

Exploración de las relaciones entre narrativas, emociones y estrategias transmedia: historias del informe final de la Comisión de la Verdad, una remezcla desde el aula de diseño gráfico

Exploring the relationships between narratives, emotions and transmedia strategies: stories of the final report of the Truth Commission, a remix from the graphic design classroom

HÉCTOR ADOLFO BERNAL SANDOVAL¹ • JAIME ANDRÉS VALLEJO BEJARANO²

Resumen

Este artículo presenta la exploración y experimentación llevada a cabo por el semillero de investigación DAFT, perteneciente al programa de Diseño Gráfico de la Universidad Antonio Nariño (UAN) en Bogotá, Colombia. El objetivo principal de este estudio fue investigar las relaciones entre narrativas, emociones y estrategias transmedia en apoyo de las historias contadas por la Comisión de la Verdad.

Se hace énfasis en el análisis de las interacciones entre narrativas y emociones encontradas en el informe final de la Comisión de la Verdad. Para apoyar este enfoque, se realizó un experimento con estudiantes de Diseño Gráfico que participaron en la creación de una remezcla de las historias del informe final utilizando estrategias transmedia. El análisis de los datos reveló la importancia de las emociones en la recepción y comprensión de los relatos narrados por la Comisión de la Verdad. Además, se proponen diferentes estra-

tegias transmedia usadas en la remezcla de historias, que ayudaron a enriquecer la experiencia narrativa y promover la empatía con las víctimas.

De este modo, se argumenta que al combinar de manera efectiva narrativas, emociones y estrategias transmedia, es posible crear experiencias más impactantes y significativas que contribuyan a la difusión y comprensión del informe final de la Comisión de la Verdad. Los hallazgos de la exploración tienen implicaciones importantes para la práctica del diseño gráfico y la comunicación social, destacando la importancia de considerar la intersección entre narrativas, emociones y estrategias transmedia al abordar temas sensibles y promover la empatía en la sociedad.

Palabras clave • comunicación digital, diseño centrado en el usuario, diseño emocional, empatía, experiencia narrativa, hipermediaciones, transmedia storytelling

¹ **HÉCTOR ADOLFO BERNAL SANDOVAL** | Magíster en Ciencias de la Información • Universidad Antonio Nariño, Colombia • <http://orcid.org/0000-0002-8622-283X> • hbernal70@uan.edu.co

² **JAIME ANDRÉS VALLEJO BEJARANO** | Magíster en Diseño de Experiencia de Usuario • Universidad Antonio Nariño, Colombia • <http://orcid.org/0000-0002-2534-3873> • jvallejo40@uan.edu.co

FECHA DE RECEPCIÓN: 4 de mayo de 2023 • FECHA DE ACEPTACIÓN: 8 de junio de 2023.

Citar este artículo como: BERNAL SANDOVAL, H. A. y VALLEJO BEJARANO, J. A. (2023). Exploración de las relaciones entre narrativas, emociones y estrategias transmedia: historias del informe final de la Comisión de la Verdad, una remezcla desde el aula de diseño gráfico. *Revista Nodo*, 34(17), enero-junio, pp. 7-18. doi: 10.54104/nodo.v17n34.1552

Abstract

This article presents the exploration and experimentation carried out by the research group DAFT, belonging to the Graphic Design program at Antonio Nariño University (UAN) in Bogotá, Colombia. The main objective of this study was to investigate the relationships between narratives, emotions, and transmedia strategies in support of the stories told by the Truth Commission.

Emphasis is placed on analyzing the interactions between narratives and emotions found in the final report of the Truth Commission. To support this approach, an experiment was conducted with Graphic Design students who participated in creating a remix of the stories from the final report using transmedia strategies. The analysis of the data revealed the importance of emotions in the reception and understanding of the narratives told by the Truth Commission. Additionally, different transmedia strategies used in the remix of the stories are proposed, which helped enrich the narrative experience and promote empathy with the victims.

Thus, it is argued that by effectively combining narratives, emotions, and transmedia strategies, it is possible to create more impactful and meaningful experiences that contribute to the dissemination and understanding of the Truth Commission's final report. The findings of the exploration have important implications for the practice of graphic design and social communication, highlighting the importance of considering the intersection between narratives, emotions, and transmedia strategies when addressing sensitive issues and promoting empathy in society.

Keywords • digital communication, user-centered design, emotional design, empathy, narrative experience, hypermediations, transmedia storytelling

Introducción

El diseño emocional y el enfoque centrado en el usuario se posicionan como herramientas fundamentales en la comunicación digital contemporánea. Esta exploración se adentra en la aplicación de estas disciplinas en el ámbito del transmedia *storytelling*, donde la sinergia entre medios digitales y tradicionales amplía el alcance y el impacto de las narrativas.

El semillero de investigación DAFT (Diseño, Arte, Fundamentación y Tecnología) forma parte del programa de Diseño Gráfico de la Universidad Antonio Nariño (UAN) en Bogotá, Colombia. La instalación se enmarca dentro de los valores de igualdad, libertad, justicia y fraternidad (Universidad Antonio Nariño, 2005: 30-34) promovidos por la institución en su Proyecto Educativo Institucional (PEI), por lo que sus acciones y actividades exploran las diferentes maneras de difundir, transmitir y promover los derechos humanos. Es así que desde las inquietudes investigativas de la línea de investigación Arte, Diseño y Sociedad de la Facultad de Artes de la UAN, se reconoce al Informe de la Comisión de la Verdad como un documento fundamental en el contexto actual. Este reconocimiento se debe a su capacidad para abordar diversas perspectivas y medios de manera transmedial, con el objetivo de difundir y preservar las memorias del conflicto armado colombiano. El semillero se enfoca en el trabajo social, en concordancia con los valores institucionales de los derechos humanos. A través de su práctica en el aula, el semillero permite establecer conexiones holísticas, complejas y convergentes entre los fenómenos, especialmente en el contexto latinoamericano.

América Latina y su realidad no es ajena a ser permeada como un tema de estudio dentro del universo transmedia, donde las nuevas formas de representar y darle vida a los relatos llevan a la audiencia a conocer y reconocer casos sociales donde la denuncia y la divulgación —ojalá con impacto internacional— son el instrumento de publicación de hechos olvidados y evadidos muchas veces por la institucionalidad (Pinto-Arboleda *et. al.*, 2022).

