

Intercambio de experiencias pedagógicas significativas. Libro de cuentos “pop up”

Emiliano Jorge Torres⁽¹⁾ y Silvia Torres Luyo⁽²⁾

Resumen: Compartimos la experiencia conjunta entre las carreras de diseño de comunicación y diseño gráfico de la Universidad Nacional del Litoral y la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales de la Ciudad de Buenos Aires, en prácticas pedagógicas significativas de temáticas afines.

En el marco de proyectos vinculados a la extensión e investigación: CAI+D “Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual”. Desarrollamos un trabajo práctico con el objetivo de generar una estrategia de expansión narrativa transmediática.

Mediante un libro de cuentos pop up con realidad aumentada, generamos nuevas instancias teórico - prácticas en un espacio áulico con la posibilidad de nuevas instancias de estudio.

Palabras claves: experiencias pedagógicas - pop Up - narrativa transmedia - diseño gráfico - prácticas docentes - comunicación visual

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 35]

⁽¹⁾ **Silvia Torres Luyo.** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual (Universidad Nacional del Litoral). Ludotecaria y Diseñadora de juegos y juguetes. Especialista en técnicas Pop Up. Docente adjunta Semi concursada: Talleres Diseño II, III y IV Cátedra Goro-discher). Investigadora categorizada (CT. III.). Directora de proyectos de investigación y extensión. Investigadora directora Programa de Subsidios para Investigación CAI+D 2020 50520190100220LI Proyecto: “Diseño de dispositivos lúdico-didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual”.

⁽²⁾ **Emiliano Jorge Torres.** Lic. en Diseño Gráfico y Comunicación Visual (Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales). Investigador Programa de Subsidios para Investigación CAI+D 2020 50520190100220LI Proyecto: “Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual.”

Introducción

Los intercambios de experiencias son enriquecedores en general para el desarrollo y reflexión, y los consideramos de suma importancia para el crecimiento de nuestra área de estudio y campo disciplinar.

Este encuentro nace de reflexiones, entre colegas, sobre las prácticas docentes en el ámbito del diseño de la comunicación visual. Como docentes universitarios nos encontramos en la búsqueda continua de nuevas estrategias didácticas para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de generar, en el aula, proyectos de diseño vanguardistas con piezas comunicacionales actuales que se adapten a la explosión mediática que vivimos en nuestros tiempos.

En la búsqueda del desarrollo de relatos visuales generamos una serie de trabajos prácticos que posibilitan la construcción de un libro de cuentos pop up. Uno de ellos con base en narrativas planteadas por los alumnos, y otro con narrativas de cuentos clásicos, entre ellos algunos de los Hermanos Grimm, Blancanieves, Caperucita Roja y otros. La propuesta busca proyectar un nuevo dispositivo de expansión narrativa transmediática revalorizando el concepto propuesto por Marshall y Postman sobre la ecología mediática y la reflexión sobre los medios de comunicación como ambientes de impacto e injerencia en las personas (Scolari, 2015) y las culturas; y por consiguiente, revalorizar dispositivos lúdicos análogos con un soporte representativo: los libros objetos.

Narrativas transmedia y construcción relatos visuales

El relato es natural en el hombre, el relatar acontecimientos o sucesiones de hechos vivos es innato, Barthes advierte que “el relato es contemporáneo del monólogo, creación, al parecer, posterior a la del diálogo” (Barthes, 2004, p. 7), por lo tanto asumimos que el relato es una de las primeras acciones creadas por el ser humano. Así mismo, Barthes, plantea que la narración es un elemento fundamental de la vida, “internacional, transhistórico, transcultural, el relato está allí, como la vida” (Barthes, 2004, p. 7), por esta razón seguimos narrando cuentos pertenecientes a la cultura mundial y los cuales nos atraviesan a todos en sus generalidades.

Es importante que construyamos relatos que se apropien de las generalidades y expongan referencias culturales propias que logren empatía e inmersión necesaria de los usuarios. Es imprescindible que nuestros alumnos tengan la posibilidad de comprender la importancia de esto en la construcción de la comunicación visual, es por esta razón que ponemos especial énfasis en la propuesta. Siciliani Barraza en sus estudios sobre Jerome Bruner y la importancia de contar remarca “Narrar es un acto interpretativo que hace del relato una versión de una vida humana o de una comunidad cultural” (Siciliani, 2014, p. 37), explicando que narrar es crear versiones cargadas de significados, mensajes e ideas propias, “arte connotativo-simbólico cultural” (Siciliani, 2014, p. 37).

