

# Explorando el uso del Digital Storytelling como una herramienta efectiva para la evaluación

Texto de trabajo para una mesa redonda en la Semana de la Evaluación 2015

Autores:

**Gerardo Sánchez**

**Pável Galeana**

Mutua Investigación e Innovación social.

Junio 2015

## El Caso

A finales de 2014 Mutua Investigación e Innovación social fue convocada por la Fundación del Empresariado en México para realizar una evaluación de línea base y diseño de indicadores para el proyecto titulado “Fomento al desarrollo integral y la competitividad de citricultores en Veracruz”, el cual es co-financiado por Fundemex y Fundación ADO y co-ejecutado por Pensamiento Creativo Empresarialidad y Desarrollo A.C (Peced).

El proyecto se desarrolla en la región citrícola del estado de Veracruz y busca implementar un modelo de cadena de valor en la producción y comercialización de cítricos entre pequeños productores en la región citrícola del estado de Veracruz para mejorar sus condiciones de vida.

Teniendo en cuenta que el proyecto enfatiza el desarrollo humano y la transformación positiva de actitudes hacia el emprendimiento entre los productores de cítricos, diseñamos los indicadores con enfoque cualitativo. Para ello se identificaron distintos dominios temáticos y se identificaron áreas de atención prioritaria para canalizar esfuerzos de forma estratégica.

Para complementar la evaluación propusimos la elaboración de un video *digital storytelling* o narrativa digital, cuyo objetivo fue conocer los testimonios de los agricultores participantes y comprender la evolución de sus discursos a lo largo del proyecto. Con esta técnica, buscamos obtener un primer registro de sus percepciones sobre los principales retos, experiencias y expectativas, con la intención de realizar un seguimiento posterior a esos mismos participantes en las etapas sucesivas del proyecto para así obtener una comparación de sus discursos ex-ante y ex-post.

El material videográfico se documentó y filmó durante la primera visita de campo que realizó el equipo de Mutua, del 11 al 14 de Septiembre de 2014. Para su elaboración se solicitó la participación voluntaria de los productores participantes del proyecto, quienes fueron invitados a realizar una entrevista de treinta a cuarenta minutos de duración. El video abarcó

los siguientes temas: la comunidad, la asociación, los retos a vencer, los aportes de los miembros y posibles escenarios. Cabe destacar que dichos temas se establecieron de antemano en una guía o escaleta, sin embargo, otros surgieron al momento mismo de las entrevistas.

El material fue grabado después de que los promotores de desarrollo que operan el proyecto en campo presentaron a nuestro equipo de investigación con los participantes, y después de realizar las primeras entrevistas individuales, pues buscábamos crear un ambiente de confianza y minimizar el factor de intimidación que puede suponer el uso de la cámara. El acompañamiento y la mediación de los promotores fueron de gran ayuda para lograr que los entrevistados se sintieran más cómodos con nuestra presencia. Ellos también otorgaron el debido espacio al equipo para lograr obtener opiniones con más libertad de parte de los entrevistados.

Una vez recopilado el material se analizó y editó siguiendo un análisis de tipo discursivo, es decir, clasificando extractos de material en los temas preestablecidos, e incorporando algunos otros que surgieron durante el trabajo de campo. La edición consideró los siguientes criterios: a) presentar los extractos más representativos de las conversaciones; b) mantener una duración corta y que el video no superara la media hora; c) no agregar música; d) resaltar tomas abiertas y fijas donde los elementos principales de la composición fuera la persona en su entorno y sus palabras; y e) utilizar como vestidura imágenes de las comunidades, las unidades domésticas las parcelas, el paisaje y otras imágenes ligadas al entorno cotidiano de las personas entrevistadas.

Finalmente, el video fue exhibido en la presentación final ante Fundemex y Peced, no como una evidencia o dato más, sino como un medio de producción de conocimiento propio que acompañó al reporte final escrito.

## El Digital Storytelling

El digital Storytelling (DST) o narrativa digital es un medio utilizado por personas ordinarias para narrar historias a profundidad y sus reflexiones sobre ellas utilizando herramientas digitales multimedia. El DST transmite información matizada, multimedia y emotiva. Aplicado al campo de la evaluación, puede ser una técnica de producción de conocimiento contextual que al producir historias de las personas involucradas en los proyectos, busca comprender aspectos de la relación entre éstas y las intervenciones sociales y sus cambios a lo largo del tiempo.

