

Pensamiento de diseño y construcción de narrativas visuales. Caso de prácticas didácticas disruptivas en entornos postdigitales

Design thinking and construction of visual narratives. Case teaching practices in disruptive postdigitals environments

➤ Diana Rodríguez Barros
FAUD UNMdP, Argentina
dibarros@mdp.edu.ar

➤ María Mandagarán
FAUD UNMdP, Argentina
studio@mariamandagaran.com.ar

Abstract

Design Thinking recognizes processes linked to empathy, creation, prototyping and storytelling, that condition design methodologies to solve complex problems with user participation. From this perspective, next to disruptive practices, we present learning experiences focus in management, design and production of graphic databases in Web 2.0 and 3.0 contexts. They are linked to photomontages and graphic communication pieces of urban-architectural works and narratives that give meaning and entity to those interventions. We recorded results that value spatial thinking with images. Also the presence of traditional skills with hybrid skills in students, that encourage fluency, creativity and innovation, self-learning, experimentation, teamwork and network integration.

Keywords: Pensamiento Diseño; Narrativa Visual; Prácticas disruptivas; Didáctica; Entorno Postdigital

Introducción

El Pensamiento de Diseño, según Tim Brown (2009), encuadra prácticas de diseño centralizadas en el hombre en contextos de problemas y usos, interpretativas de la realidad y basadas en la habilidad para ser intuitivos; establece vínculos entre lo racional y lo analítico con sentimientos, intuición o inspiración; estimula planteo de problemas, verificación de hipótesis, experimentación y generación prototipos; aspira innovar desde el diseño y la acción con objetos, procesos, emociones y funciones; referencia un estado beta de ambivalente inestabilidad y efímera vigencia. Esta corriente remite a procesos básicos sobre empatía, creación, prototipado y narrativa a partir de los cuales formula y fundamenta estrategias metodológicas de diseño para tratar problemas complejos que afectan a colectivos diversos, que no se resuelven con soluciones simples, y que requieren la participación activa de los usuarios.

Desde este encuadre afrontamos el desarrollo de una experiencia pedagógica acotada donde revalorizamos el rol de la narrativa. Coincidimos con Adam Mack y Aaron Sklar (2008), cuando sostienen que resulta necesario conocer (re-conocer) a las personas para las que se diseña, formular respuestas originales, explorar rápida y repetitivamente los diseños mediante prototipos, y sostener argumentos para contar historia de modo atractivo y convincente que provoquen el interés y la inclusión de los usuarios.

Nos posicionamos específicamente en el ámbito de los entornos postdigitales según Pardo Kuklinsky (2010). Reconocemos sus rasgos virtuales con prevalencia visual, interconectados y ubícuos. Asimismo

exploramos alcances de la narrativa como recurso didáctico en tanto eje estructurante de la construcción de sentido de una experiencia de aprendizaje. Lo hacemos en consonancia con nuestras convicciones, estudios e intervenciones sobre el accionar docente próximo a las prácticas disruptivas (Rodríguez Barros, 2012).

Marco conceptual

Las historias nos vinculan tanto como confortan a comprender y empatizar. En términos amplios facilitan comunicarnos. Pero en los entornos postdigitales propios de la sociedad de la cultura visual, como indica Manuel Lima (2011), tales acciones remiten a modos de construcción de sentido acompañada por la impronta de una historia convincente que relacione las partes involucradas al concepto de misión del proyecto.

Para Carlos Scolari (2013), en estos particulares entornos reticulares, las narrativas no pueden estar ajenas a los rasgos transmediales de intervenciones innovadoras. Tales narrativas manifiestan un tipo muy específico de discurso o producción cultural, basadas en la creación de mundos (narrativos) donde se integran experiencias diversas. Allí justamente es donde el relato se expande a través de varios medios expresivos y plataformas incluyendo textos, audio, foto, video, interacciones digitales, diseño de ambientes, entre otros, que muestran partes diferentes de la historia.