Los usuarios esperan un relato nuevo, que los atrape y con el cual empatizar; aún así, esto no se logra tan solo con pensar en grupo reducido de personas o público objetivo. Se agre-

ga aquí una variable, propia de nuestros tiempos, de pensar cómo elegimos la manera de contar esa narración.

En una época como la nuestra, donde la comunicación y los dispositivos de comunicación son tantos y tan diversos, es de suma importancia pensar en la capacidad de adaptabilidad que nuestra historia debe soportar. Nosotros como docentes tenemos el compromiso de adaptarnos a dichos cambios; por lo tanto, proponemos una instancia de acercamiento. Dado que, en el general académico, los contenidos curriculares distan de los avances tecnológicos y de comunicación propios de la vida cotidiana. Bauman, ya hace un tiempo, escribió un libro llamado *Modernidad Líquida* en donde metaforiza sobre los tiempos en los que vivimos y en los cambios trascendentales que se dan continuamente y donde, como un fluido, debemos adaptarnos, ser flexibles y preparados para el cambio en cualquier momento en el que sea requerido (Bauman, 2015).

Los continuos cambios culturales son la razón por la cual los relatos líneas están siendo desplazados vertiginosamente por lo que se define como relato circular o simplemente no lineales. Estos nuevos relatos tienen como característica principal “cada momento desde la A a la Z tiene sentido por sí solo y el relato ya no tiene una puerta de entrada y otra de salida predeterminadas” (Ardini Claudia... [et al.], 2018, p. 29), y por consecuencia, nuestras historias se expanden por diferentes medios y plataformas y con diferentes objetivos y consecuencias, contemplamos la posibilidad del libro objeto para propuestas académicas como un medio de expansión e interacción narrativa.

Este es el pensamiento rector de las narrativas transmedia, “una narrativa transmedia es un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cuento o novela, sigue en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas aventuras interactivas en un videojuego” (Scolari, 2017), expone uno de los referentes del tema como lo es Carlos Scolari al referirse al concepto general del concepto de transmedia. Los diferentes medios que contienen los relatos de este universo ficcional proponen diferentes instancias de conocimiento narrativo para los usuarios que las utilizan; por lo tanto, proponen el diseño de diferentes interfaces de usuario dependiendo de la segmentación demográfica y las posibilidades propias del dispositivo.

Los usuarios utilizan infinidad de medios para obtener información y comunicarse, y es ahí donde intentan continuamente conocer, interactuar y sumergirse en las narraciones que se les presentan; por lo tanto, recolectando mayor conocimiento sobre los personajes o el universo que habitan, historias paralelas al relato principal o bien historias previas o posteriores posibles, logrando una mayor inmersión y compromiso con los universos narrativos (Jenkins, 2009). Por esta razón es de suma importancia para nuestro proyecto en el aula, poder reflexionar sobre los dispositivos en los que vamos a trabajar y en qué grupo de usuarios nos vamos a enfocar.

El libro objeto, el libro pop up

El soporte elegido para las actividades, como hemos mencionado más arriba es el libro pop up, el cual está ubicado generalmente dentro de los libros objetos. Éstos últimos, podríamos decir que son dispositivos de comunicación analógicos que poseen una larga historia en occidente. En la actualidad, hay una gran diversidad que va desde los libros de autor, los libros pop Up, a libros lúdicos con realidad aumentada. Este tipo de libros son de un alto costo monetario y la producción puede ser muy pequeña o bien masiva, este es el caso de grandes editoriales que imprimen en un país, realizan el montaje en otro y la distribución a varios continentes en sus respectivos idiomas. Otras editoriales han apostado a estos soportes a través de narraciones transmediáticas reconocidas, como lo son Harry Potter o Star Wars, con lo cual están siendo revalorizados y vistos como una posibilidad de expansión y desarrollo gráfico e interactivo.