Partiendo de lo anterior se puede concluir que el Informe Final de la Comisión de la Verdad recoge diferentes historias que permiten reconocer el ejercicio de diversas modalidades de violencia. Para efectos de considerar los alcances del Informe es pertinente definir qué es la comisión:

En el marco del Acuerdo Final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz estable y duradera, suscrito entre el Gobierno de Colombia y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia-Ejército del Pueblo FARC-EP, mediante el Acto Legislativo 01 de 2017 y el Decreto 588 de 2017, se creó la Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición, como un mecanismo de carácter temporal y extrajudicial del Sistema Integral de Verdad, Justicia, Reparación y No Repetición-SIVJRNR, para conocer la verdad de lo ocurri-

do en el marco del conflicto armado y contribuir al esclarecimiento de las violaciones e infracciones cometidas durante el mismo y ofrecer una explicación amplia de su complejidad a toda la sociedad (Comisión de la Verdad, s. f., párr. 3).

En este escenario, una de las acciones incluidas dentro del acuerdo final era la difusión de sus investigaciones, estableciendo unas conclusiones y recomendaciones para garantizar la no repetición (Presidencia de la República de Colombia, 2017). Uno de los mecanismos para hacer la comunicación efectiva del Informe fue la publicación de un sitio web, donde a partir de experiencias textuales, interactivas, sonoras, visuales, audiovisuales, entre otras, se puso a disposición de la sociedad los contenidos de forma libre con licencia Creative Commons 4.0, de atribución no comercial y de compartir igual, la cual permite copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, además de remezclar, transformar y construir a partir del material (Creative Commons, s. f.).

Esta exploración investigativa busca no sólo analizar el impacto emocional que estas estrategias transmedia generan en los receptores, sino también comprender cómo pueden ser empleadas de manera ética y responsable para apoyar las historias relatadas por la Comisión de la Verdad. Para ello examinamos la conexión íntima entre el diseño emocional, las hipermediaciones y el poder de la comunicación digital en la era actual.

Las historias abordadas en el Informe se ahondan desde sus narrativas para explorar las relaciones entre los diferentes actores, su contexto y las historias adyacentes. Así, abarcando diversos marcos de trabajo, los integrantes del semillero de investigación, sus docentes y compañeros de estudio recogen estas narrativas para proponer un ecosistema de medios que permite la resonancia de sus voces y relatos en la sociedad civil. En este sentido, el semillero de investigación DAFT, desde el diseño, el arte, la fundamentación y la tecnología, explora el valor de contar historias invisibilizadas, reconociendo a las comunidades que las narran para que consideren los productos realizados como un documento histórico y de difusión. El Informe Final de la Comisión de la Verdad da voz a muchas víctimas del conflicto armado; uno de nuestros objetivos es que estas historias se visibilicen para que la sociedad colombiana reconozca los hechos y pueda, de alguna forma, a partir de su difusión, evitar la repetición de experiencias similares. Son historias que muchos medios de comunicación tradicionales no han difundido y que apenas quedan en conocimiento de víctimas y victimarios.

La presente investigación aborda la necesidad imperante de involucrar a la población estudiantil del programa de diseño gráfico de la UAN en la construcción de narrativas, tomando como punto de partida el informe final de la Comisión de la Verdad, con el fin de lograr un reconocimiento profundo y significativo del conflicto armado colombiano desde la perspectiva de los creadores. El propósito fundamental de esta iniciativa es difundir de manera efectiva historias concretas que permitan a las víctimas encontrar canales de expresión que dignifiquen su experiencia a través de nuevos medios.

En concordancia con los planteamientos presentados, se infiere la necesidad de partir de metodologías existentes como las de Peter von Stackelberg (2016), Alex McDowell (2016) y Deger Ozkaramanli (2017). Estas experiencias surgen de los mundos ficcionales, ya que establecen una relación simbiótica y de constante retroalimentación entre personajes, objetos significantes y escenarios dentro de una narrativa convergente, el trabajo con dilemas emocionales y en el campo de la producción para optimizar los procesos con una visión holística. De esta forma, la intención de esta experimentación es establecer una primera aproximación a la creación de un modelo propio de las narrativas transmedia sociales desde una perspectiva latinoamericana.

Todas las actividades se realizaron entendiendo que las estrategias transmedia se convierten en una manera efectiva de difundir productos de diseño gráfico social, ya que permiten originar, desde múltiples puntos de entrada y desde los diferentes productos, una experiencia acorde con la libertad de recorridos que puede realizar un usuario desde las posibilidades de las plataformas usadas con su propio criterio. Así, las narrativas del Informe Final de la Comisión de la Verdad en Colombia pueden llegar a públicos diversos con un acercamiento mucho más vivencial desde lo digital, permitiendo que poblaciones vulneradas puedan contar sus historias en medios con una disponibilidad casi permanente, diversificando el enfoque de una narrativa a partir de la disponibilidad de plataformas.

Para ello se buscó dar validación a la integración de marcos metodológicos narrativos, emocionales y de producción para la generación de producciones transmedia con enfoque social en Colombia. Asimismo, se trató de identificar puntos de partida para la creación de un modelo de construcción de narrativas transmedia sociales, que permita la difusión de los derechos humanos desde el diseño gráfico, en un contexto latinoamericano, y relatar las experiencias de víctimas del conflicto armado colombiano para que públicos jóvenes conozcan las narrativas desde diferentes medios.

Metodología

La presente investigación adopta una metodología que combina elementos de exploración colectiva, diseño centrado en el usuario y en enfoques holísticos, con el objetivo de comprender y resaltar el valor de contar historias invisibilizadas en el contexto del post conflicto colombiano desde las narrativas transmedia.

Si bien se reconoce que la exploración propuesta no sigue un enfoque estrictamente analítico o científico, sino más bien de creación, la exploración está orientada hacia la construcción de un valor y un sentido más profundos, alineándola con las posibilidades creadoras y narrativas del diseño gráfico, entendiendo que la difusión y apropiación de estas historias no se limita a un análisis superficial, sino que implica una inmersión empática en la experiencia de los individuos involucrados.

El enfoque metodológico se inspira en la visión holística propuesta por Alex McDowell, que considera los aspectos sociales, culturales, emocionales y tecnológicos de las narrativas transmedia. Este enfoque está complementado con dos marcos adicionales: el Diseño Emocional y el Diseño Centrado en el Usuario. Estas metodologías nos permiten explorar la intersección entre narrativas, emociones y estrategias transmedia desde una perspectiva multidimensional.

