



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



IV. COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN, FORMACIÓN Y PROFESIONES

Región mágica

Carlos Gutiérrez González

Estudiante del Doctorado en Comunicación de la Universidad del Norte. Comunicador social - periodista. Profesor de la Fundación Universitaria del Área Andina.
carlosgutierrez@javeriana.edu.co

Luis Aldana Vásquez

Estudiante de Maestría en Comunicación Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira. Realizador de Cine y Televisión. Profesor de la Fundación Universitaria del Área Andina.
laldana@areandina.edu.co

Resumen

Una vez finalizada la primera fase de investigación, *Región mágica* permitió identificar que aún se conservan los mitos folclóricos en Anserma, Caldas; Génova, Quindío; y Marsella, Risaralda, nos quedó la pregunta: ¿quiénes podrían conservar la tradición oral de los mitos folclóricos del paisaje cultural cafetero y cómo provocar el interés en hacerlo? Por esta razón, y acudiendo a las TIC, se propuso desarrollar una multimedia *offline* dirigida a niños entre los 6 y los 9 años, que aporte en el propósito de la conservación de esta tradición oral, de una manera lúdica y entretenida. Para llevar a cabo esta segunda fase se implementaron grupos focales y talleres en colegios de los municipios mencionados, para establecer la viabilidad de recursos tecnológicos y el tipo de contenidos que pudieran estar presentes en el producto multimedia.

Palabras clave: *Región mágica, proyecto multimedia, paisaje cultural cafetero, mitos folclóricos.*

Introducción

A partir de las experiencias extraídas en la primera fase del proyecto de investigación realizado en tres municipios representativos del Paisaje Cultural Cafetero de Colombia: Anserma, Caldas; Génova, Quindío; y Marsella, Risaralda, donde se evidenció la importancia de la conservación de los mitos folclóricos teniendo como referentes a los *griots*¹ (De Friedemann, 1997), es decir, a los adultos mayores, historiadores y niños entre los 6 y los 9 años quienes conocen tangencialmente la narrativa de los mitos folclóricos representativos de la región, surgió un nuevo interrogante: ¿Quiénes podrían conservar la tradición oral de los mitos folclóricos del Paisaje Cultural Cafetero y cómo provocar el interés en hacerlo?

Teniendo en cuenta que la gran autopista de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) está continuamente en la vida de los seres humanos, se planea un proyecto multimedia denominado “Región Mágica” dirigido a los niños entre los 6 y los 9 años de edad, cuya temática está centrada en los mitos folclóricos como símbolo de la tradición oral de esta parte del país, con el fin de conservarlos de generación en generación.

Uno de los 35 colectivos que hace parte de *Rising Voices*² es Convergentes, una comunidad creativa de jóvenes con bajos recursos económicos de Medellín. Uno de sus proyectos fue HiperBarrio, que nació en el 2007 con el objetivo de propiciar espacios para la generación del conocimiento y la conservación de la memoria colectiva a través de procesos colaborativos como: la construcción de microrrelatos, ejercicios de cartografía producción de video y programación de juegos (Museo de Antioquia, 2014).

De igual manera, Convergentes busca reflexionar, discutir, compartir y publicar ideas en la web, mediante elementos como textos, videos, fotografías y sonidos. Con estos contenidos multimedia, el proyecto recupera y conserva buena parte de la información que hay sobre La Loma.

En ese sentido y estableciendo que los niños integran la generación más reciente, el objetivo de esta segunda fase de investigación, llevada a cabo durante el año 2016, es desarrollar un producto multimedia educativo que le permita a los menores conocer de una manera lúdica y entretenida los relatos de los mitos folclóricos que han sido objeto de narración de anteriores generaciones. De esta manera se contribuye en la conservación de la tradición oral.

El aporte de la comunicación digital

Con la sociedad red surge la posibilidad de tener una condición de interactividad y participación en la elaboración de contenidos, producidos por una sociedad que se organiza por unos intereses en común. Estas redes son estructuras abiertas capaces de expandirse de forma ilimitada, integrando nuevos nodos ya que pueden comunicarse dentro de sí mismas siempre y cuando se compartan los mismos códigos de comunicación.

