

Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales

Autoras:

Valeria Odetti, Gisela Schwartzman

Contacto:

vodetti@flacso.org.ar

giselas@flacso.org.ar

El remixado es una estrategia que permite generar una obra nueva a partir de otra ya existente. Hay muchísimos ejemplos en la música. A diferencia de un cover, que intenta ser lo más parecido al original, un remixado toma los elementos centrales del material o la obra original y los enriquece o reestructura en función de una mirada propia.

En este sentido, el remix es un proceso por el cual reversionamos según nuestra propia mirada un producto ya existente, por lo que la nueva producción es una variación del primero. Wikipedia incluye una entrada sobre el proceso de remixado, centrándose en el mundo de la música

<http://es.wikipedia.org/wiki/Remix>

Nos interesa en esta publicación retomar las posibilidades del remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales (MDH). Como todo material didáctico, éstos consisten en un material específicamente diseñado para que los estudiantes puedan interactuar en forma directa como parte de su proceso de construcción de conocimientos. Como rasgos particulares, podemos mencionar que se caracterizan por ofrecer una estructura compleja que se presenta como abierta e incompleta, lo que permite articular elementos -dentro y fuera del propio material didáctico- y posee una

cantidad importante de conexiones subjetivas, es decir, enlaces cuya relación no es explícita. La explicitación de estas conexiones subjetivas se hace a través de estrategias de diseño que pueden observarse en el tipo de estructura que porta, la forma en que se organiza la información y la existencia de huellas de lectura. Considerar el remix en este campo abre nuevas posibilidades al diseño didáctico de materiales en general, pero especialmente propicia interesantes condiciones para que los docentes generemos nuestros propios materiales didácticos para entornos mediados por TIC.

¿Qué quiere decir entonces recurrir al remixado para generar MDH? Implica principalmente trabajar sobre un texto o material abierto para su modificación y adaptarlo a las necesidades de una propuesta educativa. En este proceso el docente puede aprovechar una obra existente y generar un MDH que resulte útil al proceso de formación que lleva adelante. Ahora bien, una cuestión clave a considerar es que podemos hablar de remix siempre y cuando sigamos reconociendo la obra original en el nuevo material generado. ¿Cuál es el valor de esta transformación? En el proceso de remixado el docente puede aprovechar materiales circulantes, adaptarlos a las características de su grupo de estudiantes y enriquecer la obra original con su propia voz, que se incluye como una "capa" o "tamiz" que nos permite mirar todo desde otra lente, al poner ciertos énfasis, agregar elementos y enriquecerlo.

A partir de nuestra experiencia en la formación de docentes con quienes trabajamos sobre las posibilidades del remix para el diseño de MDH, les acercamos aquí algunas sugerencias y recomendaciones que esperamos sean útiles a todos aquellos docentes que deseen experimentar con esta estrategia.

Continuidades y rupturas: al generar una versión nueva de un material previamente existente es importante reconocer ese material, no se trata en este caso de hacer algo inspirado en la temática, o solo en una parte del material (que pueden ser procesos válidos para generar MDH, ya que en estos casos estaríamos explorando otras estrategias que suponen otras transposiciones). Tras el proceso de remixado, nos encontraremos entonces

con una nueva versión donde aún es posible reconocer el material original, pero recreado.

Apropiación: es indispensable partir de la identificación de los componentes centrales de ese material original, apropiárselo, comprenderlo en su totalidad, entender sus rasgos estructurales (¿cuáles son los ejes temáticos que presenta?, ¿qué relaciones se establecen entre los contenidos?, ¿cuál es el estilo argumental que trae?).

En busca de la propia mirada: para alcanzar una nueva versión valiosa, es decir que suponga una novedad respecto de la anterior, es preciso jugar con otros elementos para encontrar nuevos sentidos/miradas que se “sobreimprimen” sobre los rasgos estructurales originales. Para ello, debemos construir una visión del nuevo MDH a desarrollar, lo que supone en gran medida delinear una nueva estructura. La nueva estructura y los nuevos elementos que se incluyan tienen que cumplir con el delicado equilibrio de respetar los rasgos estructurales del original a la vez que aportar la propia mirada. En este sentido, será crucial buscar maneras de dar pistas a los lectores/alumnos respecto de este diálogo entre el MD original y la mirada que ustedes reconstruyen. No necesariamente serán pistas textuales pero sí deberán dar cuenta de algún modo que relaciones establecen con la obra original: si discuten, si amplían, etcétera.