Es importante señalar que la elección de estos abordajes metodológicos se basa en su idoneidad para nuestra investigación y en su capacidad para brindar una comprensión profunda de los fenómenos estudiados. La combinación de estas perspectivas permite acercarse a las historias del Informe de una manera integral, respetuosa, empática y significativa, superando las limitaciones de los enfoques puramente analíticos.

Bajo la mirada del trabajo en aula, por proyectos y en miras de aplicar la investigación formativa para promover el autoaprendizaje, la reflexión constante y la mejora continua de la práctica del diseño gráfico, se aterriza la convergencia de saberes entre los resultados de aprendizaje de los espacios académicos Diseño UX/UI, Laboratorio Creativo: Composición 2, del cuarto semestre, y el Laboratorio de Profundización de séptimo semestre, amalgamados por los intereses investigativos del semillero DAFT de la UAN. Esto dentro de una exploración en lo que se conoce como narrativas transmedia sociales que abarcan:

Las cuestiones relacionadas con la equidad de género y en contra de la violencia machista, y las desigualdades económicas, políticas, sociales y culturales. En síntesis, los objetivos de las narrativas transmedia con vocación social

se concentran en la visibilización de grupos o problemáticas consideradas tabú, la concienciación sobre circunstancias catalogadas, abusivas e injustas y la movilización para la expresión ciudadana de protesta o de compromiso frente a diversas reivindicaciones (Rincon & Pérez, 2021: 7,8).

Dentro de la dinámica de producción se hace un abordaje desde una visión holística como la planteada por Alex McDowell (2016), que propone prácticas desde el diseño de producción coherentes con los medios, técnicas, tecnologías, dinámicas y formas de trabajar en el contexto actual, denominándose los diez principios del diseño de producción en el siglo XXI, que se resumen a continuación:

1. El diseño es holístico porque el mundo, la fuente de la imaginación de su diseñador, es holístico. El diseñador siempre debe tener en cuenta todo el abanico de condiciones interconectadas, desencadenadas por la narrativa central, que conforman el mundo. Se trata de un proceso no empírico que se define por la fórmula $1 + 1 = 3$.
2. El diseño del mundo es tan importante para el desarrollo de la producción de la historia como el guión lo es para el desarrollo del diseño. La historia principal es el desencadenante del desarrollo del mundo, antes que el guión, antes que la narrativa.
3. El diseñador debe diseñar primero la producción. La infraestructura de cada producción, desde la preproducción hasta la postproducción, requiere un nuevo andamiaje que es en sí mismo un espacio mundial de nodos de experiencia no lineales interconectados, que tienen que ser capaces de interactuar de maneras radicalmente diferentes a las del pasado lineal-industrial.
4. Todas las historias jamás contadas se sitúan en el centro de la relación entre el mundo, sus habitantes y nuestro punto de vista. El diseñador es responsable de desarrollar un espacio narrativo en el centro de esta tensión triangular. El diseño de producción empieza por considerar la condición humana en el centro de la historia en relación con el entorno construido.
5. La principal tarea del diseñador es desarrollar un espacio narrativo cuatridimensional, fluido y esférico, que sea la base de la que surjan las secuencias cinematográficas lineales. Las herramientas digitales e interactivas, hacen de este un espacio activo y en tiempo real en el que pueden entrar todos y cada uno de los miembros del equipo de producción.
6. Las decisiones que impulsan el diseño del mundo en su conjunto deben ser el resultado de una estrecha colabo-

- ración entre la creación de prototipos, la visualización del diseño y el diseño de secuencias de los actores clave y los colaboradores.
7. Definir las reglas del mundo es responsabilidad del diseñador. Las reglas se desarrollan a medida que el mundo pasa de una comprensión horizontal amplia a una aplicación vertical profunda de las necesidades de la historia.
 8. La tecnología es amiga del diseñador. El diseñador es responsable de incorporar todas las nuevas tecnologías y sus capacidades de vanguardia, y de mirar a través de las membranas de cada industria de medios de entretenimiento para capitalizar los nuevos desarrollos.
 9. El diseñador es responsable de desarrollar un mundo que crezca a partir de la intersección de un desarrollo horizontal del conocimiento y una expresión vertical del resultado. A medida que los creadores clave empiezan a colaborar en torno al conocimiento del mundo exterior, la historia y sus actores empiezan a exigir cada vez más detalles del mundo.
 10. El diseñador debe construir un mundo nuevo, complejo y completo para abarcar cada nueva historia. De este modo se crea una rica infraestructura de apoyo a la historia, clara para los diseñadores, pero oculta para el público, que solamente es consciente de ella a través de la participación y la convivencia.

A partir de estos principios, se definió la filosofía de trabajo y se conformaron los grupos de exploración narrativa y emocional que seleccionaron casos o narrativas específicas del informe de la Comisión de la Verdad.

Con el objetivo de brindar puntos de partida claros a los estudiantes del semillero, se realizó un estudio de los conceptos, casos y recomendaciones metodológicas expuestos por Carlos Scolari en su libro *Narrativas transmedia* (Scolari, 2013). Se presentó al grupo una estructura de medios básica, que consta de un sitio web inicial, una historia interactiva con múltiples finales, acciones de difusión en redes sociales y una experiencia fuera de línea con medios impresos relevantes a la historia trabajada. Se alienta así a los estudiantes a ampliar, modificar y desarrollar esta estructura en función de sus hallazgos exploratorios en las características emocionales y narrativas de la historia.