1 Según la autora colombiana Nina de Friedemann (1997) “el *griot* en las tradiciones orales del mundo se yergue como uno de los símbolos representativos de todos los contadores, cuenteros, cuentistas, decimeros, sabios, abuelos, mamas y todos los demás narradores escénicos o no, que en muchas sociedades se desempeñan como depositarios de historias, testimonios o tradiciones que él en un momento dado cuenta”. (p. 23)

2 En el 2007 nace un proyecto de *Global Voices* (Red internacional de *bloggers* que traducen, reportan y defienden a los blogs y medios ciudadanos de todo el mundo) denominado *Rising Voices* que ayuda a crear, desarrollar y financiar espacios de medios ciudadanos en lugares donde la gente normalmente no tiene acceso a ellos (Rising Voices, 2013).

Además, las redes son creadas de acuerdo con los deseos de los usuarios involucrados, que desarrollan sus contenidos digitales, proporcionados por las nuevas tecnologías que posibilitan la participación directa de los usuarios en los procesos de producción, característica de una sociedad posmoderna que ahora tiene una presencia activa en los modelos de comunicación (Porto, 2013).

Con la sociedad red, se potencia la sociedad multimedia. Ramonet (2005) sostiene que “la revolución digital, es esencialmente la mezcla de texto, sonido e imagen. Antes existía un universo del sonido, un universo de la imagen; hoy eso está totalmente mezclado” (p. 194). A partir de la posibilidad de construir un sitio en la red, el usuario deja de ser receptor y pasa a ser emisor. El lector, por primera vez, asume el papel de colaborador o coautor de contenido (Renó, 2010, citado por Porto, 2013).

Roig (2010) manifiesta que “una posible vía de transferencia de estos modelos colaborativos al *mainstream* podría estar en el crecimiento incentivado de proyectos digitales en manos de comunidades” (p. 13). El autor hace referencia al objetivo del trabajo colaborativo, teniendo una responsabilidad compartida en la triada: medios – comunicadores – usuarios, más cuando estos últimos pueden seleccionar las informaciones o servicios, y, también, alterar y manipular los contenidos, lo que los convierte en *prosumers* (García Avilés, 2009).

Jenkins (2008) afirma que para experimentar cualquier mundo de ficción

los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica. (p. 31)

Un ejemplo de producto de comunicación basado en soportes digitales es el proyecto multimedia, cuyo objetivo es “resolver una necesidad informativa específica de un público objetivo, y cuyos contenidos se caracterizan por ser monomediales, multimediales y/o transmediales, y por ofrecer diversos niveles de participación, interacción e interactividad al perceptor” (Londoño, 2014, p. 15).

Este tipo de proyectos además requieren del cumplimiento de unos factores que garanticen la efectividad del objetivo a cumplir, entre ellos se encuentran la interactividad, la usabilidad, la navegabilidad y la arquitectura.

Metodología

Con un enfoque cualitativo soportado en el grupo focal como método de investigación, se abordaron tres grupos de nueve niños, es decir, un grupo focal por colegio. La estructura estuvo marcada por dos unidades temáticas: la tecnología y el multimedia. En la primera, se les preguntó si les gustaría acceder a los mitos folclóricos a través de un computador y en la segunda, por el posible nombre del proyecto y el tipo de contenidos.

Pero antes de poner en marcha la actividad, se difundió el documental Región Mágica (resultado de la primera fase) que narra los procesos de conservación de la tradición oral en el Paisaje Cultural Cafetero a través de la participación de los adultos mayores, los historiadores y comunicadores, los docentes y los niños.

Luego, en una segunda visita, se realizó en el municipio de Anserma, Caldas, el primer taller en dos instituciones educativas: la escuela San José y el Instituto Aureliano Flórez, caracterizadas por un fuerte y decidido trabajo de conservación a través de la creación de obras teatrales donde las niñas y niños

representan los distintos mitos folclóricos apelando al disfraz, el maquillaje y la interpretación bajo claves de puesta en escena muy particulares y diferenciadas.