Propuesta pedagógica significativa

En ámbitos académicos universitarios diferentes, como lo son un posgrado “Diseño de interfaces lúdicas” y curso de extensión “Pop Up: aplicaciones en ingeniería de papel” en la Facultad de Arquitectura, diseño y urbanismo de UNL, y la materia “Diseño de Interfaces Gráficas y Entornos Virtuales” de la licenciatura de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de UCES, encontramos dos comunidades educativas compartiendo procesos de aprendizajes con respecto al diseño gráfico y la comunicación visual, que nos posibilita contar con una muestra propia y seguimiento de la misma durante todo el proceso de diseño del proyecto.

Las propuestas desarrolladas constan en una instancia inicial, en donde nos encontramos transmitiendo temáticas afines al desarrollo de relatos visuales en dispositivos comunicacionales poco convencionales, como lo son libros objetos con diferentes mecanismos “pop up” e incorporando en algunos casos realidad aumentada para dar lugar a momentos de lectura especiales y a la exploración.

Relatos aplicados a las propuestas pedagógicas

Los relatos pueden tener muchos orígenes, para el proyecto de cursada regular, por un lado, se propuso la creación de un universo narrativo propio, donde los alumnos debían generar entornos, historias de gran amplitud, así como personajes (principales, antagonicos, secundarios y terciarios), conflictos generales y específicos, y además, un pequeño relato autoconclusivo y autorreferencial. Éste debe posibilitar el descubrimiento de un nuevo y pequeño fragmento del universo narrativo y alojarse en un libro objeto adaptando y optimizando las funcionalidades que el libro ofrece.

Nuevos relatos

Los estudiantes narraron historias muy diversas como *Las Aventuras de Emma*, una princesa huérfana que vive en un mundo post apocalíptico en donde la nobleza es la única que cuenta con el sentido de la vista. Justificando su historia con temas como la realeza, ataques químicos y el camino del héroe, la alumna pudo desarrollar pequeños sub relatos para desarrollar diferentes dispositivos transmedia. En el caso particular del libro objeto, se configuró como un diario íntimo del personaje principal de la trama. Esto dio lugar a poder explorar gráficamente diversos recursos propios de un diario íntimo, crear un código gráfico propio del universo de la historia.

El objetivo principal era poder adaptar este pequeño relato autorreferencial y autoconclusivo en un libro objeto donde se explote al máximo los recursos de usabilidad y experimentación propios del objeto como así también los recursos gráficos propios de un relato visual.

Se utilizaron, en este caso, mecanismos de 90° y 180°, de rotación, transformación y desplazamiento en papel utilizando ingeniería de papel.

Estos mecanismos fueron la clave para poder rearmar la historia utilizando escenas, encontrando los momentos narrativos en donde hacer los recortes pertinentes, buscar el énfasis de la escena con la utilización de la tridimensionalidad y por último comprender la importancia del orden del relato y lo que este, como pieza comunicacional, representa.

Extractos de cuentos clásicos

Por otro lado, la propuesta pedagógica de extensión fue diferente. El grupo de alumnos estaba conformado por personas provenientes de distintas carreras, entre ellas artes visuales, arquitectura, diseño industrial y diseño de la comunicación visual. Esta particularidad dio lugar a una perspectiva interesante para el desarrollo. Dada esta situación se utilizaron cuentos clásicos de base para la generación de los relatos. El foco estaba puesto en la exploración de la percepción mediante los mecanismos de 90°, 180° y 360° en papel mediante las técnicas de ingeniería de papel. Al utilizar recortes de los cuentos pertenecientes al imaginario colectivo, se pudo dar el énfasis particular y destacar lo que el alumno resignificó en el relato.

Los relatos visuales pueden contar con una estructura narrativa tradicional de inicio, desarrollo y desenlace vividos por uno o varios personajes o presentar modalidades de lectura diversas. Desde la visualización se potencian estas estructuras de lectura y dan lugar a la experiencia. Dentro de los trabajos prácticos, las propuestas, si bien muy disímiles, el diseño de identidad visual, de reconocimiento de los personajes en sus roles y jerarquías, así como los repertorios visuales de los paisajes, fueron fundamentales. En algunos casos, los alumnos recurrieron, por ejemplo al énfasis en el sistema cromático, dado lugar a un mundo especial, acotado donde el relato se veía teñido de altos contrastes, blanco y negro, citas al lenguaje del comic, entre otros. En algunas propuestas la fragmentación del cuento se estableció por la estructura del de las partes del libro, es decir, en caso de un libro de pop

up con la técnica e 360°, se división en ocho partes equivalentes del relato, con inicio y un cierre, y una cubierta que solo daba una pista acerca del personaje principal de la historia. Los campos visuales estaban presentados con el formato de teatritos de papel generando ocho micro escenas.