Desde ese lugar se aplican, como hilo conductor para las exploraciones creativas de los estudiantes, las experiencias prácticas del Delft Institute of Positive Design, en su libro *From Discovery to Application: What to Expect when Designing with Dilemmas* (Ozkaramanli et al., 2020), buscando encontrar relaciones empáticas acordes y relevantes para el planteamiento de estrategias de comunicación más

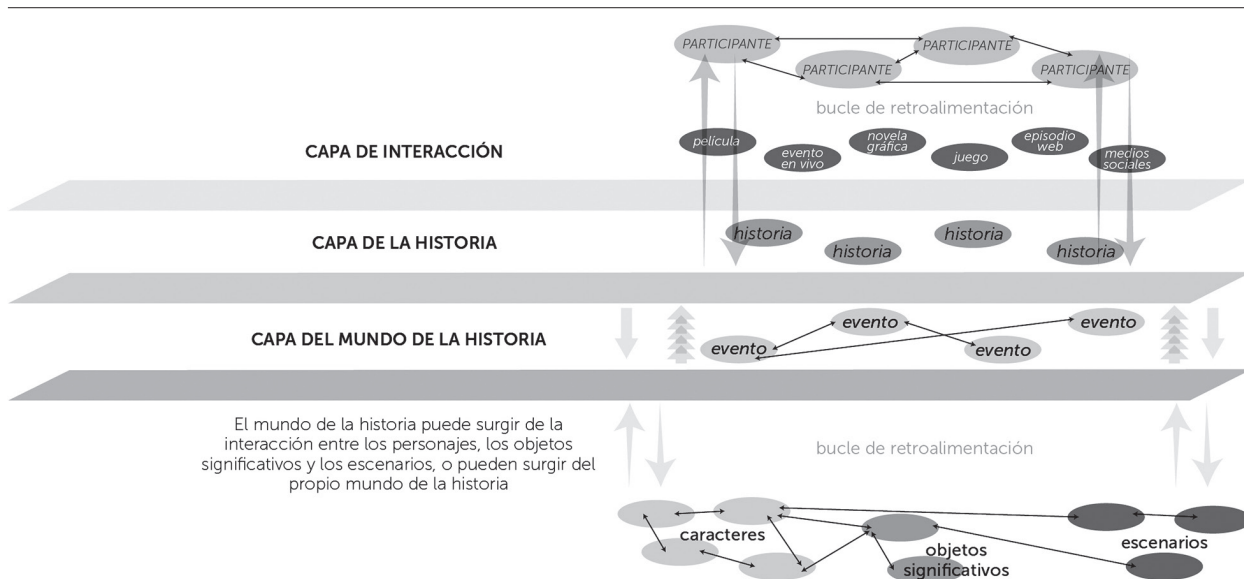
humanas entre diversos marcos de trabajo narrativos. Para ello se llevó a cabo un taller de identificación y tipificación de emociones, en el cual los docentes, junto con los estudiantes de séptimo semestre, utilizaron herramientas del *Design Thinking* como mapas de empatía, *Storyboards*, *Fact Finding*, entre otras, para ayudar al semillero en la selección de las emociones más adecuadas para sus historias. Esto implicó identificar en un documento de trabajo las emociones de los protagonistas y asegurar que fueran compatibles con las que se esperaba despertar en el espectador para lograr una mayor empatía con la historia. Se usó la herramienta *Emotion Typology* (Fokkinga, 2016), del Delft Institute of Positive Design, la cual describe de manera sencilla, directa y científica las emociones humanas y las reacciones físicas que generan en los espectadores.

A través de estos grupos se plantean mundos que permiten comprender las circunstancias, personas, territorios y relaciones presentes en las historias del conflicto armado colombiano. Cada grupo propone la estructura de medios y productos de su historia, teniendo en cuenta la efectividad y facilidad para evocar las emociones identificadas. Es importante destacar que estos principios se centran en el desarrollo de narrativas ficcionales, aunque la propuesta exploratoria de esta propuesta es aplicarlos también en la narración y difusión de hechos reales relacionados con la historia del conflicto colombiano.

Para llegar a construir el mundo de las historias seleccionadas se utilizó el modelo de Peter Von Stackelberg denominado Modelo de Participantes en el Mundo de las Historias [*Storyworld Participant Model*], el cual establece capas para cada uno de los niveles de interacción dentro del mundo. En este modelo, según Storyfloat (2016), los participantes pueden interactuar entre sí con una o más historias, en donde cada una proporciona una ventana única a los eventos, personajes, objetos significativos y escenarios del mundo de la historia. Así, los eventos pueden interactuar con otros acontecimientos, lo que puede provocar que ocurran otros más, y éstos se vean vinculados a personajes, objetos significativos y escenarios mediante bucles de retroalimentación. En este modelo, todos los elementos tienen retroalimentación e interacción entre sí, lo que permite una investigación exhaustiva dentro del caso particular y puede dar una perspectiva muy amplia de lo sucedido. En la figura 1 se observa el modelo y sus partes de manera desglosada, estableciendo sus relaciones.

Este modelo de Peter Von Stackelberg (2016) sirve para entretejer las relaciones que se gestan entre las personas que interactúan con la historia y los medios usados para contarla. A continuación, unas precisiones del autor sobre el modelo para detallar mejor lo que sucede en las relaciones:

FIGURA 1 MODELO DE PARTICIPANTES EN EL MUNDO DE LAS HISTORIAS



Fuente: Von Stackelberg (2016).

- Los participantes pueden interactuar entre sí a través de diversos medios de la capa de interacción, con una o varias historias. El tipo de medio utilizado y el grado de intervención del participante en la historia determinan la fuerza del bucle de retroalimentación entre el participante y la historia.
- Las historias surgen del mundo de las historias. De un mundo argumental complejo pueden surgir múltiples historias; cada una ofrece una ventana única a los acontecimientos, personajes, objetos significativos y escenarios del mundo de la historia.
- Los eventos son cambios en el estado de algo. Ocurren dentro del mundo de la historia, pueden interactuar con otros sucesos que, a su vez, pueden provocar otros.
- Los eventos están vinculados con los personajes, objetos significativos y escenarios mediante bucles de retroalimentación; por ejemplo, un evento puede provocar cambios en el estado de un escenario.

Para facilitar la visualización de las historias dentro del modelo se solicitó a los grupos que plasmaran las interacciones de las emociones, la historia y el contexto en una matriz de sistemas intertextuales. Esto les permitió mantener presentes las interacciones clave de la historia y determinar en qué medios y plataformas se desarrollarían los elementos esenciales, así como las emociones que se deseaban evocar en los espectadores.

De esta manera, se llevó a cabo en el aula un abordaje experimental aplicando los tres modelos antes menciona-

dos en la construcción de narrativas. Así, la primera actividad fue reconocer el Informe Final de la Comisión de la Verdad como insumo principal para la selección de las historias a contar, para luego crear el mapeo de los recursos narrativos de cada historia identificando actores, puntos de vista, lugares, épocas, etc. Posteriormente se definieron los medios para las historias escogidas, determinando las diferentes rutas de interacción tanto en la narrativa como en los medios usados; se realizaron los guiones correspondientes a cada producto para poder explotar las posibilidades de uso, retroalimentación y llegada de cada uno de ellos dentro de la experiencia.