El DST es un método reflexivo; por sí mismo es un medio que produce conocimiento, es decir, no sólo es una técnica de recolección de datos para informar el análisis, sino un 'texto' en sí mismo que presenta información y puede ser presentado e interpretado de manera independiente.

De esta manera el DST se acerca a la tradición de la antropología visual. En efecto, la antropóloga visual Sarah Pink en su texto *Doing Visual Ethnography* (Haciendo etnografía visual), sostiene que las representaciones visuales en los estudios etnográficos poseen

significados propios que se insertan en una realidad contextual propia, lo cual también genera que posean agendas, discursos y significados subjetivos (Pink 2001).

El DST es una herramienta que al presentar opiniones individuales sobre la propia persona y su colectividad genera un discurso subjetivo cuyo significado es interpretado de manera también subjetiva por audiencias diversas. Esto no significa, empero, que la técnica demerite su valor para la investigación; muy por el contrario, el nivel de profundidad y reflexión de los discursos representados en ella arrojan perspectivas con mayor grado de detalle para descubrir elementos que por lo regular no son identificables en estudios analíticos. Más aún, se trata de un método que arroja información relevante tanto para planeadores y tomadores de decisión, como para los mismos protagonistas de las historias.

El DST es también un método práctico ya que incide en las representaciones que los protagonistas tienen de sí y puede contribuir al cambio positivo del rol de éstos en los proyectos en los que participan.

## La Propuesta

Los siguientes puntos perfilan elementos para una propuesta de Digital Storytelling para la evaluación:

1. El Digital Storytelling es una herramienta efectiva para la evaluación debido a que de forma eficiente puede cumplir al menos dos propósitos: ser una herramienta de evaluación cualitativa y ser una estrategia de comunicación social.
2. El DST puede ser empleado como una herramienta de evaluación en situaciones en las que los proyectos requieran comprender con mayor profundidad los efectos y significados de un proyecto en la vida cotidiana de los participantes (beneficiarios, usuarios, operadores, etc.)
3. Se trata también un instrumento reflexivo de los propios participantes, que en ocasiones no tienen interlocución directa con los gestores de los proyectos.
4. Como herramienta de evaluación, el DST permite capturar opiniones vívidas de los participantes, proyectando de su viva voz sus experiencias y expectativas. Ello se puede realizar a través de entrevistas abiertas entre investigadores y participantes, o entre participantes y participantes, o a través de un guion colaborativo preparado por los participantes (investigadores y entrevistados), donde el papel del investigador sea el de facilitador.
5. Si la información recabada y producida por el DST es seguida a lo largo del tiempo, puede producir una secuencia narrativa que permite establecer comparaciones antes y después, y con ello, ponderar el impacto de los proyectos en cuestión. Uno de los aspectos más prometedores del DST aplicado a la evaluación radica en que si se aplica este proceso de seguimiento longitudinal, se pueden identificar patrones de cambio y/o continuidad que arrojan un balance sobre el impacto de los proyectos en la opinión de los protagonistas. Esta información es de un gran valor para los planeadores y tomadores de decisión, con el fin de obtener elementos para diseñar y gestionar intervenciones sociales tomando en cuenta los puntos de vista de quienes los experimentan directamente.

6. Por otro lado el DST puede ser un elemento eficaz para la comunicación social. Ésta técnica puede funcionar para que los proyectos se den a conocer, para concientizar a sus audiencias, para recaudar fondos y también, para empoderar a sus participantes.
7. El DST puede utilizarse en presentaciones ante diversas audiencias, siendo éstas, agentes de financiamiento, miembros de las comunidades participantes, gestores planeadores y ejecutores, instituciones y público en general.
8. El contenido del DST puede detonar diversas reacciones ante diversos públicos, una de las más importantes es la generación de conciencia de la importancia del problema que aborda el proyecto, así como la empatía con los protagonistas, quienes al mostrarse y compartir sus historias generan vínculos y sensaciones con las audiencias que otros medios difícilmente pueden transmitir.

## Elementos de Discusión

### 1. ¿En qué tipo de proyecto y evaluación es más conveniente producir un video Digital Storytelling?

El DST es principalmente una técnica de producción de conocimiento cualitativa. Dado que su principal característica es producir historias personales a profundidad y reflexiones sobre ellas, la información resultante es relevante para aquellos proyectos interesados en comprender procesos vivenciales y con mayor grado de interés en las opiniones de los participantes. Más aún, debido a que la técnica contempla el seguimiento de las historias al menos desde el inicio y hasta finalizados los proyectos, el DST puede producir evaluaciones de impacto de carácter cualitativo.

