

LA NARRATIVA TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS Y LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO

Mg. Mariana Chiarelli Bagur

bagur.mariana.22@gmail.com

Universidad Nacional del Nordeste

Dr. Hugo Roberto Wingeyer

hugowingeyer@gmail.com

Universidad Nacional del Nordeste

Mg. María Verónica Rosas

mvrosas@gmail.com

Universidad Nacional de San Luis

Resumen

El presente trabajo se centra en la presentación de una propuesta pedagógica en una cátedra de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional del Nordeste, cuyos objetivos se orientan hacia el desarrollo de las habilidades lingüísticas y de la creatividad de los estudiantes, mediante la lectura, el análisis y la interpretación de narraciones ficcionales. Se propone para estos sujetos, sumergidos en un mundo casi exclusivamente visual, el uso de la narrativa transmedia, que es entendida como un relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación de manera integradora. En este sentido, una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión, formando parte del relato y contando momentos diferentes, extendiendo la trama del argumento principal a diferentes puntos de entrada. En definitiva, la propuesta es el resultado de la búsqueda de una estrategia de

implementación adecuada de las TIC, ejemplificada en este caso con la novela *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez. El propósito principal es que sirva para el perfeccionamiento de la lectura y la escritura, y que, sobre la base de la configuración lingüística del texto, los estudiantes logren trascender hacia claves interpretativas que contribuyan a estimular su creatividad.

Palabras clave: *creatividad; diseño gráfico; texto literario; narrativa transmedia.*

Abstract

This paper focuses on the presentation of a pedagogical proposal in a Graphic Design course at the Universidad Nacional del Nordeste, whose objectives are oriented towards the development of linguistic skills and creativity of students through the reading, analysis, and interpretation of fictional narratives. The proposal suggests the use of transmedia narrative for these students, who are immersed in an almost exclusively visual world. Transmedia narrative is understood as a story where the plot unfolds through multiple media and communication platforms in an integrative way. In this sense, part of the consumers assumes an active role in this expansion process, being part of the story and telling different moments, extending the plot of the main argument to different entry points. In short, the proposal is the result of the search for an appropriate implementation strategy of ICTs, exemplified in this case with the novel *One Hundred Years of Solitude* by Gabriel García Márquez. The main purpose is that it could improve reading and writing skills, and that, based on the linguistic configuration of the text, students can transcend towards interpretative keys that contribute to stimulating their creativity.

Key Words: *creativity; graphic design; literary text; transmedia narrative.*

Introducción

La narración, primero oral y luego escrita, originada en las primeras civilizaciones antiguas, le sirvió al hombre para contar historias, de generación en generación, hasta la primera modernización de este proceso: la imprenta.

En este sentido, Jerome Bruner (2014) destaca la necesidad del ser humano de contar historias para dar sentido a su vida, para que la fantasía sea reflejo de la realidad, jugando un papel importante como elemento transgresor, en su recreación de mundos originarios del espacio canónico e institucionalizados por la cultura; así, los relatos actúan como “instrumento de la libertad, la luminosidad, la imaginación y, sí, la razón”, para que de ese modo los mismos lectores, basándose en sus experiencias, se vuelvan productores y protagonistas del mundo pasado y presente. Luego, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), abrieron un abanico de posibilidades para la transmisión de la información a diferentes sectores de la sociedad. En la actualidad, entre estas opciones, se encuentra la narración transmedia, que, acorde con Henry Jenkins (2006), ofrecía la posibilidad a simples espectadores o lectores de tomar el control de los medios de comunicación y contar sus propias historias de maneras “poderosamente nuevas”. De esta manera se la plantea “la habilidad de crear mundos” como una respuesta a la actual demanda de los medios, otorgando un nuevo rol a los consumidores, con una participación activa, es decir, su conversión en prosumidores (fusión de productor y consumidor).