Resultados

Entre la variedad de historias relatadas, los estudiantes, seleccionaron las narrativas a contar en las plataformas según sus intereses y motivaciones, indagando en los documentos de texto, videos, artículos web, experiencias sonoras y otros medios disponibles en el Informe Final de la Comisión de la Verdad. Durante este proceso de indagación reflexionaron sobre las historias y propusieron que la historia seleccionada funcionara como proyecto de narración convergente, respetando a las víctimas. Además, se solicitó a los estudiantes la realización de una tipología de emociones, identificando las emociones de los protagonistas, actores o comunidades involucradas en las historias abordadas, así como las posibles emociones transmitidas

por los documentos del sitio web de la Comisión de la Verdad. También reflexionaron sobre las emociones que ellos mismos, como creadores, experimentaron, así como las emociones que deseaban transmitir a quienes se acercaran a las plataformas desde una experiencia vivencial.

La propuesta experimental de creación se hace desde las metodologías propuestas porque establecen la realización de productos transmedia desde una perspectiva que pretende que el espectador o usuario tenga un alto grado de empatía frente a las víctimas del conflicto armado colombiano. Se logra contar una narrativa integrando diversos elementos de la historia seleccionada logrando un alto grado de apropiación por quienes investigaron los *Storyworlds* y la producción desde una perspectiva no lineal, permitiendo lograr que tanto creadores, usuarios y espectadores reconozcan hechos históricos en Colombia, evocando las emociones logradas a partir de las historias.

La utilización de la metodología de Von Stackelberg posibilita, en primer lugar, descomponer —en los relatos encontrados en el Informe— personajes, objetos significantes y escenarios para reconocer los elementos principales que pueden ser protagonistas. En segundo lugar, se identifica el universo narrativo —en este caso, los territorios, la época y las circunstancias culturales, políticas y económicas que rodean el suceso—. Luego se hace una selección de las historias que se van a contar dentro de una serie de espacios solicitados, un prototipo web, una experiencia gamificable interactiva de múltiples finales, redes sociales y una actividad presencial.

Los equipos se formaron con tres personas, por lo que, frente al modo de producción, fue necesario que los roles que cumplían los estudiantes dentro de la construcción de la narrativa y la generación de los productos para las diferentes plataformas, fuese descartado. Esta manera de trabajo holística propuesta por McDowell (2016) rompe con el patrón normalizado de establecer roles dentro de la producción y permite que las necesidades del proyecto sean

solventadas de acuerdo con sus propios requerimientos, reconociendo estructuras no lineales de colaboración que facilitan la generación de ideas originadas en diferentes miradas y no desde una jerarquía impuesta por una denominación de cargos. Asimismo, tiene en cuenta la historia como eje fundamental de la realización de los productos desde un punto de vista complejo e integrador que multiplica las posibilidades creativas, lo cual converge de forma coherente con el modelo de participante de *storyworld* de Von Stackelberg (2016).

A través de esta exploración metodológica se podría validar si la integración de los marcos de trabajo de *Dilema-Driven Design (Book of Dilemmas for Designers, s. f.)*, *Production Design for the 21st Century* (McDowell, 2016) y *Storyworld Participant Model* (Von Stackelberg, 2016) generan resultados funcionales en su aplicación unificada en el diseño y desarrollo de estrategias de difusión multimodal, análogas y digitales, en contextos sociales, históricos, culturales y comunitarios, asistidos por las herramientas precisas del *Design Thinking*. Para vislumbrarlo, en el semillero se desarrollan las propuestas de comunicación hipermedia, Crossmedia y Transmedia, buscando facilitar la apropiación, reinterpretación, transmisión y comunicación de experiencias del conflicto armado colombiano que carecen de voz y resonancia en los contextos mencionados anteriormente (tabla 1).

Después de trabajar con la combinación de estos tres modelos, se identificó su conveniencia al converger en la creación de productos que generen efectos positivos desde su concepción, lo que resultó útil para el desarrollo de un proyecto de difusión del Informe Final de la Comisión de la Verdad en Colombia, facilitando la creación de narrativas transmedia que involucren a los usuarios y aborden dilemas éticos y morales de manera responsable e innovadora.

Como evidencia de lo realizado es pertinente mencionar las experiencias más significativas dentro de los espacios académicos de Laboratorio creativo: Composición 2

TABLA 1 RELACIÓN DE MARCOS DE TRABAJO

<i>Dilema Driven Design</i>	<i>Storyworld participant model</i>	<i>Diez principios del diseño de producción en el siglo XXI</i>
Descubrimiento	Storyworld	Holística
Definición	Storylayer	Mundo, habitantes y punto de vista del espectador
Aplicación	Interacciones	Complejidad

Fuente: Elaboración propia.

y Diseño UX/UI y el semillero de investigación DAFT, realizadas por estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Antonio Nariño que cumplen con criterios narrativos, técnicos, conceptuales y metodológicos acordes a las directrices del modelo de participantes de *storyworld*, *dilemma driven design* y el diseño de producción para el siglo XXI.

De las nueve propuestas resultantes se seleccionaron cinco para mostrar en este artículo, de acuerdo con la implementación de los modelos mencionados dentro de la narrativa, los parámetros de cuidado a la historia original, el proceso de investigación realizado, la estructura gráfica y su funcionamiento técnico. Las narrativas no mostradas cumplieron de manera general los procesos de las metodologías usadas, pero tienen ciertas fallas de carácter gráfico y técnico,

Pueblos étnicos

EMOCIONES IDENTIFICADAS:

rechazo, tristeza, indignación, anhelo

Este proyecto consiste en la creación de cinco productos diferentes, cuyo objetivo es visibilizar las situaciones que han vivido las comunidades indígenas, negritudes y palenqueras durante el conflicto armado y el abandono en el que se encuentran los territorios habitados (figura 2).

FIGURA 2 IMAGEN DE INSTAGRAM DE LA PROPUESTA | "PUEBLOS ÉTNICOS EN COLOMBIA"



"Pueblos étnicos en Colombia", 16 de noviembre de 2022.

El primer producto es un sitio web que se enfoca en la Comisión de la Verdad y en las comunidades indígenas wayuu, negras y palenqueras. Se encontrará información relevante y algunos relatos de las personas afectadas.

El segundo producto es una historia interactiva en la que el usuario tendrá la oportunidad de escoger el final de la historia: hay cuatro finales posibles, lo que convierte la experiencia en diferente para cada usuario.

