

Paper - Comunicación

“Dinámicas transmedia para talleres expandidos de Diseño Gráfico”

Romero, Julieta Gisele

julietag.romero@gmail.com

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Cátedra Pujol. Buenos Aires, Argentina.

Línea temática 1. Escalas, diagnósticos y representaciones

Palabras clave

Dinámicas transmedia, Integración, Experiencia transmedia, Disciplinas proyectuales, Aprendizaje colectivo.

Resumen

Este proyecto apunta al diseño de una experiencia con una lógica de narrativas transmedia de contenido abierto, colaborativo, para docentes de talleres de Diseño Gráfico de FADU-UBA.

Se percibe oportuno la utilización de la transmedia y el storytelling ya que este tipo de estrategias implican sumergirse en historias que serán contadas en diferentes plataformas (virtuales y físicas). Es un tipo de narrativa, pero también una experiencia de comunicación, cada plataforma nos introduce en una experiencia que nos otorga herramientas para participar, para hacer e intervenir en lo diseñado previamente (Scolari & Establés, 2017).

La presente ponencia—enmarcada dentro del proyecto de tesis para la maestría en diseño interactivo (MAEDI, FADU-UBA)—muestra las reflexiones sobre la vinculación del concepto “escalas” con esta investigación que, contribuye a proyectar esta estrategia desde una identidad colectiva que modifica de manera estructural las

condiciones en las que se enmarcan los contextos educativos proyectuales, de taller.

Considerar la integración de una virtualidad en donde el sujeto que aprende es un actor activo de su proceso educativo, pone en valor el intercambio, la construcción de conocimiento colectivo y el aprendizaje recíproco. Además, invita a los docentes de taller a indagar en qué medida se potencia o se licúa la calidad educativa en la modalidad virtual y en la presencial. Se motiva a integrar las virtudes de ambas modalidades en cruce con la visión de la transmediación que aportará el anclaje para entender la virtualidad como una oportunidad a través de la cual los narradores, pueden expandir y diversificar las capas de lo que se quiere contar. La lógica de las narrativa transmedia contribuirá a integrar la dimensión virtual con la presencial y una forma de pensar la docencia que se construye a través de las prácticas emergentes en un espacio y tiempo propio de la modernidad líquida.

Introducción

En FADU siempre coexistieron diferentes lógicas muy particulares y propias que merecen ser analizadas y puestas en evidencia. La pandemia arrasó de manera voraz con estas lógicas, y desde ese momento los paradigmas cambiaron radicalmente.

La aparición de la educación transmedia ha abierto un universo de oportunidades para enriquecer el proceso de aprendizaje, fomentar la participación activa de los estudiantes y brindar experiencias educativas significativas y más cercanas a sus intereses y realidades (Reilly, E. y Robison, AJ, 2007).

En el contexto de las XXXVII Jornadas de investigación, el concepto de "escalas" cobra especial relevancia, ya que nos invita a reflexionar sobre la ampliación y adaptación de las experiencias educativas a diferentes niveles, desde lo individual a lo colectivo, y desde lo local hasta lo global.

Esta investigación se enfocará en identificar cómo la adopción de una lógica transmedia puede permitir una mayor sinergia entre el aprendizaje virtual y presencial en el ámbito de la carrera de Diseño Gráfico. Asimismo, se indagará en cómo estas lógicas pueden abrir nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades creativas y técnicas, así como para la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Una de las intenciones de este artículo es explorar cómo la educación transmedia puede trascender las barreras tradicionales de tiempo y espacio, y cómo la integración del concepto de escalas permite un enfoque pedagógico para cada estudiante, fomentando así un aprendizaje más profundo y significativo. Se realizará un análisis de encuestas realizadas a docentes y estudiantes que serán el primer paso en la planificación de un proyecto de educación transmedia para docentes del taller de Diseño Gráfico, FADU-UBA.

Nos embarcaremos en un viaje de descubrimiento que nos invita a repensar la forma en que concebimos la educación en el taller de diseño gráfico, tomando como caso de estudio la Cátedra Pujol (Carrera Diseño Gráfico.FADU-UBA). Desde las pequeñas interacciones en el taller hasta las posibilidades que otorgan las nuevas tecnologías y las plataformas virtuales para la construcción de entornos de aprendizaje interconectados, donde la colaboración y la participación activa se vuelven fundamentales para el crecimiento intelectual y social de los estudiantes.