Debido a que el DST no es sólo una herramienta de recolección de datos, sino un medio de representación en donde los participantes reclaman una voz y proyectan un mensaje sobre su condición con el objeto de transformarla, éste se adecua a proyectos donde los beneficiarios/participantes son agentes activos de su propia transformación. El DST no se limita al análisis, sino también a ser un medio de incidencia social.

El DST es también un medio de producción de conocimiento colaborativo. Mientras más se involucre a los miembros de las comunidades a ser partícipes de la mayoría de las etapas de producción, más se promoverá un ambiente de colaboración. Los proyectos y las evaluaciones que promueven procesos participativos, se pueden beneficiar con el uso del DST.

Las organizaciones que solicitan evaluar sus proyectos deben ponderar si esta perspectiva resulta idónea para lo que se está buscando. En el caso de la colaboración de Fundemex, una fundación cuyo trabajo se distingue por incidir en procesos de cambio social paulatino, siendo sensible a las realidades propias del contexto y en donde los participantes son sujetos de su propio desarrollo, el DST resultó una herramienta de evaluación adecuada. En efecto, en el proyecto de citricultores el cual tiene como objetivo la transformación de mentalidades para fomentar una actitud emprendedora, se capturaron reflexiones de los participantes sobre su lugar en el proyecto, su situación actual y pasada, sus más grandes retos y sus aspiraciones.

Finalmente, cabe mencionar que el DST puede ser una herramienta adecuada para proyectos y evaluaciones de inclusión digital. Debido a las características que ya señalamos sobre el DST, dichos proyectos se pueden beneficiar debido a que al involucrar a los participantes a la producción del video, se espera que su interés por los medios digitales incremente y que adquieran nuevas habilidades digitales.

En la era digital, el DST puede ser distribuido por redes sociales, un proceso que idealmente puede ser llevado a cabo por los mismos protagonistas. En el proceso, éstos también pueden adquirir competencias y conciencia sobre el uso con propósito de las redes sociales y el internet.

## 2. ¿Qué buenas prácticas son recomendables?

En un estudio compilado por Pink en 2009 titulado *Visual Interventions* (Intervenciones visuales) los autores coinciden en algunas recomendaciones a tomar en cuenta al trabajar con imagen y equipos de foto y video con comunidades. Entre las más importantes están el conocer de antemano las prácticas y actitudes hacia el video de las personas con quienes se va a trabajar, es decir, su culturas visuales. No todas las comunidades reaccionan igual frente a una cámara ni tienen las mismas costumbres hacia los videos. Por ello, el investigador hace bien al informarse con anticipación sobre estas condiciones con sus informantes clave, y ya en el campo, debe siempre preguntar primero antes de grabar.

El consentimiento informado debe entregarse siempre a los participantes, como en el caso de cualquier otra técnica de recolección de datos. Se debe de considerar un apartado sobre los usos que se le darán al material e informar a los protagonistas sobre las intenciones de los investigadores y todos aquellos responsables del proyecto para solicitar su consentimiento.

Una buena manera de alentar la participación y de involucrar a la comunidad es organizando proyecciones públicas o grupales de los videos en foros preestablecidos. De esta forma, además, el investigador tiene la oportunidad de presenciar las reacciones de los protagonistas, las cuales así mismo, constituyen otro foco de atención que puede seguir revelándole información valiosa. También es recomendable que los protagonistas reciban una copia del material terminado.

Contar con el acompañamiento de líderes locales o miembros de las propias comunidades permite romper barreras de extrañamiento y ganar confianza y empatía entre investigadores y participantes. Sin la mediación de estos miembros el trabajo se vería comprometido, por lo cual es importante agradecerles su colaboración y hacerlos partícipes también del proceso de producción del DST.

También como buena práctica, el responsable de la producción del DST debe informar a las audiencias que las opiniones presentadas en el video son contextuales y deben ser interpretadas prestando atención los factores que las rodean evitando caer en generalizaciones, prejuicios y extrapolaciones.

### 3. ¿Qué estilo resulta más adecuado para esta propuesta de DST?

No es posible hablar de un solo estilo de Digital Storytelling; la técnica se adapta en función de la creatividad de quienes lo producen, así como a los distintos propósitos y audiencias a los que está dirigido. En muchos casos es frecuente encontrar piezas reflexivas sobre un episodio pre-seleccionado de la vida del protagonista que posee un significado especial para él o ella. Por otro lado, existen piezas que emplean un narrador, y por lo general, este es el mismo protagonista de la historia. En otras ocasiones es el videógrafo/investigador el que describe la historia por lo general apareciendo en voz en off. En otras tantas, los DST se acompañan de piezas musicales de fondo para adornar la historia.