En la Escuela San José los grupos propician la participación de todos los pequeños estudiantes, permitiendo una mayor cobertura de los distintos mitos, ilustrados con muchos personajes y tomando en cuenta incluso, los relatos menores que entran en la categoría de leyendas o relatos populares. La representación va acompañada de música y los pequeños interpretan sus personajes con diálogos y acciones dramáticas que sorprenden por su eficacia e impacto en la audiencia. Estas breves obras fueron registradas fotográfica y videográficamente, con la intención de que aparezcan en el multimedia.

En el Instituto Aureliano Flórez la experiencia consistió en la puesta en escena al aire libre de un par de mitos folclóricos con la participación de estudiantes miembros del grupo de teatro que los docentes han impulsado. Por lo tanto, estas representaciones apelaron a un mayor despliegue escénico y dramático, con libretos más elaborados y elementos de vestuario e interpretación ingeniosos y llamativos. También se contó con el registro de fotografías y videos.

En un segundo momento, se realizaron en los municipios de Marsella, Risaralda y Génova, Quindío, talleres de generación de contenidos invitando a los niños y niñas a dibujar los personajes de los mitos folclóricos y a escribir relatos breves. En Marsella, debido a que no hay un proceso definido en cuanto a la conservación de los mitos folclóricos y de la tradición oral en sí misma, las condiciones del trabajo siempre han sido un reto. En esta ocasión, el taller se llevó a cabo con el apoyo decidido de la institución que brindó la posibilidad de trabajar con los niños en el aula, procediendo a reubicar las mesas de estudio de modo que todos se vieran claramente y compartieran de manera integrada la experiencia.

Antes de empezar la actividad, como parte del proceso de introducción y preparación, se les mostró a los niños por primera vez el recién creado logotipo de Región Mágica: la reacción de los niños frente a la imagen fue muy positiva. Igual sucedió cuando se les enseñó un modelo de cómo se vería la información en el proyecto multimedia. Las caras de expectativa y curiosidad fueron evidentes. Una vez establecido ese canal de confianza, se procedió a darles papel y plumones de colores para que dibujaran. Los auxiliares de investigación acompañaron a los niños en cada momento, les enseñaron mecanismos muy sencillos para poder dibujar figuras.

Como parte de la estrategia colaborativa, se le entregó a cada niña y niño un plumón de color que ellos mismos escogieron de un total de 48 colores. Una vez lo usaban, se les intercambiaba por uno nuevo. Muy rápidamente, se pasó a darles dos colores. Ellos de manera ordenada y eficaz, devolvían los plumones que ya habían empleado para sus dibujos, para recibir un nuevo par.

Lo interesante acá es que muy rápidamente los niños entraron en la dinámica de prestarse ellos mismos los colores (que es un resultado buscado al aplicar la metodología del trabajo colaborativo), y en algunos casos, ayudarse en la elaboración de los dibujos para resolver asuntos de color y de forma dado que todos no tenían, como es apenas esperable, las mismas habilidades, talentos... e incluso intereses.

Al terminar se contaba con una variada serie de dibujos que contienen algunos de los mitos más escuchados y referidos en la investigación de Región Mágica precedente. Aunque también se hallaron algunos datos de dispersión, presentes en dibujos de figuras fantásticas procedentes del imaginario foráneo imperantes en la cultura colombiana contemporánea, ya sea vía televisión o cine o internet. Cada dibujo, siguiendo la metodología aplicada, cuenta con el nombre del niño dibujante y el nombre de su personaje dibujado.

En Génova, Quindío la experiencia resultó bastante interesante ya que el grupo de niñas y niños forman parte de un proyecto de fomento a la lectura en las aulas infantiles, promovido por la Alcaldía municipal y liderado por una profesora muy comprometida y dispuesta. Se siguió el mismo procedimiento invitando a

los pequeños a dibujar sus visiones de personajes y a escribir sus versiones de relatos. La participación, la colaboración, la alegría y el ingenio desplegado por los niños y niñas fueron altamente significativos.

