La experiencia de Estibáiz con las narrativas desde el punto de vista organizacional

Mostramos ahora otro tipo de relato que también se nutre de fuentes similares a las expresadas anteriormente en el capítulo dedicado al contexto: [el de Estibáiz Hernández en el MIK](#). En este caso hablamos de la narrativa que se requiere para facilitar los procesos de transferencia de conocimiento dentro de una organización y cómo se construye un relato enriquecido.

Tradicionalmente, las organizaciones se han esforzado por adaptarse miméticamente al entorno con unas reglas de comportamiento muy similares, basadas en el procedimiento: documentar por escrito todos y cada uno de los detalles sobre la forma en la que las personas deben realizar en su trabajo. Era un intento por encajar el comportamiento humano en los estándares de los requerimientos técnicos de los productos y procesos.

Sin embargo, en la sociedad del conocimiento todo se vuelve más complejo y las empresas cada vez dependen más de la experiencia, creatividad, ilusión e iniciativa de sus personas, aspectos que son difícilmente procedimentables por su carácter intrínsecamente personal: el conocimiento tácito. A grandes rasgos, es aquel que aun poseyéndolo, difícilmente podemos explicitarlo. Es subjetivo y está basado en la experiencia personal y muy ligado a la acción de los individuos en un contexto determinado. Sabemos más de lo que podemos contar y todo lo que sabemos es difícil expresarlo en palabras o datos. En muchas ocasiones el conocimiento, como acto, sucede cuando una circunstancia nos lo solicita, no en vacío.

La experiencia dice que los procedimientos tienen su importancia pero no pueden ser la única pauta de actuación para retener el conocimiento en las organizaciones. Existen maneras, estilos, situaciones que requieren de un don o de un olfato especial que el mero procedimiento no es capaz de capturar ni de transmitir, especialmente en actividades y trabajos intensivos en conocimiento y donde la experiencia es un grado. Esto hace que el uso de narrativas como vehículo contenedor en transmisión del conocimiento tácito sea una opción muy interesante.

En MIK, centro de investigación adscrito a la Universidad de Mondragón, a la hora de abordar procesos de intercambio y transmisión de conocimiento *tácito* en las organizaciones, han valorado distintas técnicas a la hora de llevar a cabo estos procesos.

1. Por una parte se observa el uso de manuales y procesos: Eficiencia (-) y Recursos (+). Hacer explícito el conocimiento tácito de la organización mediante ellos es un trabajo laborioso a veces no eficiente y que genera costes excesivos.
2. De otro lado, la figura maestro-aprendiz: Eficiencia (+); Recursos (+). Tradicionalmente la mejor manera de transmitir la experiencia y por ende el conocimiento tácito ha sido esta figura. Es algo a valorar pero requiere de grandes dosis de recursos para su consecución.
3. Finalmente está la narrativa o storytelling: Eficiencia (+); Recursos (-). Esta técnica, que es la que se propone, combina parte del método utilizado en la figura del maestro-aprendiz pero con muchos menos recursos y mejor relación en cuanto a resultados.

Las narrativas consideran primero qué factores críticos de éxito se toman como referencia para la construcción del relato que será después enriquecido con un debate entre quienes han contribuido a su elaboración. En la narrativa es fundamental acertar con los personajes.

Se debe saber por qué hacen lo que hacen y tratar en todo momento de que sean coherentes. Además hay que diseñar un contexto físico, emocional y relacional adecuado y desplegar sobre él un script que contiene la esencia del mensaje y despliega toda la información necesaria.

## 5 Julen compone un relato digital de un viaje en bicicleta

Otra experiencia de narrativa digital enriquecida es la que desarrolla Julen Iturbe-Ormaetxe, [conocido como Consultor Artesano en la red](#). Tomamos el ejemplo de la forma en que narra su viaje en bicicleta por la ruta del Camino del Cid, de Burgos a Teruel, en España. Durante varios días va generando contenido en ruta: tweets, fotografías, videos y artículos en su blog. Pero todo ello se produce sobre un fondo que da sentido a la narración: el mapa de la ruta. Y para completar la escena, con la participación de otras personas que conversan con él durante la ruta (sobre todo en Twitter). La figura 3 resume el relato de la ruta (visitar el sitio web para acceder a los recursos usados).



Figura 3. Mapa resumen del viaje. Fuente: elaboración propia. Disponible en: <http://blog.consultorartesano.com>

## 6 Sumario

En el proceso de construcción de un nuevo relato digital, estamos compartiendo experiencias, ideas y tradiciones de trabajo que intentamos resumir en este poster. Las experiencias de Álvaro, Estíbaliz y Julen ofrecen perspectivas diferentes de lo que hoy en día está en pleno proceso de ebullición. La idea de compartirlas y expresarlas ordenada y gráficamente, nos ayudará a visualizarlas mas objetivamente y, a la vez, poder completarlas mediante las críticas, sugerencias e ideas que personas como la asistentes a este congreso y/o visitantes y habitantes de la red, nos puedan y quieran aportar.

## 7 Reconocimientos

A todas las personas citadas y de quienes hemos bebido y extraído conocimiento.

## 8 Referencias

- Iturbe-Ormaetxe, J. (2012). Narrativa digital: el mapa y contenidos de la ruta, en [el blog consultor artesano](#)
- Sierra, J. (2012). Filmatu & Storify, disponible en: <http://conocity.eu/filmatu-storify/>