La sinergia entre el concepto de escalas y la educación transmedia nos ofrece un panorama de infinitas oportunidades para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La necesaria integración

La experiencia de educación remota durante la crisis de la pandemia del COVID 19 abrió la posibilidad de explorar el uso de distintas plataformas para extender las dimensiones espacio/tiempo en los talleres de Diseño Gráfico, nos invitó a repensar estrategias de enseñanza y a profundizar el debate sobre las oportunidades que brinda la educación expandida en una Universidad Pública y de disciplinas proyectuales (Kuklinski, H. P., & Cobo, C., 2020).

Desde la propia práctica docente se intuye que ambas modalidades, la virtual y la presencial, se desarrollan por carriles paralelos sin que se integren de manera productiva para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Floridi (2015) reflexiona sobre desvanecer los límites que separa el aprendizaje virtual del presencial, Piscitelli (2009) coincide y suma que integrarlos sería el impulso a un cambio de actitudes, el aprendizaje de nuevas destrezas, la conexión de itinerarios de viaje autodescubiertos, de redes de colaboración entre pares y de competencias de navegación transmedia.

Las narrativas transmedia pueden desempeñar un papel crucial en la integración de la virtualidad y la presencialidad en disciplinas proyectuales. Estas narrativas implican sumergirse en historias que serán contadas en diferentes plataformas (virtuales y físicas). Es un tipo de narrativa, pero también una experiencia de comunicación, cada plataforma nos introduce en una experiencia que nos otorga herramientas para participar, para hacer e intervenir en lo diseñado previamente (Scolari & Establés, 2017). La utilización de la narrativa transmedia en un proyecto pedagógico, como el que se presenta en

esta investigación, representa un proceso que modifica de manera estructural las condiciones en las que se enmarcan los ámbitos educativos proyectuales, de taller. Considerar la integración de una virtualidad en donde el sujeto que aprende es un actor activo de su proceso educativo, pone en valor el intercambio, la construcción de conocimiento colectivo y el aprendizaje recíproco

El concepto de lógica transmedia está relacionado con el concepto de escala, ya que se puede pensar cómo la lógica transmedia se desarrolla en diferentes niveles y/o dimensiones, puede otorgar distintos niveles de complejidad y aportar nuevas perspectivas para profundizar sobre la temática. Además, se puede reflexionar sobre escalas de tiempo y extensión donde las narrativas pueden desarrollarse en el corto, mediano y largo plazo, ofreciendo nuevos medios con los que interactuar en intervalos regulares.

Asimismo, la interacción abre otra reflexión sobre las posibles escalas, ya que se desarrolla en diferentes niveles, teniendo en cuenta la accesibilidad asociada a la estrategia pedagógica propuesta por el proyecto y los recursos necesarios para que los docentes participen de la experiencia. Por otro lado, el nivel de compromiso requerido en la experiencia es crucial y está relacionado con la configuración de los mecanismos de participación (Scolari, 2013). Por ejemplo, es suficiente un comentario, me gusta o compartir en las redes sociales, o está tratando de abrir la puerta a la reflexión, el contenido y el diálogo.

Las voces de docentes y estudiantes

El objetivo central de esta sección del artículo es darle valor al sondeo exploratorio realizado en el segundo cuatrimestre 2022, en la materia Diseño Gráfico, Cátedra Pujol. Esta cátedra se tomará como caso de estudio a lo largo de esta investigación, se pone en comparación la modalidad virtual y la presencial, mediante las siguientes categorías que apuntan a focalizar el proyecto en las disciplinas proyectuales:

- Las teóricas
- La enchinchada - Calidad de intercambio y participación de los estudiantes
- El trabajo entre grupos de estudiantes

Estos tres momentos serán el puntapié para generar universos que implican la profundización del análisis del problema antes descripto.

Se trata de una investigación cuyo enfoque metodológico es cualitativo, entendido como aquel que utiliza la recolección de datos para pulir las preguntas de investigación o revelar nuevos interrogantes en el proceso de interpretación (Sampieri, 2018).

Se utilizó un guión de preguntas semiestructuradas para mantener el enfoque de la entrevista y permitir que emergieran las perspectivas personales (Patton, 1990).

Se encuestó a docentes de todos los niveles de la cátedra. Se les preguntó sobre las plataformas utilizadas en el ámbito virtual para simular las instancias de taller (indagando en los tres momentos antes nombrados) y sobre las ventajas y las limitaciones de la virtualidad. Esta pregunta se les replicó a los estudiantes de Nivel 1, a quienes también se les pidió que respondieran si les fueron útiles las clases virtuales y en qué ámbito, virtual o presencial, se sentían más cómodos participando en los debates.