La estructura construye sentidos: pensar en términos de qué nueva estructura se dará al MDH. Esto es muy importante para que no queden elementos sueltos o como si fueran dispuestos al azar. Lo que se produce es un conjunto, es un todo completo. Para eso es necesario pensar la organización de los elementos en la pantalla y sus interrelaciones, sabiendo que esto también es parte de la significación nueva del material. Una buena forma de lograrlo es a través del trabajo con metáforas que organicen el espacio, aunque el desafío aquí es que todos los elementos encuentren un lugar dentro de la metáfora.

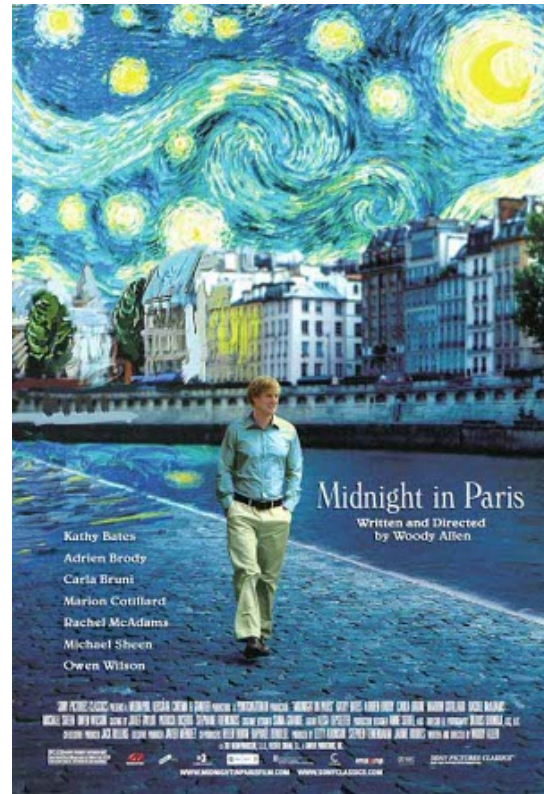
Múltiples voces, múltiples modos: escritura, imagen, audio y video tienen que tener un sentido propio dentro del material y relacionarse entre sí. Cuando

el remixado se basa en un material original que era texto plano, esta tarea es una de las más atractivas para los docentes que rediseñan, pero a la vez una de las que requiere mayor precisión. No se trata de “salir a buscar” recursos para incluir porque se relacionan con el tema. La incorporación de diversos elementos, en cada uno de los modos semióticos responderá a los elementos enunciados previamente (la estructura, la propia mirada, las continuidades y rupturas). Es deseable que se logre un equilibrio entre ellos y que, en la medida de lo posible, cada uno aporte significación con las lógicas propias de construcción. Nos referimos especialmente a que, por ejemplo, un texto filmado no es un video o que la imagen es portadora de contenidos (y no un adorno que lo hace más lindo). En este sentido, es indispensable explorar qué es lo propio de cada modo semiótico que puede integrarse en la estructura general y qué aporta específicamente a la construcción que el MDH invita.

Estos criterios, a considerar en el proceso de diseño de un MDH a través del remixado, resultan quizás complejos inicialmente. Pero abren nuevas buenas posibilidades tanto para equipos profesionales de diseño didáctico de materiales como para los docentes y formadores que quieren desarrollar sus propios materiales didácticos. Sabemos que este proceso representa un gran desafío. Un modo de aproximarse puede ser recorrer las producciones de colegas que ya se hayan aventurado en este camino. Y luego, simplemente animarse, ensayar, probar, reflexionar sobre lo hecho y volver a explorar. En todos los casos, lo central es recordar que la función principal del material didáctico que elaboremos es facilitar, guiar, orientar los procesos de construcción de conocimientos de nuestros alumnos. Y en este sentido, lo más importante será brindar contenidos adecuados al programa de formación en que se insertan -pertinentes, valiosos- y que colaboran en el desarrollo de propuestas de enseñanza potentes y enriquecedoras.



La noche estrellada, Van Gogh (1889). Óleo sobre lienzo. Postimpresionismo. 73,7 x 92,1. Museo de Arte Moderno de Nueva York



Póster de la película Medianoche en París, de Woody Allen. (2011)

El póster de la película toma la imagen del cuadro de Van Gogh como una nueva versión. El afiche remixa el cuadro original. Uno puede seguir reconociendo que el cuadro está ahí, con sus aspectos estructurales totalmente reconocibles. A la vez, el autor del póster toma eso como base y lo recrea y revisualiza para comunicar, en este caso, la proyección de la película de Woody Allen.

Cómo citar este artículo

Schwartzman, Gisela y Odetti, Valeria (2013) *Remix como estrategia para el diseño de Materiales Didácticos Hipermediales*.

Disponible en:

<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/remix-como-estrategia-para-diseno-materiales-didacticos-hipermediales>