Según Henry Jenkins (2003), las narraciones transmediáticas (*transmedia storytelling*), son la forma estética ideal en la era de la inteligencia colectiva. Este concepto fuerte lo retoma de Pierre Levy (2003), para referirse a inéditas estructuras sociales que permiten



Figura 1: Tortuga marina trasladando a la Opera de Sidney intervenida (Jorn Utzon, 1957-1977). Estudiantes Fernanda Graciano y Leonel Garrido. Docente María Mandagarán. 1° cuatrimestre 2014.

la producción y circulación de conocimiento en las sociedad interconectada a la Web. Jenkins (2007) formula rasgos propios de esta tipología de narrativa basadas en mundos ficticios complejos y múltiples personajes interrelacionados entre sí, alejadas de la sensación de conclusión presente en la mayoría de las narraciones, con diferentes puntos de entrada y salida, desde roles y metas que asumen los lectores/usuarios, con alto grado de coordinación entre los diferentes medios involucrados e intervenciones de colaboración o co-creación.

Desde este encuadre, nos interesa continuar indagando en nuestras prácticas didácticas sobre el rol de las narrativas de base visual (Rodríguez Barros, 2013). Conjeturamos que podría convertirse en aporte sustancial y complementario a las intervenciones proyectuales. Justo en los ambientes donde los diseñadores recurren con fluidez a variedad de medios expresivos, para transmitir mensajes y efectivizar la comunicación hibridando modos tradicionales e innovadoras.

Presentación de experiencia docente

En esta dirección presentamos la experiencia docente realizada durante los ciclos lectivos 2013 y 2014 en el curso *Entornos post-digitales y fotomontajes. Abordaje conceptual y metodológico sobre el tratamiento de la imagen pixelar y vectorial*. Se ha dictado en modalidad de

asignatura electiva de duración cuatrimestral, integrando la oferta del Área Arquitectónica Urbanística del Ciclo Orientación Carrera Arquitectura Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.

De manera general nos enfocamos, por un lado, en el tratamiento y manipulación de la imagen digital en correspondencia con diversas intervenciones que brindan amplios repertorios de recursos técnicos desde aplicaciones con alto valor agregado en los procesos proyectuales. Por otro, con recursos abiertos y colaborativos Web 2.0 y 3.0, que facilitan el acceso a los usuarios de experiencia interactivas y fructíferas que han alterado la forma de comunicarnos, de actuar o incluso de relacionarnos con los demás, potenciadas por el uso de aplicaciones gratuitas para generar y compartir información hipermedial de naturaleza gráfica, sonora y móvil.

Para abordar e integrar ambas temáticas, recurrimos a la utilización de narrativas visuales como recurso didáctico, asumidas como historias singulares y concisas que implican recursos originales y fuertes de la cultura visual. Siguiendo a Samantha Morra (2013), indagamos y experimentamos con el empleo de materiales digitales interconectados fácilmente disponibles, la inclusión de elementos universales y la recurrencia de la colaboración desde distintos niveles.

Reconocemos a los estudiantes asumiendo la figura del prosumidor. Por un lado como usuario con capacidad de creación de contenido de narrativas abiertas en diferentes formatos hipermediales, con capacidad de consumirlas y compartirlas con el mundo. Por otro, como usuario con capacidad de elección y de participación



Figura 2: Bahía de Shanghai con Opera de Sidney (Jorn Utzon, 1957-1977) y competencia de globos aerostáticos. Estudiantes Fernanda Graciano y Leonel Garrido. Docente María Mandagarán. 1º cuatrimestre 2014.

activa en incesante expansión e integrado a estructuras de las redes que parecen no tener ni principios ni fin.

Metodología y técnicas empleadas

La experiencia docente que presentamos, se ha desarrollado en modalidad didáctica de taller virtual desde el aprender en acción, con plataformas estándares interconectadas, programas genéricos y aplicaciones de acceso libre. Ha reconocido la naturaleza hipermedial de la información generada con presencia protagónica de lenguajes visuales gráficos y ha fomentado intervenciones colaborativas que mediatizan recursos abiertos.

El objetivo general del curso ha reconocido dar respuesta, en entornos virtuales e interconectados, a las exigencias expresivas de representación y comunicación en procesos de ideación, proyección y producción de bases de datos gráficos respresentativas

sobre artefactos arquitectónicos y urbanos, junto a los consecuentes soportes de narrativas visuales que le otorguen sentido, organización e intencionalidad expresiva.