Desde la publicación de Convergencia Cultural (2006), Jenkins profundizó los términos asociados a la construcción de narrativas transmedia como un universo de historias expandidas. Dio una definición más clara del concepto, diferenciándolo de crossmedia, en la que solo se adapta una historia en diversas plataformas y dispositivos. Por su parte, Scolari (2011) complementa la teoría de expansión: “muchos contenidos audiovisuales, más que expandir el relato, lo reducen a su mínima

expresión, presentándolo bajo la forma de nanorelatos”, sintetizando la historia principal de maneras diferentes, a través de diversos recursos y medios, que, al mismo tiempo, aportan otras lecturas del mundo narrativo, favoreciendo implícitamente su expansión. En definitiva, la narrativa transmedia es el cruce o combinación de dos elementos: la historia, que se expande por varios medios y plataformas, y los prosumidores (usuarios), que son los partícipes en la expansión del relato.

Por otro lado, en este tipo de narración, claramente se concibe la comunicación desde un enfoque transformador. Su digitalización permite una variedad de interconexiones a nivel multimodal que, además de aportar un flujo de contenido que se diferencia de la historia central, permite una participación activa del estudiante, transformándolo en prosumidor y protagonista de su propio aprendizaje al permitirle seleccionar la plataforma que le resulte más cómoda y representativa, fundamentado en el concepto de inteligencias múltiples de Howard Gardner (Castells: 2009: p.89).

Acorde con lo expuesto, el presente trabajo se orienta hacia el estudiante universitario, con perfil de “nativo digital”, nacido en la era tecnológica, demandante de aprendizajes en contextos tecnológicos adecuados. Por otra parte, son sujetos que no se sienten motivados frente a los espacios curriculares que abordan el proceso cognitivo implicado en la escritura como parte del desarrollo de la competencia comunicativa, que supone la capacidad para comportarse de manera adecuada en un determinado contexto; lo que implica el respeto por la gramática, el léxico, la fonética y la semántica, y el uso de la lengua, en relación con el contexto social, histórico y cultural de una sociedad. Esta problemática, según Carlino (2005), en su análisis sobre la formación universitaria, se centra en la escritura, que no se aprende en el vacío, sino a partir del campo de problemas inherentes a una determinada disciplina; en otras palabras, escribir, leer y pensar aparecen entrelazados, determinando la comprensión que los alumnos puedan lograr sobre lo que estudian. En esta misma línea,

Cassany (2006) sostiene que leer y escribir no solo es transmitir información, y “que lo que somos y la manera como nos ven los demás no tiene relación con los textos que manejamos” e “ignoramos la influencia que tiene la escritura en nuestra mente”.

En relación con Carlino y Cassany, John Hayes (1996), entiende la escritura como un acto comunicativo que requiere de un contexto sociocultural y de un medio, como una actividad intelectual generativa que requiere motivación.

Además, destacamos que por medio de las habilidades lingüísticas también se desarrolla la creatividad de los estudiantes, que, según Marina (2012), “es una capacidad, una competencia. Es el hábito de crear. La actividad creadora no consiste en imaginar, sino en inventar, que es un término mucho más amplio que nos sirve para designar el encuentro o la producción de cosas nuevas. La imaginación es la encargada de inventar imágenes.”

En cuanto a nuestro trabajo, el proyecto presentado surge como una necesidad de encontrar alternativas que sirvan para motivar la lectura y mejorar la escritura en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, de la Universidad Nacional del Nordeste (UNNE), centrada en la actualización de propuestas pedagógicas en la cátedra Análisis Literario y Redacción, en la que se dictan contenidos orientados hacia el desarrollo de las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir), mediante la lectura, análisis e interpretación de obras literarias (o narraciones ficcionales) con el propósito de trascender hacia una clave interpretativa que está más allá de la configuración lingüística del texto. Al mismo tiempo, permite definir un espacio de convergencia cultural, caracterizada por la presencia de tecnologías que influyen en la producción, distribución y consumo de contenidos, a través de las nuevas textualidades multimediales e interactivas, y la difusión de nuevos paradigmas de comunicación orientados a la construcción de espacios colaborativos.

Asimismo, destacamos que los estudiantes ya no son simples receptores pasivos de información, sino que pasan a ser protagonistas en la construcción de su conocimiento, a lo que se le suma su capacidad de ser creadores de contenidos, gracias a la tecnología que evoluciona constantemente, generando así la apertura de nuevos canales de comunicación. De este modo, con el uso de la narrativa transmedia, se busca reforzar la historia como la base principal para la construcción y la expansión del relato en distintas plataformas.