En el reconocimiento de ventajas, docentes y estudiantes comparten patrones vinculados con una dimensión más pragmática relacionada con los costos en tiempo y dinero que conlleva la cursada presencial. En segundo lugar, se vincula con los modos de interacción y en tercer lugar va de la mano con el manejo de contenido específico en la virtualidad como el registro de procesos y el acceso a material grabado.

Figura 1: Reconocimiento de ventajas de la modalidad virtual

Ventajas							
Docentes	Economía de tiempo y viáticos	Economía en costos de impresión	Instancias focalizadas	Dinámicas más pautadas	Registrar procesos	Material grabado	
Estudiantes	Economía de tiempo y viáticos	Economía en costos de impresión	Instancias focalizadas	Computadora y materiales	Registrar procesos	Material grabado	Mejor visualización
Pragmático		Modos de interacción		Manejo de contenido			

Elaboración propia.

Al momento de identificar limitaciones, los patrones en común entre docentes y estudiantes se relacionan con los modos de interacción, como la imposibilidad de trabajar en simultáneo, y la sociabilización dentro de la facultad, dejando en el caso de los estudiantes, las fallas técnicas y la visualización del contenido en segundo y tercer lugar.

Figura 2: Reconocimiento de limitaciones de la modalidad virtual

Elaboración propia.

A la hora de preguntarles a los estudiantes si les fueron útiles las instancias virtuales El 58% dice que sí les fueron útiles y el 42 % respondió que no.

Figura 3

LAS VOCES DE LOS ESTUDIANTES

¿Te fueron útiles las clases virtuales de Diseño?



Elaboración propia.

Los estudiantes dejaron explícito que la virtualidad le pareció útil a más de la mitad pero a la hora de sentirse cómodos participando solo el 15% eligió la virtualidad vs el 84% presencial. Las explicaciones más recurrentes fueron: el sentimiento de exposición / vergüenza / inseguridad / ansiedad al prender el micrófono / cámara me invita a pensar cómo la mirada del otro en este medio parece ser más fuerte y condicionarlos más. También, la tendencia a la dispersión y la ausencia de energía colectiva juega en contra de concentrarse en la tarea propuesta.

Figura 4

LAS VOCES DE LOS ESTUDIANTES

Participás más en los debates de las clases:



Elaboración propia.

Este sondeo permitió verificar un problema intuido desde la práctica y es que ambas modalidades, la virtual y la presencial, se desarrollan por carriles paralelos sin que se integren de manera productiva para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es un desafío pensar en cómo atenuar la fuerza de esos obstáculos en la virtualidad y potenciar las ventajas desde nuevas estrategias. Si bien la educación virtual ofrece a los estudiantes flexibilidad y accesibilidad, también puede presentar desafíos en términos de interacción social, participación y motivación. En este contexto, la lógica transmedia puede jugar un papel importante en la integración de la educación virtual y la presencial.

Hacia un proyecto transmedia

Este apartado propone explorar el proceso de reflexión sobre el desarrollo de una experiencia con una lógica transmedia. Se buscará posibilitar diversas configuraciones para potenciar e integrar las modalidades virtual y presencial y brindar contenidos abiertos y colaborativos para los docentes de la materia Diseño Gráfico, FADU - UBA.

Esta experiencia será un soporte teórico-práctico y de facilitación de herramientas que se podrá utilizar al momento de la planificación de clases de taller. Cada nodo que la conforma debe ser autónomo y capaz de servir como punto de acceso al mundo narrativo.

Se desarrollará un enfoque mediante tres ejes que: el eje narrativo, el eje de interacción y el eje de expansión.

El eje narrativo

Los procesos de trabajo involucrados en este eje, buscan la construcción de una historia como punto de partida para abrir el diálogo

Se propondrá generar un relato no lineal, que, a diferencia con los relatos lineales, sus partes se articulan de tal forma que la historia es comprensible y cobra un sentido debido al libre recorrido de quienes participan, no tiene un principio y un final, es interactivo y tiene muchas entradas y salidas que dependen de las decisiones que toman los participantes en cada momento. Este relato será la línea argumental central sobre la que se construyan múltiples líneas periféricas, todas estarán vinculadas ya que parten del mismo punto. Este eje debe ser flexible y adaptable, si consideramos que estamos inmersos en las sociedades que Bauman (2015) describe como “fluidas”, en las que cada una de sus partes, también el conocimiento, no conservan durante mucho tiempo su forma y están en constante cambio y evolución.