Nos orientamos inicialmente hacia la ideación y creación de objetos y paisajes originales, con reinscripción de imágenes existentes de obras arquitectónicas. Es así que el curso ha estado enfocado en los momentos de planteo, gestión, diseño, producción y comunicación de intervenciones gráficas sobre obras arquitectónicas, según operaciones de fotomontaje en diferentes contextos urbanos, naturales y fantásticos o imaginarios (externos e internos). Entendemos por fotomontaje a las intervenciones de representación para complementar el boceto y las maquetas; generar desde editores de imágenes digitales una serie de alternativas visuales que posibilitan múltiples lecturas, cualidades expresivas y morfológicas transformadoras de imágenes; provocar alteraciones, distorsiones o correcciones en las composiciones; controlar proporciones, color y texturas; incorporar de textos, presentaciones, videos y audio.

En esta dirección, el curso abordó la enseñanza de programas estándares sobre tratamiento de la imagen pixelar y vectorial, e

incursionó en la exploración de herramientas hipermediales colaborativas interconectadas a la Web para difusión y publicación de la información. Para precisar el diseño de las tramas narrativas visuales, nos basamos en principios formulados por Jane Espenson (2010) sobre escritura de ficción televisiva referidos a creación de mundos y escenarios complejos, aceleración del discurso, insinuación antes que la explicación extensa, aporte prioritario de información visual, valoración de aspectos documentales, desborde del relato de la pantalla, mezcla de luz y oscuridad, matenimiento de la especificidad de las temáticas, presencia de razones fuertes para explicar la historia, sostenimiento de fidelidad con realidad a propuesta, posibilidad de alteración de reglas propias, integración natural de personajes a escenarios, incremento de la hipertextualidad, transformación de esquemas (familiares, profesionales, personales) tradicionales, e incorporación de la conciencia del devenir histórico (Ver Figura 1 y Figura 2).

Resultados

Ponderamos resultados originales y singulares que han devenido en experiencias enriquecedoras e interactivas de los estudiantes en las diversas instancias de los fotomontajes y la construcción de las narrativas. En las mismas, mayoritariamente, los estudiantes han acumulado información y han recurrido al conocimiento experto unos de otros, mientras han trabajado en conjuntos para resolver problemas. Como activadores visuales y textuales, han movilizad gestión, producción, evaluación y almacenamiento de la información y han aportado a la construcción de sentido.

Observamos que, en un alto porcentaje, las narrativas propuestas ha partido de bases argumentales temáticas y disparadores subsecuentes, y han respondido a secuencias posibles no necesariamente lineales para afrontar la experimentación y puesta en valor de experiencias singulares. Sin embargo y en instancias iniciales se detectaron respuestas previsibles en un considerable número de estudiantes sujetos a ciertos preconceptos devenidos de la disciplina que circunscribían las propuestas, sobre todo cuando intervenían en los entornos de naturaleza libre o fantástica. Tal circunstancia obligó de reformular consignas y estímulos (recurriendo al uso de comics, videos, películas, literatura, etc.) en pos de una actitud más libre y creativa.

Por otro lado, detectamos como constante, que en los estudiantes se ha requerido exploración, indagación del tema, organización, aprendizaje y auto-aprendizaje del uso de los recursos (para generar, estructurar y validar la base de datos sobre la que se han construido los fotomontajes, las historias y los guiones vertebradores de la narración) junto a la selección de las decisiones literarias y visuales. También y de forma accesoria, fue necesaria la consecuente indagación, planificación, obtención, creación, recreación y/o optimización de los recursos hipermediales para orientar la toma de decisiones acerca del uso de imágenes, video, sonido y transiciones. Asimismo, fue necesario recurrir a procesos intensos de retroalimentación para resolver el refinamiento del guión visual partiendo de un guión gráfico básico indicador de jerarquía visual, tono e ilustración. Registramos, en un reducido porcentaje, la resolución de derechos de autoría y reconocimiento de créditos.

Finalmente destacamos el proceso de prototipado según visualizaciones e impresiones con pruebas, revisiones y necesarios ajustes, junto a la posibilidad de compartir la narración visual y habilitar la participación del otro en diversas instancias de colaboración, retroalimentación y evaluación entre pares.