Por otra parte, habilita a atender tanto a cuestiones de la lengua, como el conocimiento y la comprensión de la cultura, entendida esta última en el más amplio sentido del término: desde aspectos relacionados con la vida cotidiana hasta las tendencias literarias actuales y las artes visuales. Entonces, el uso de las narrativas a partir de un texto literario permitirá a los alumnos recrear nuevas maneras de interpretarlo, con la posibilidad de ser protagonistas en las diferentes cosmovisiones que surjan de las propuestas didácticas. Es así como se busca producir una historia que conecte a otras y se adapten a la actualidad sin alejarse de la idea principal. La relación de las narrativas transmedia con la memoria histórica y cultural es fundamental, debido a que conecta el pasado con nuevas maneras de crear una historia, trazando juntas el universo narrativo.

Desarrollo Decisiones del proyecto transmedia

En el presente proyecto, enmarcado en la narrativa transmedia, se presenta una propuesta de expansión, a través de diferentes herramientas, del universo narrativo de la obra canónica Cien años de Soledad, de Gabriel García Márquez, que permitirá a los estudiantes apreciar una de las novelas más representativas de la cultura latinoamericana, concebida desde el principio para ser intemporal, tanto por su temática, como por su estructura y su lenguaje; obra que representa, de manera profunda los dos planos con el que se enfrenta el ser humano de todos los tiempos: el realismo y el

idealismo. Su elección se debe a que es una de las obras clásicas más importantes en todo el mundo, editada miles de veces y traducida a todas las lenguas cultas del mundo.

A su vez, en esta novela, en la que se cuenta la historia de siete generaciones de la familia Buendía, se destacan y se defienden valores e ideales como el amor, la fidelidad, la valentía, la honradez, la sinceridad, la justicia, la libertad, el bien, pero también sus contrastes, todos reflejados en los personajes y sus acciones, en los escenarios, en los temas e incluso en el lenguaje. Es por esto que esta obra posibilitará la creación, con el uso de la narrativa transmedia, de infinitud de Macondos locales o universales a partir de guías de lectura que les permita el análisis e interpretación de la novela, y de este modo, el desarrollo de sus habilidades lingüísticas. Para luego, motivar la creatividad dando vida a la representación de diversas “historias macondianas”.

Finalmente, se trata de la lectura de un clásico latinoamericano, junto con la posibilidad de crear contenidos en diversos espacios virtuales y físicos, lo que le permite al estudiante aprender variaciones idiomáticas innovadoras y asombrosas, porque escribir sobre una obra significa aprender el proceso de escritura: elaborar borradores, revisar y reescribirla desde diferentes perspectivas, logrando que adquieran una cosmovisión propia del mundo.

Diseño y organización del proyecto transmedia

La implementación del proyecto de expansión, cuyos destinatarios son los estudiantes de la asignatura Análisis Literario y Redacción de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional del Nordeste, se divide en cuatro instancias: a) el autor y su obra, b) lectura y análisis de Cien años de soledad, c) lecturas complementarias y d) una instancia de debate y propuestas de expansión.

Antes de todo, aclaramos que se desarrolla una capacitación se desarrolla una capacitación sobre la cultura digital y narrativa transmedia destinada a los estudiantes y a los docentes que están en la implementación del proyecto para que puedan acompañar en la lógica del transmedia y la perspectiva de la construcción colaborativa de conocimiento.

Esta propuesta de implementación tiene a *Google Sites* (Ver imagen 1), como la plataforma de origen madre, en donde el contenido de cada mundo narrativo, como por ejemplo cortometrajes, enlaces a las redes sociales, juegos, audios, etcétera, se organiza en secciones y donde además se expone la información relativa al presente proyecto. En esta plataforma convergen otras plataformas y recursos como *Canva* y *Genially*, aplicaciones de juegos de *Play Store*, trivias, pasapalabras, entre otros. En cuanto a la novela, se incorpora un apartado de los personajes, ideando una pizarra que incluya los indicios de la novela, de modo de aplicar el pensamiento lógico deductivo. De todos modos, es importante mencionar que las propuestas quedan a criterio de los estudiantes, según la perspectiva que adopten para expandir la historia, y completar la experiencia de abordaje de la obra, lo que da la posibilidad de aplicar su creatividad al momento de diseñar piezas que puedan ser utilizadas como *merchandising* a partir de personajes y elementos que pudieran ser vendidos en una tienda.