La composición dentro de los campos visuales y los núcleos de sentido abrieron a nuevas significaciones y posibilidades de percepción del mismo recorte de cuento, un nuevo modo de entender a Rapunzel, a los Tres chanchitos, Blancanieves, la Caperucita Roja, entre varios.

Reflexiones y posibilidades de continuidad

A modo de conclusión podemos decir que los intercambios docentes fueron muy gratificantes y significativos. Es de mencionar que iniciamos el vínculo como alumno y docente, y con el transcurrir de los años hemos vuelto a encontrarnos como colegas, dando lugar a estos trabajos que se enlazan y posibilitan la reflexión sobre el rol del diseño gráfico y la comunicación visual en tiempos donde los medios se multiplican.

Los desarrollos que potencian ya sea la creación de narraciones propias o como el recuperar cuentos clásicos dieron resultados diversos y significativos para los alumnos también. Por esto apostamos a continuar el próximo año con instancias de intercambio que incluya a los talleres y las prácticas...

Los desarrollos que potencias, ya sea, la creación narrativa propia de los estudiantes o el recuperar cuentos clásicos, dieron resultados diversos y significativos para nosotros como para los alumnos. El proceso de selección del relato, el recorte específico para el libro objeto y la posibilidad de comprender que trabajamos para lograr expandir el conocimiento y la inmersión de los usuarios en este universo narrativo transmedia, fue sumamente enriquecedor.

Por esto apostamos a continuar el próximo año con instancias de intercambio que incluya a talleres y prácticas conjuntas.

Estas reflexiones e instancias de vinculación contribuyen a las líneas de pensamiento que sostienen y desarrollan el equipo de investigación perteneciente al CAI+D “Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual” con posibilidades de nuevas instancias de extensión, docencia e investigación para el año próximo con modalidad intercédetra.

Referencias bibliográficas

- Ardini Claudia... [et al.] (2018). Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales - ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Mutual Conexión.
- Barthes, R. (2004). Análisis estructural de los relatos. México: Ediciones Coyoacán.
- Bauman, Z. (2003). Modernidad Líquida. México: Fondo de la cultura económica.

- Jenkins, H. (2009). Fans, blogueros y videojuegos. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H.; Ford, S.; Green, J. (2015). Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Scolari, C. (2015). Ecología de los medios: Entornos, evoluciones e interpretaciones. Barcelona Editorial Gedisa, S.A.
- Scolari, C. (2 de marzo de 2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. [posteo en blog]. Disponible en: <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/>
- Siciliani, J.M. (2014). Contar según Jerome Bruner. Itinerario Educativo, xxviii (63), 31-59.

Abstract: We share the joint experience between the Communication Design and Graphic Design majors of the Universidad Nacional del Litoral and the Universidad de Ciencias Sociales y Empresariales de Buenos Aires, in significant pedagogical practices on related topics.

Within the framework of projects linked to extension and research: CAI+D “Design of ludic didactic devices: approaches to building visual stories”. We developed practical work with the aim of generating a transmedia narrative expansion strategy.

Through a pop-up storybook with augmented reality, we generate new theoretical-practical instances in a classroom space with the possibility of new study instances.

Keywords: teaching experiences - pop up - transmedia narrative - graphic design - teaching practices - visual communication

Resumo: Compartilhamos a experiência conjunta entre os cursos de design de comunicação e design gráfico da Universidade Nacional do Litoral e da Universidade de Ciências Empresariais e Sociais da Cidade de Buenos Aires, em práticas pedagógicas significativas sobre temas relacionados.

No âmbito de projetos ligados à extensão e à investigação: CAI+D “Design de dispositivos lúdicos educativos: abordagens à construção da história visual”. Desenvolvemos trabalhos práticos com o objetivo de gerar uma estratégia de expansão da narrativa transmídia.

Através de um livro de histórias pop-up com realidade aumentada, geramos novas instâncias teórico-práticas em espaço de sala de aula com possibilidade de novas instâncias de estudo.

Palavras chave: experiências pedagógicas - pop Up - narrativa transmídia - design gráfico - práticas docentes - comunicação visual

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