El tercer producto es la personificación de las personas involucradas en el conflicto. Estas personificaciones se concretan en un producto físico con un código QR para direccionar al usuario a la página web del proyecto. Así, el usuario podrá conocer más detalles sobre la vida de cada una de estas personas.

El cuarto producto consiste en la publicación de fragmentos de los relatos en Instagram, con enlaces a los otros productos relacionados. Esta publicación busca resaltar la importancia de conocer los sitios implicados y de fomentar el turismo en estas áreas.

Finalmente, el quinto producto es un paisaje de interacción presentado como un juego interactivo: el usuario tendrá que organizar una serie de cartas que contienen pistas de los cuatro productos anteriores. Esto ayudará al usuario a comprender de forma más didáctica lo que sucede en los pueblos étnicos y a conectarse con las historias narradas.

Las estudiantes que llevaron a cabo la propuesta reflexionaron y mencionaron que son situaciones que no conocían, y que el acceso a estas historias las dejaron impactadas con hechos que suceden más cercanos de lo que creían (Mateus-Pertuz, Mendoza-Carvajal y Rojas-Romero, 2022).

Acceso:

<https://www.figma.com/proto/4K5FXrOSwp8rh3BCixjsKm/Pueblos-etnicos?node-id=384-74&scaling=scale-down-width&page-id=288%3A84&starting-point-node-id=384%3A74&show-prototype-sidebar=1&hot-spot-hints=0&hide-ui=1>

Exilio

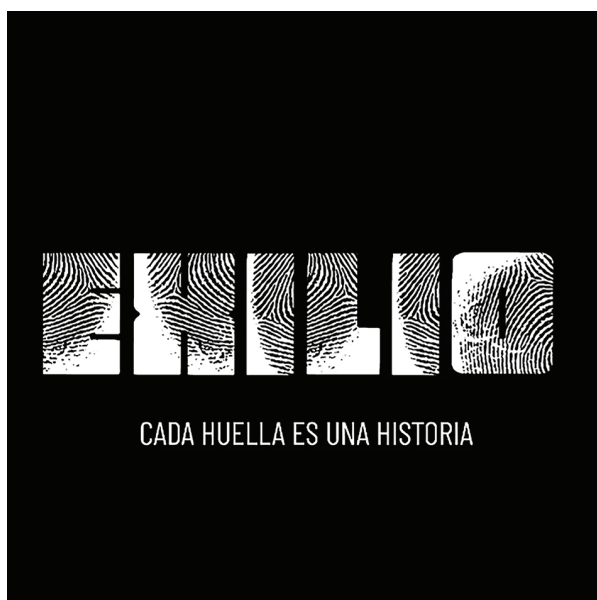
EMOCIONES IDENTIFICADAS:

frustración, indignación, miedo, ansiedad e inseguridad

En esta narrativa se aborda la migración obligada de personas colombianas debido a la violencia en el país a través del caso de Gloria Lara, una líder social asesinada. El trabajo realizado por los estudiantes incluyó varios productos, como un sitio web que sirve como punto de entrada al

caso, una cuenta de Tik Tok donde se narran los episodios de la historia, una experiencia interactiva donde el usuario experimenta el exilio y recibe un pasaporte como prueba de la situación, y una experiencia auditiva en 360 grados que permite al participante sumergirse en la situación de secuestro (figura 3).

FIGURA 3 IMAGEN DE LA INSTAGRAM DE LA PROPUESTA “EXILIO”



“Exilio”, 15 de noviembre de 2022.

Los estudiantes admitieron que fue un proceso complicado para generar interés en el público general debido a que no son temas cotidianos, pero lograron soluciones adecuadas y emocionalmente impactantes para mejorar la interacción y la presentación de los casos (Arias-Bareño, Santos-Llanes y Ramírez-Rincón, 2022).

Acceso:

<https://linktr.ee/exiliocolombia>

DAINA-Denuncia al aborto involuntario no acordado

EMOCIONES IDENTIFICADAS:

rechazo, desprecio, indignación

Esta propuesta explora y plantea una experiencia que tiene como objetivo visibilizar las situaciones que han llevado a mujeres colombianas a abortar debido al conflicto armado. Se crearon varios productos, como un sitio web donde

se presentan los casos de varias mujeres, una cuenta de Instagram con imágenes que brindan datos y consejos sobre cómo abordar el acoso, así como una experiencia interactiva en la que el usuario se pone en el lugar de un hombre que interactúa con mujeres en diferentes situaciones y debe decidir si sus acciones son consideradas acoso. También se generó un póster informativo para ser utilizado físicamente como punto de entrada a la narrativa y un álbum parodia del mundial de fútbol, que muestra a hombres líderes de grupos armados colombianos y a algunas de sus víctimas femeninas (figura 4).

FIGURA 4 IMAGEN DE INSTAGRAM DE LA PROPUESTA “DAINA”



“DAINA”, 31 de octubre de 2022.

Las creadoras buscan reconocer a las mujeres víctimas de violencia y machismo en estos grupos armados luego de reflejar sus propias experiencias y situaciones personales en el dolor y silencio de la historia que abordaron (Bedoya-Molano, Crisancho-Florez & Toro-Sánchez, 2022).

Acceso:

<https://www.figma.com/proto/suuuvVbiLwRiQFxrkrO3y/DAINA?node-id=356-147&scaling=scale-down-width&page-id=267%3A80&starting-point-node-id=356%3A147&hotspot-hints=0&hide-ui=1>

La chica que sí fue

EMOCIONES:

rechazo, anhelo, indignación, admiración y orgullo

Al abordar la historia “El hombre que no fue”, los estudiantes exploraron sucesos que influyeron significativamente en la vida de «Rosita» Avilez y la comunidad transgénero en Colombia durante el conflicto armado. Los resultados de esta exploración emocional y social se pueden apreciar en los entregables finales del proyecto (figura 5).

FIGURA 5 IMAGEN DE INSTAGRAM DE LA PROPUESTA “LA CHICA QUE SÍ FUE”



“La chica que sí fue”, 15 de noviembre de 2022.

El primer entregable es una página web que, con formatos similares a Twitter, cuenta la vida de «Rosita»; incluye enlaces para que las personas participen en la experiencia del fotolibro interactivo, donde pueden subir fotos para ser publicadas. En la misma página se encuentran los apoyos que «Rosita» brindó a la comunidad trans al formar parte de organismos gubernamentales que defienden los derechos de las personas de diversas comunidades.