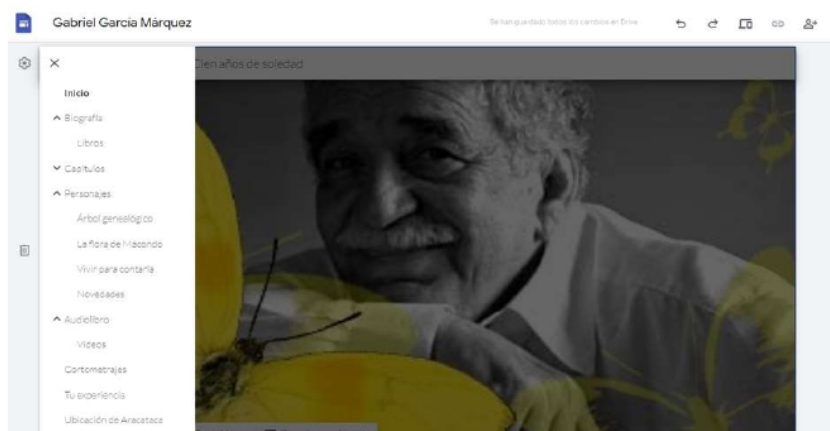


Imagen 1: Vista de Google Sites en donde van a converger las producciones. Autoría propia.

De acuerdo con las metodologías usadas en Análisis Literario y Redacción, el Aprendizaje Colaborativo (Vygotski, 1978) y el Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Swartz, 2014), se enseña a los alumnos a pensar, razonar, tomar decisiones y construir su propio aprendizaje a través del trabajo de los temas del currículo por medio del trabajo en equipo. El objetivo, por lo tanto, no se limita a que los estudiantes adquieran y memoricen los contenidos, sino que también desarrollen destrezas y habilidades relacionadas con el pensamiento. En el proceso se ponen en práctica distintas estrategias para la adquisición de destrezas y habilidades del pensamiento que les resulten útiles a lo largo de toda su trayectoria académica y personal, en especial, en su futuro profesional y en el trabajo en equipos multidisciplinarios. Así, entre otras estrategias, se trabajan la búsqueda, el procesamiento, el análisis, la clasificación y la evaluación de la información; la creatividad y la innovación; la toma de decisiones; la autonomía y capacidad de colaboración; la expresión oral y la escrita, entre otras. En definitiva, la propuesta es el resultado de la búsqueda de una estrategia de implementación adecuada de las TIC, ejemplificada en este caso con la novela *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez.

Como ejemplo de una expansión posible de la novela, se utiliza el análisis de fragmentos referidos a la peste del insomnio, que, sobre la base de sus temas: insomnio; trastornos del sueño; memoria y pérdida de memoria, nos permite relacionarlo intertextualmente con distintos textos: expositivos, artículos relacionados con el COVID-19; y ficcionales coincidentes en la temática que posibilitan el acceso a mundos culturales diversos, un cuento y una novela de autores latinoamericanos relacionados con la memoria y el sueño. Una vez establecidas estas relaciones, se procede al desarrollo de las propuestas de expansión.

Asimismo, esta propuesta puede aplicarse a otros textos de cualquier género, ya que, con la lectura de diferentes obras significativas, motiva al estudiante al reconocimiento de la identidad y la cultura de determinados pueblos. Por ejemplo, con los diferentes medios que nos ofrecen las TIC, es posible el acercamiento a determinados textos de la literatura latinoamericana, lo que permite al estudiante un contacto más profundo con situaciones relacionadas con sus protagonistas, recreando y dando "existencia" en el mundo tecnológico a un determinado espacio o personaje literario. A modo de ejemplo, ¿qué pasaría si el cuento "A la deriva", de Horacio Quiroga, fuera recreado en las redes sociales? Si Paulino, el protagonista de la historia, publicara pensamientos, en su canoa camino a Zacurí Pucú, luego de ser mordido por la yararacusú, cuando su amigo Calvin no responde a su pedido de ayuda.