El eje de interacción

Este eje involucra todo lo vinculado con las personas y comunidades que dialogarán sobre la narrativa propuesta.

Scolari (2013) afirma que las audiencias han cambiado, ya no se centran en los medios sino en las narrativas. Pueden seguir un hilo conductor sin importar por donde vaya y dar el paso de apropiarse de los contenidos mediáticos. “Como muchos lectores que no pueden dejar de hacer anotaciones en los márgenes de las páginas, hoy muchos consumidores ven como algo natural apropiarse de un contenido, modificarlo y volver a ponerlo en circulación”

En este escenario, se introduce el término “prosumidor” que fue acuñado por Alvin Toffler en su libro *La tercera ola* (1979). Prosumer es la palabra original en inglés y es la combinación de producir y consumer (productor y consumidor respectivamente).

Los prosumidores pueden sugerir, solicitar y alterar los espacios en los que son invitados a participar, y esa apertura agrega al relato elementos que exceden a los autores de la experiencia, no son controlables.

La interacción se realizará en diferentes niveles, teniendo en cuenta la accesibilidad y el compromiso requerido por la experiencia.

El eje de expansión

En este eje se trabajará la selección de los medios y plataformas para el proyecto, entendiendo lo físico y lo virtual como campos posibles para el desarrollo de experiencias transmedia y percibiendo que su integración permite la construcción de nuevas lógicas de disputa de sentido.

La narración transmedia es tanto una experiencia narrativa como comunicativa, donde cada plataforma nos introduce en una experiencia y nos brinda las herramientas para participar, hacer e intervenir en lo prediseñado (Scolari & Establés, 2017).

Se diseñará un sitio web que unifique todo el contenido en un mismo portal y que permita ser recorrida como posibles rutas de viaje hacia una modalidad mixta en los talleres de Diseño Gráfico

Reflexiones de una primera aproximación

Este primer acercamiento hacia el proyecto transmedia para un taller expandido deja abierta la pregunta sobre en qué medida se potencia o se licúa la calidad educativa en la modalidad virtual y en la presencial. Esta pregunta motiva a seguir pensando en posibles instancias dialógicas que permitan integrar las virtudes de ambas modalidades. Se intuye que el cruce con la visión de la transmediación aportará el anclaje para entender la virtualidad como una oportunidad a través de la cual los narradores pueden expandir y diversificar las capas de lo que se quieren contar. La lógica de las narrativa transmedia contribuirá a integrar la dimensión virtual, con la presencial y la forma de pensar la docencia que se construye a través de las prácticas emergentes en un espacio y tiempo propio de la modernidad líquida (Baumann, 2015)

Bibliografía

Se consignará en orden alfabético.

Libro:

Apellidos, Inicial del nombre. (Año). *Título del libro*. Lugar de Edición: Editorial.

Capítulo de libro:

Apellidos, Inicial del nombre. (Año). Título del capítulo. En: *Título del libro* (pp. xx-xx). Lugar de Edición: Editorial.

Texto en compilación ajena:

Apellidos, Inicial del nombre. (Año) Título del capítulo. En: Apellidos del editor o compilador, Inicial del nombre. (Cargo: ed. / comp) (Año) *Título del libro* (pp. xx-xx). Lugar de Edición: Editorial.

Artículo de revista:

Apellidos, Inicial del nombre. (Año). Título del artículo. *Título de la revista*. Volumen (Número de la revista): 1ra página - última página del artículo.

Material online: Apellidos, Inicial del nombre. (Año de publicación) Título del documento. Organización / entidad. Recuperado el XX/XX/XXXX de: página web linkeada.

Bauman, Z. (2015). Modernidad líquida. Fondo de cultura económica.
Floridi, L. (2015). The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era (p. 264). Springer Nature.

Kuklinski, H. P., & Cobo, C. (2020). Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia. Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia. Barcelona: Outliers School.

Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires: Santillana.

Reilly, E. y Robison, AJ (2007). Ampliación de la alfabetización mediática: cómo los jóvenes remezclan y transforman los medios para servir a sus propios intereses. Reportero de medios juveniles, 1, 96-101.

Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Barcelona: Deusto.

Scolari, C. A., & Establés, M. J. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. Palabra clave, 20(4), 1008-1041.

Toffler, A. (1993). La tercera ola (No. 303.49 T644t). Plaza & Janés,