Otro entregable fue un fotolibro que contiene imágenes de labios de distintas personas y un espacio para que las personas puedan dejar sus besos plasmados en las hojas, simbolizando igualdad y enfoque en la lucha contra la discriminación hacia la comunidad trans. Además, se desarrolló una cuenta de Instagram que presenta paneles ilustrativos apoyando a la comunidad trans y a las personas que se identifican con la historia de «Rosita».

Los estudiantes valoraron a «Rosita» como un modelo a seguir porque no sólo se defendió a sí misma, sino también a otras personas al participar como vocera y activista de los derechos de las personas transexuales y de las comunidades diversas (LGTB) (Fajardo-Correa, Fierro-Blasquez, Lamprea-Holguin & Jimenez-Fajardo 2022).

Acceso:

<https://www.figma.com/proto/1wYJee6JlMzS1y5AB3a5Gb/Rayo-McQueen?type=design&node-id=344-70&scaling=scale-down-width&page-id=261%3A83&starting-point-node-id=377%3A81&hotspot-hints=0&hide-ui=1>

Tres generaciones en medio de la guerra

EMOCIONES:

rechazo, miedo, indignación, angustia.

Esta iniciativa tiene como objetivo concientizar sobre el reclutamiento de menores de edad por grupos armados ilegales a través del caso de Milena, una niña de 13 años. Se crearon varios productos: un sitio web donde se presenta un diario de Milena contando sus vivencias hasta que sus padres la encuentran, una experiencia interactiva desde el punto de vista de los padres buscando a su hija, una cuenta de Instagram donde se espera que los usuarios compartan sus experiencias con el sitio web y la experiencia interactiva, así como un juego de cartas en el que se personifican roles del conflicto y un póster para su difusión (figura 6).

FIGURA 6 IMAGEN DE LA EXPERIENCIA INTERACTIVA “TRES GENERACIONES EN MEDIO DE LA GUERRA”



Martha: Ya le preguntamos a casi todo el mundo y no saben nada

“Tres generaciones en medio de la guerra”, sin fecha.

Los creadores buscan que las personas se sientan parte de la historia al involucrarlos en los sentimientos y pensamientos de Milena y generar un vínculo (Blanco-Bolívar, Fernández-Mejía, Reyes-Olmos & Suárez-Ballen, 2022).

Acceso:

[https://www.figma.com/proto/DLsrBysZSx8ARuNLqT17qx/Manual-de-estilo-UI---Espa%C3%B1ol-\(Community\)?node-id=269-195&scaling=scale-down-width&page-id=119%3A355&starting-point-node-id=269%3A195&hotspot-hints=0&hide-ui=1](https://www.figma.com/proto/DLsrBysZSx8ARuNLqT17qx/Manual-de-estilo-UI---Espa%C3%B1ol-(Community)?node-id=269-195&scaling=scale-down-width&page-id=119%3A355&starting-point-node-id=269%3A195&hotspot-hints=0&hide-ui=1)

Discusión

La conjugación de los marcos narrativos y de diseño propuestos en el trabajo en laboratorios experimentales, como los abordados en este artículo, generan propuestas de difusión que relacionen los nuevos medios con temas sociales reales, incluso utilizando plataformas y marcos que generalmente se usan para la difusión de historias de ficción. De esta manera, desde el diseño se pueden apropiar los problemas sociales con una perspectiva holística, considerando la historia y las emociones que despierta en los involucrados, así como el problema de transmisión del mensaje a través del *storytelling* con un propósito de difusión claro y específico para su contexto. Los métodos usados se integran de forma convergente, ya que sus postulados se robustecen desde sus propios lugares de intervención a partir del *storytelling*, los dilemas y la producción holística. Esto queda reflejado en las piezas realizadas y las posibilidades de encuentro de las mismas con los usuarios.

La exploración de estos modelos evidencia la importancia de que el diseñador establezca una relación con la narrativa, reconociendo los múltiples factores que la rodean para comprenderla mejor. Se genera así un proceso creativo que contribuye a la concienciación sobre lo sucedido en el conflicto desde componentes emocionales, que muchas veces no son tenidos en cuenta en la exploración de contenidos transmedia.

En otras palabras, la convergencia de saberes en los espacios académicos se convierte en un nodo replicador de narrativas para que el Informe de la Comisión de la Verdad tenga un alcance más amplio e interactivo en la sociedad civil. Este proceso creativo y de diseño permite la difusión de historias sociales reales, y contribuye a un mejor entendimiento de la historia y de las emociones que la rodean. Además, ayuda a que la sociedad tenga un mayor acceso y comprensión sobre los temas relevantes en el Informe de la Comisión de la Verdad.

Estas experiencias realizadas por estudiantes integraron las metodologías mencionadas, lo cual, dentro del ejercicio de producción, permitió su consolidación como un medio efectivo para las narrativas. Al integrar hechos reales es necesario reconocer espectros históricos, simbólicos y culturales que por lo general no son abarcados, por lo que estos productos se convierten en un primer acercamiento a la construcción de un modelo que reconozca a las víctimas en su entorno.

El relacionamiento de los modelos y marcos planteados desde el semillero DAFT generó una experiencia importante de aprendizaje para los estudiantes, ya que les permite no sólo explorar las realidades del país, sino también

proponer estrategias de difusión de narrativas convergentes de manera metodológica y práctica. Dan cuenta así de su exploración creativa de los nuevos medios y del diseño gráfico, validando cognitivamente y creativamente su proceso de investigación formativa y apropiándose de conocimientos para desarrollar nuevas propuestas.

Es importante destacar que esta metodología fomenta la convergencia de saberes, lo que contribuye a la creación de nuevas narrativas y estrategias de difusión que se ajustan a las necesidades de la sociedad. Además, permite que los estudiantes adquieran un conocimiento más profundo de los múltiples factores que rodean a la narrativa, lo que resulta fundamental para el proceso creativo y para la concienciación de la sociedad sobre temas relevantes.