Conclusiones provisionarias e Implicancias

En términos amplios, en los entornos postdigitales, reconocemos que estas experiencias reafirman y resignifican la valorización del pensamiento espacial con imágenes referido a la percepción intuitiva o racional del entorno propio real o virtual y de los objetos que hay en éste, sostenido a su vez por las narrativas visuales que le dan sentido. Tal habilidad y capacidad para prefigurar y previsualizar algo inexistente, crearlo y manipularlo, excedió lo meramente proyectual, mutando hacia gratificantes experiencia estéticas y lúdicas de usuarios. Pero, en particular, resultó como forma cultural fuerte de identidad y como medio expresivo en los entornos postdigitales.

En términos restringidos, en las intervenciones didácticas reconsideramos por un lado la vigencia de competencias tradicionales de los estudiantes. Por otro verificamos la consolidación de competencias híbridas (*e-skills*) propias de los entornos postdigitales, que estimulan e inducen creatividad e innovación, aprendizaje basado en proyectos, experimentación en franca actitud exploratoria y de aprendizaje permanente (para probar, desarmar, ver que hay dentro del proceso y del objeto, prototipar, reflexionar y realimentar el proceso al volver a intentar). Asimismo contacto a distancia, integración a redes sociales, trabajo en equipo, fluidez en la comunicación, interacción colaborativa (para conectarse, complacerse, escuchar, establecer vínculos y encontrar otras ideas y estímulos esencialmente diferentes). Finalmente, en pos de la construcción significativa del conocimiento, resultan reveladoras aquellas competencias que favorecen la auto-gestión del conocimiento a través del auto-aprendizaje, la auto-evaluación y la auto-reflexión.

Agradecimiento

El presente escrito se encuadra en estudios del Grupo EMIDA (CEAC) CIPADI FAUD, proyectos 15/B244 SCyT UNMdP 2012-2013 y 15/B277 SCyT UNMdP 2014-2015, dirección Diana Rodríguez Barros. El equipo docente se integra por las diseñadoras gráficas María Mandagarán e Inés Hernández, la arquitecta Paola Nigro y la srta Camilia Navarro, estudiante avanzada de la carrera de Diseño Industrial.

Referencias bibliográficas citadas

- Espenson, J. (2010). Chapter 5. Playing Hard to 'Get' – How to Write Cult TV. En Abbott, S. edit. The Cult TV Book . London: I.B.Tauris & Co. Pp 45, 54
- Brown, T. (2009). Change by design: how Design Thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Collins.
- Jenkins, H. (2007). Transmedia 101 and Other Posts En Español. En The oficial weblog Henry Jenkins. Disponible <http://tinyurl.com/nmfoh23> (consultado agosto 2014)

- (2012) Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. En MIT Technology Review. January 15. Disponible <http://tinyurl.com/k3bbveg> (consultado agosto 2014)
- Levy, P. (2003). Inteligencia colectiva, por una antropología del ciberespacio. En bvs, BIREME OPS OM. São Paulo. Disponible <http://tinyurl.com/2amok7> (consultado agosto 2014)
- Lima, M. (2011). Visual complexity: mapping patterns of information. New York: Princeton Architectural Press: Pp. 232-243
- Mack, A. & Sklar, A. (2008) Greater good. En Newdesign magazine issue sixtythree september. Warwickshire UK: Media Culture. Pp.20-22. Disponible <http://tinyurl.com/ktwcde8> (consultado agosto 2014)
- Morra, S. (2013). Great digital storytelling. En Educational uses of digital storytelling University of Houston Education. Disponible <http://tinyurl.com/p6hophg> (consultado agosto 2014)
- Pardo Kuklinky, H. (2010) Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI Universitat Barcelona.
- Rodríguez Barros, D. (2013). Narraciones postdigitales, formas y realidades en la construcción de sentido. Un caso de prácticas disruptivas desde el Pensamiento de Diseño. En Recayte, P. compil. Libro Resúmenes forma i realidad VI Congreso Internacional SEMA. Mar del Plata: Universidad Nacional Mar del Plata. P. 23.
- (2012) Diseño, Enseñanza y Prácticas Disruptivas. Marcos conceptuales de referencia. En Tosello, M. et.al. edits., Libro de Ponencias forma[in]formación XVI Congreso SiGRADI. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará. Pp. 251-254.
- Scolari, C. (2013). Narrativas transmedias, más allá de la pantalla: los parques de atracciones. En Hipermediaciones. Disponible <http://tinyurl.com/kwm7qrq> (consultado agosto 2014)