En esta ocasión, algunos de ellos sí escribieron breves versiones de los relatos aportando de esta forma un valioso material que luego se podrá valorar en su justa dimensión en la perspectiva del papel de los niños como nuevos griots, auténticos y directos conservadores de los distintos mitos folclóricos aun presentes en las comunidades.

Resultados

Región Mágica, como será denominado el multimedia, se está diseñando sobre una interfaz simbólico-tipográfica cuya relación interactiva (Danvers, 1994) con el usuario, le ofrece libertad y facilidad en su navegación, cumpliendo así, con la función de usabilidad (Nielsen, 2000). Como indicador de los atributos mencionados, los recursos narrativos visuales hacen parte de un diseño claro y atractivo para el niño en su condición de usuario, aspectos que también permiten atraer su atención.

Para garantizar la accesibilidad a la interfaz en colegios donde los niveles de conectividad son bajos, como ocurre en el Instituto Génova, la multimedia solo estará disponible *offline*. Asimismo, la interfaz se está programando en lenguaje HTML para brindar fluidez en la navegación y simplicidad en la empaquetación en los discos compactos.

Las secciones de Región Mágica estarán bajo una estructura reticular (Díaz Noci y Larrondo, 2012) que le permiten al usuario previsible (Santaella, 2005) guiarse por mecanismos deductivos, no obstante, el profesor podría emplear una estructura lineal como estrategia pedagógica en el aula.

Los usuarios podrán encontrar la versión de los mitos folclóricos más representativos del Paisaje Cultural Cafetero en versiones cortas tomadas de las distintas recopilaciones de tradición oral elaboradas por autores como Fabio Vélez, José Orlando Campo y otros. Estas versiones irán acompañadas por ilustraciones elaboradas por uno de los auxiliares de investigación de Diseño Gráfico; estas imágenes ya se encuentran realizadas.

En otro lugar del multimedia se podrán visualizar las imágenes de mitos folclóricos elaboradas por los pequeños estudiantes, acompañadas de las breves versiones escritas. Al mismo tiempo, se podrán reproducir algunos videos que muestran las obras de teatro escenificadas por los chicos. Así mismo, podrán verse imágenes y videos, realizados por una auxiliar de investigación, que evidencian el proceso seguido a manera de ayuda didáctica para los docentes y que ejemplifica el trabajo colaborativo como estrategia metodológica para incentivar la creatividad y la participación colectiva.

En cuanto a los contenidos, ya se pueden vislumbrar algunos resultados obtenidos con las comunidades educativas de los tres municipios, combinados con el material que el equipo mismo de Región Mágica viene realizando. Aquí es importante resumir los resultados de los grupos focales: todos los niños estuvieron de acuerdo en que a través de un multimedia ellos pueden aprender de una manera entretenida acerca de los mitos folclóricos, asimismo hubo unanimidad con el nombre Región Mágica y en cuanto a los contenidos manifestaron que quisieran fotos, videos, ilustraciones y textos.

Regresando a los talleres, se aprovechó ese espacio para conocer las impresiones de los niños respecto al logotipo. Sus reacciones generaron en el equipo de investigación la confianza en poder contribuir a la conservación de los mitos folclóricos del Paisaje Cultural Cafetero, sin pretender reemplazar ni cambiar la tradición oral sino complementando esa riqueza, al poner al alcance de los usuarios del producto digital multimedial, contenidos enfocados en la permanencia de una identidad cultural tangible en la memoria

representada en las distintas apropiaciones de las comunidades de los municipios de Anserma, Marsella y Génova.

Conclusión

Si bien el multimedia aún no se ha sometido a un testeo por parte de un grupo focal integrado por el público objetivo al cual va dirigido, Región Mágica busca con contenidos atractivos para los niños y con la ayuda de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), contribuir en la conservación de los mitos folclóricos del Paisaje Cultural Cafetero como un factor vital de configuración simbólica que permite establecer cierta homogeneidad identitaria como región y como paisaje.