En suma, esta propuesta intenta llevar al lector a otro nivel de comprensión y de compromiso con la lectura, para poder recrear la historia. En particular, esta experiencia permite a los estudiantes apropiarse de su propia interpretación de la lectura y mejorar su práctica redaccional, recreando las sensaciones de un personaje literario en un espacio que para ellos es primordial. Igualmente, los posiciona en concordancia con la sociedad actual y se encuentra en esta necesidad de "exteriorizar" su vida, sus sentimientos, porque es lo que hace pertenecer y existir.

Conclusiones

En un mundo en constante cambio es necesario que en los ámbitos académicos se replanteen las estrategias didácticas que incorporan las TIC, para de esta manera poder responder a los requerimientos de los actuales estudiantes, nuevos nativos digitales.

Es por esto que la propuesta de implementación de la narrativa transmedia, responde a la necesidad de implementar estrategias para

fortalecer las habilidades lingüísticas y la creatividad mediante el uso de las TIC. De esta manera, se deja de lado la idea de que leer es solo decodificar palabras escritas, y que desde el uso de textos ficcionales se puede acceder a diferentes perspectivas de una historia, mostrándoles otras maneras de acercarse a los procesos de lectura y de escritura, que son bases fundamentales en la construcción de cualquier conocimiento, facilitando el acceso a todas las disciplinas a las que se quieran acercar. A esto debe sumarse la importancia del proceso creativo que los destinatarios de este proyecto, futuros diseñadores gráficos, deben desarrollar.

precisando, por medio de la utilización de la narrativa transmedia, en la creación de los conceptos y de las nuevas narraciones, se espera que los estudiantes se involucren en su proceso educativo desde un rol protagonista, fortaleciendo la comprensión lectora y fomentando la creatividad en sus producciones. Al mismo tiempo, se espera que la secuencia didáctica, planteada como una serie de actividades congruentes y articuladas, permita llevar una correcta linealidad en cada una de las sesiones, evitando tareas innecesarias o desarticuladas que no posibiliten el alcance del objetivo planteado. Todo esto con el apoyo de

de los recursos y plataformas que se mencionaron en este trabajo, como Facebook, Twitter, Podcast, recursos que se puede ampliar para mejorar y complementar sus narrativas. Por otro lado, si bien esta propuesta está pensada para ser implementadas en diferentes entornos virtuales, las actividades se pueden ser expandida en espacios físicos.

Por último, insistimos en la idea de que este trabajo sirva para motivar la lectura y mejorar la escritura en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y, al mismo tiempo, ampliar la experiencia en el uso de las narrativas transmedia y de aportar al uso adecuado de las TIC en la carrera de Diseño Gráfico.

Bibliografía

- Bruner J. (2003) *La fábrica de historias*. Fondo de Cultura Económica.
- Cassany, D. (1993) *La cocina de la escritura*. Anagrama, 2012.
- Carlino P. (2005) "Escribir, leer, y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica". Fondo de Cultura Económica.
- Jenkins, H. (2006) *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Disponible en: <https://www.pearltrees.com/s/file/preview/172726068/Jenkins%20Convergence%20culture.pdf>
- Marina, J. A. (2013). *El aprendizaje de la creatividad* ([edition missing]). Grupo Planeta. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/2537871/el-aprendizaje-de-la-creatividad-pdf> (Original work published 2013)
- Scolari, C. (2008) "Definiendo las hipermediaciones". *Hipermediaciones*. Disponible en: <https://hipermediaciones.com/2008/11/02/definiendo-las-hipermediaciones/>
- Swartz, R., Reagan, R., Costa, A., Beyer, B., & Kallick, B. (2014). "El aprendizaje basado en el pensamiento". Ediciones SM España. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/1903618/el-aprendizaje-basado-en-el-pensamiento-pdf> (Original work published 2014).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. ISBN: 0674576292