Conclusiones

Estas experiencias en aula demostraron que el enfoque de creación basado en la convergencia narrativa y la generación de emociones puede ser muy efectivo para transmitir historias complejas y generar empatía hacia las víctimas de conflictos armados. Los resultados destacan la importancia de considerar diferentes medios y plataformas para contar una historia de manera más impactante y accesible, permitiendo que los proyectos de narración convergente basados en emociones fuesen efectivos para transmitir historias relacionadas con el conflicto armado colombiano. Así, los estudiantes participantes lograron seleccionar y contar historias, generando empatía y posibilitando la generación de conciencia en los espectadores. Estas experiencias académicas realizadas en el marco del proyecto resaltan la importancia de considerar diferentes medios y plataformas, así como fomentar la colaboración y adoptar enfoques holísticos en su producción. Los resultados pueden ser aplicados en futuros proyectos de narración convergente y contribuir a la difusión de historias significativas.

La posibilidad de usar estas metodologías e integrarlas en la producción de narrativas transmedia con enfoque social permite realizar un primer acercamiento y exploración a la generación de un modelo que establezca parámetros propios para este fin, teniendo en cuenta la utilización de otros métodos que puedan incluir elementos faltantes importantes, como los aspectos culturales y simbólicos, sobre todo en las propuestas que abarcan comunidades diversas como la indígena y la afrodescendiente, entre otras, que en un espectro de conflicto también han sufrido violencias históricas que multiplican los efectos en su población. Es necesario seguir con esta convergencia de saberes entre asignaturas para poder resolver, dentro del espectro de aula y a

futuro, el trabajo directo con las comunidades afectadas para usar estas narrativas transmedia como elemento de resistencia frente a lo sucedido.

Por imprescindible iterar y desarrollar más experiencias como éstas para ampliar los resultados y constatar las dinámicas entre marcos y modelos propuestos, y establecer su influencia en el éxito de los procesos de creación. De esta forma se podrá seguir fortaleciendo la creación de un modelo y su aplicación en el diseño de narrativas para la difusión de temas sociales en la sociedad colombiana. ●

Referencias

- Angulo-Rincón, L., & Vargas-Pérez, L. C. (2021). Contexto crítico social de las narrativas digitales expansivas. *Question/Cuestión*, 3(70). <https://doi.org/10.24215/16696581e645>
- Arias-Bareño, D. A., Santos-Llanes, C. A., & Ramírez-Rincón, S. (2022). Proyecto Exilio. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=A4lDqSi6sfM>
- Bedoya-Molano, C., Cristancho-Florez, L. & Toro-Sánchez, L. V. (2022). DAINA-Denuncia al aborto involuntario no acordado [Video]. Google Drive. <https://drive.google.com/file/d/1t-UF e1h8HQs7XrXgYLFa1uaQHvpfnHCG/view?usp=sharing>
- Blanco-Bolívar, J. D., Fernández-Mejía, J. A., Reyes-Olmos, N. K. & Suárez-Ballén, C. S. (2022). Tres generaciones en medio de la guerra [Video]. Google Drive. <https://drive.google.com/file/d/1VUC5XSxroSEMtla5zMAfdblzdzEpgG0q/view?usp=sharing>
- Book of Dilemmas for Designers* (s. f.). <https://designwithdilemmas.com/book-of-dilemmas-for-designers>
- Comisión de la Verdad. (s. f.) ¿Qué es la comisión de la verdad? Informe Final. <https://www.comisiondelaverdad.co/que-es-la-comision-de-la-verdad>
- Creative Commons (s. f.) Resumen de Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional-CC BY-NC-SA 4.0. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>
- DAINA [elantesdelapaz] (31 de octubre de 2022). Comisión de la Verdad-Historia de Diana [Post de Instagram]. <https://z-p15.www.instagram.com/p/CkYyBQiOzv7/>
- Exilio Colombia [Exiliocolombia] (15 de noviembre de 2022). Póster referente al exilio [Post de Instagram]. <https://www.instagram.com/p/Ck-EQTGNnhh/>
- Fokkinga, P. D. (2022). Emotion Typology. Emotion Typology. <https://diopd.org/emotion-typology/>
- La chica que sí fue [lachica_quesifue] (15 de noviembre de 2022). Soy marica y que? [Post de Instagram]. <https://z-p15.www.instagram.com/p/Ck-LAZqg-FB/>
- Mateus-Pertuz, M. J., Mendoza-Carvajal, A., & Rojas-Romero, A. J. (2022). ¿Conoces los pueblos étnicos? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dBLuGDfyI3s>
- McDowell, A. (2016). Production Design for the 21st Century. In Mourao, M. D., Semerdjiev, S., Mello, C., & Taylor, A. (eds.), *The 21st Century Film, TV & Media School: Challenges, Clashes, Changes*. CILECT.
- Ozkaramanli, D., Desmet, P. M. A., & Özcan, E. (2017). *Book of Dilemmas for Designers*. Delft: Delft University of Technology.
- Ozkaramanli, D., Desmet, P. M. A., & Özcan, E. (2020). From Discovery to Application: What to Expect when Designing with Dilemmas. *Diseña*, 17, 58-83.
- Pinto-Arboleda, M. C., Zapata-Cárdenas, M. I., & Gómez-Vallejo, L. E. (2022). Narrativa transmedia: una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los relatos expandidos. Casos: Colombia y Perú. *Contratexto*, (37), 259-286. Epub 01 de junio de 2022. <https://dx.doi.org/10.26439/contratexto2022.n037.5263>
- Presidencia de la República de Colombia (5 de abril de 2017). Decreto 588 de 2017.
- Pueblos étnicos en Colombia [Puebloseticos_col] (16 de noviembre de 2022). Conoce las perspectivas de los pueblos étnicos de nuestro país y lo ocurrido durante el conflicto armado [Post de Instagram]. <https://www.instagram.com/p/C5YiYOwJt/>
- Rincón, L. A., & Pérez, L. C. V. (2021). El contexto crítico social de las narrativas digitales expansivas. *Il Nuovo Cimento: C: Geophysics and Space Physics*, 3(70). <https://doi.org/10.24215/16696581e645>
- Storyfloat (2016, February 8). Storyworld participant model. Storyfloat Blog. <http://www.storyfloat.de/storyworld-participant-model/>
- Tres generaciones en medio del conflicto armado (s. f.) A la espera de su libertad. <https://tresgeneracionesenguerra.000webhostapp.com/>
- Universidad Antonio Nariño (2005). Proyecto Educativo Institucional PEI. Bogotá.
- Von Stackelberg, P. (2016). Storyworld participant model. <http://www.storyfloat.de/wp-content/uploads/2016/02/Storyworld-Participant-Model-1.pdf>