Para los menores, las historias de ficción han sido elementos motivacionales para la creación de contenidos en la convergencia, y los mitos no son una excepción. La mezcla de los personajes mitológicos con el contexto geográfico y social en donde se desenvuelven los niños del PCC, es un valor generacional importante para conservar la memoria histórica de la región a través de un proyecto multimedia. Esa convergencia dada entre diferentes plataformas y contenidos y el trabajo colaborativo de una comunidad, debe tener especial cuidado con el lenguaje propio de las regiones y llevarlo a uno “universal” para no solo conservar la memoria de un lugar, sino transmitir esa información a un mundo globalizado.

Al poner de nuevo en contexto a los habitantes de una región, especialmente a las comunidades académicas, se podrían crear “comunidades de *fans* o *seguidores*” cuya producción y circulación de nuevas ideas se acerquen a los valores culturales como contenidos que reflejen su identidad, así se tendría acceso a nuevas estructuras sociales y nuevos modelos de producción cultural (Jenkins, 2008). En el proyecto multimedia Región Mágica es necesario producir archivos sonoros, escritos, ilustraciones, fotografías y videos que logren informar y entretener a los estudiantes de básica primaria de los colegios públicos del Paisaje Cultural Cafetero, lo anterior, con un tono infantil y un diseño llamativo para sus gustos.

De esta forma, acudiendo a un proyecto multimedia articulado al rescate y permanencia de la tradición oral más el planteamiento de una alfabetización que llegue desde la academia, se facilitarían las formas de aprendizaje al construir una red de trabajo que avale la participación de una comunidad académica que profundice y perdure en el imaginario colectivo de la sociedad del Paisaje Cultural Cafetero, especialmente, de los niños quienes (re)conocerían una de las costumbres más importantes de su región: la tradición oral y los mitos folclóricos.

Referencias

- Danvers, F. (1994). *700 mots-clefs pour l'éducation*. París: Presses Universitaires de Lille.
- De Friedemann, N. (1997). De la tradición oral a la etnoliteratura. *Revista América Negra*, (13), 19-27.
Recuperado de <http://www.humanas.unal.edu.co/colantropos/documentos/friedeman%20etnoliteratura.pdf>
- Díaz Noci, J., y Larrondo, A. (2013). *La investigación del hipertexto periodístico: una propuesta de análisis*.
Recuperado de <http://www.upf.edu/depeca/GRP/cibermedios/larrondo-diaz-noci-la-investigacion-del-hipertexto-periodistico.pdf>

- García Avilés, J. (2009). La comunicación ante la convergencia digital: algunas fortalezas y debilidades. *Revista Signo y Pensamiento*, 28(54), 103-113.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture*. Barcelona: Paidós.
- Londoño Monroy, G. (2014). *Unidad 2: Factores esenciales en el producto digital. Notas de clase para el curso Gestión de Proyectos Multimedia* (Documento no publicado). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Museo de Antioquia. (2014). *MDE 11 enseñar y aprender. Lugares de conocimiento en el arte*. Recuperado de http://mde11.org/?page_id=517
- Nielsen, J. (2000). *Usabilidad. Diseños de sitios web*. Madrid: Pearson Educación.
- Porto, D. (2013). *Discusiones sobre la nueva ecología de los medios*. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social - La Laguna.
- Ramonet, I. (2005). El poder mediático. En D. De Moraes (ed.), *Por otra comunicación. Los media, globalización cultural y poder* (pp. 193-202). Barcelona: Icaria Editorial.
- Rising Voices. (2013). *Rising Voices*. Recuperado de <http://rising.globalvoicesonline.org/>
- Roig, A. (2010). Cambio y continuidad en el fenómeno de la autoproducción audiovisual: puntos de encuentro entre la industria de los media y la producción social de los contenidos. En J. García (Presidencia), *Comunicación y desarrollo en la era digital*. II Congreso Internacional AE-IC, Málaga, España. Recuperado de <http://www.aeic2010malaga.org/upload/ok/365.pdf>
- Santaella, L. (2005). *Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do lector imersivo*. Sao Paulo: Paulus.