La propuesta de DST que aquí se propone, como se menciona arriba se distingue de al menos dos elementos importantes:

A) Si bien la historia es producida por un narrador individual, el enfoque es comunitario, es decir, de la proyección de la vida en comunidad mediada por una historia particular. Se busca encontrar la comunidad en el individuo y viceversa, para entender en este vaivén los vínculos que median esta relación.

B) El DST es una herramienta multimedia y se puede componer de fotografías y video. En muchas ocasiones la música es un elemento que acompaña la narrativa, no obstante, aquí se propone que su uso, en caso de emplearse, se limite a musicalizar la introducción y el final del video, o en caso de que la pieza musical sea referida u ocupe un papel central en el relato del narrador. Ello con el fin de enfatizar el contenido de lo que los protagonistas transmiten en voz e imagen.

### 4. La ubicuidad de la experiencia grabada

Los videos son ubicuos en la sociedad actual. Cada vez más la gente registra su vida cotidiana en video y la comparte entre sus conocidos. Como muchos estudiosos de los nuevos medios digitales y el internet lo mencionan, entre ellos Nick Couldry (2008), Howard Reingold (2012) y Barry Wellman y Lee Rainie (2012), la proliferación de las redes sociales está acompañada de la producción y el consumo exponencial de videos. Más aún, por medio de la relativa masificación del uso de tecnologías de video y fotografía (frecuentemente integradas a dispositivos de telefonía móvil), la producción multimedia ya no es asunto de unos cuantos y hoy se ha alcanzado a una relativa fase de apertura mediática. Podemos emplear el concepto de culturas visuales digitales para englobar esta idea. Esta es sin duda una etapa sin igual de amplias oportunidades para que la gente común pueda acceder a múltiples canales de comunicación, teniendo consecuencias diversas en la presentación de la persona, la identidad, la organización de la vida cotidiana y la comunicación.

El Digital Storytelling es un medio de comunicación con gran potencial en la actual cultura digital. Para el evaluador, tanto como para los planeadores de proyectos, operadores y



tomadores de decisión, este hecho representa una gran oportunidad. En primer lugar debido a que ahora es relativamente más sencillo tener acceso a dispositivos multimedia de calidad para capturar historias. Por otro lado, como lo mencionamos, está en marcha entre más gente en cada vez más localidades una producción creciente de videos de la cotidianidad, lo cual puede ser aprovechado por todos aquellos interesados en dar un vistazo al día a día de la gente en busca del punto de su particular punto de vista.

Debido a que el formato del DST que se propone aquí es esencialmente un video multimedia (compuesto sobre todo por video, y fotografía), ello ofrece la oportunidad de difundir el contenido a través de redes sociales y llegar a nuevas audiencias con relativa facilidad especialmente en medios urbanos.

## 5. Nuevas herramientas

La expansión de las culturas visuales digitales se acompaña de innovaciones tecnológicas. Nuevos dispositivos y aplicaciones móviles de grabación y edición de video han contribuido a la masificación de su acceso y producción. Innovaciones colaborativas y relativamente accesibles e intuitivas como el editor de video móvil *WeVideo*, que permite editar videos colaborativamente desde un teléfono inteligente; el dispositivo *Narrative*, una mirco cámara de foto que se ajusta a la solapa de una camisa y activada toma una foto cada cinco segundos para documentar el día a día de una persona; o la aplicación *Mosaic*, que permite editar fotografía en un teléfono inteligente y producir un álbum fotográfico impreso, son solo unos cuantos ejemplos de las innovaciones que denotan la tendencia del proceso en marcha de consolidación de culturales visuales digitales. Es indudable que estas herramientas son de gran potencial para los estudios etnográficos y las evaluaciones cualitativas.

## Referencias

- Couldry, Nick (2008) 'Mediatización or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling'. *New Media Society* 2008 10: 373. SAGE
- Pink, Srah (2001) *Doing Visual Ethnography* Thousand Oaks, SAGE
- (2009) *Visual Interventions. Applied Visual Anthropology*. Berhahn Books
- Rheingold, Howard (2012) *Net Smart. How to Thrive Online*, Boston, MIT Press
- Rainie, Lee & Wellman, Barry (2012) *Networked. The New Social Operating System*. Boston, MIT Press