

Abstract

Tansmedia, Ilustración y esquizofrenia

Este proyecto busca contrastar por medio de un prototipo de transmedia ilustrada, tres perspectivas centrales (la familiar, la de un experto y la de personas ajenas al tema), respecto a un caso en particular de una persona que padece esquizofrenia y los episodios psicóticos que presenta en consecuencia. La finalidad es que por medio de la articulación entre transmedia e ilustración definida a partir del concepto de volatilidad de la imagen desarrollado por José Rosero Navarrete (2012) y el concepto de transmedia desarrollado por Henry Jenkins (2015), se pueda dar difusión e inclusive crear una comunidad alrededor de un tema del que poco se habla. Está dirigido hacia la comunidad de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en la ciudad de Bogotá.

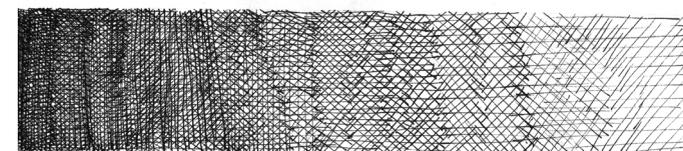
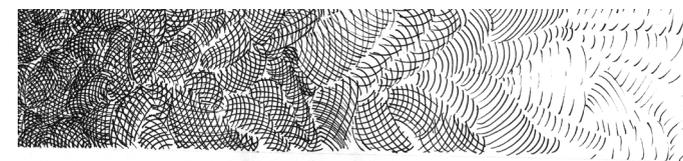
Introducción

Aclarando el proyecto, ¿de donde viene, para donde va?

Compartir y guardar información siempre ha sido uno de los comportamientos del ser humano, las tecnologías que posibilitan esto han ido mutando acorde a las necesidades culturales que impone la sociedad. La “cultura transmedia” como la define Henry Jenkins (2015)¹, pone en evidencia la importancia que tiene dicha evolución, particularmente en la manera en que la información visual que se propaga depende del interés del público, y la influencia que genera en él. Por esta razón, la relevancia de generar imágenes con un contenido realmente significativo y abierto se vuelve fundamental al momento de comunicar. Es así como se hace plausible la manera en que la ilustración y las narrativas transmedia representan un potencial enorme en la propagación de imágenes y contenidos repletos de significado. Más aun en Colombia, donde lo transmedia es un terreno poco explorado, y la ilustración continua saliéndose de los ámbitos en los cuales habitualmente la vemos, convirtiéndose en un lenguaje más maleable y flexible. Dicha cualidad permite que la imagen pueda ser insertada en cualquier medio sin que pierda su carácter de ilustración, tal como lo plantea José

Rosero (2012)² a través del término “volatilidad”. Este fenómeno da cuenta del momento en que la imagen empieza a salir de su contexto habitual a manos del interés que el lector tenga por propagarla en distintos medios para así generar diversas interpretaciones y transformaciones que se amoldan a los deseos de cada sujeto. Es aquí donde surge un interés en lo transmedial, pues el desenlace volátil de la ilustración muchas veces no es intencional. Por lo tanto, generar estrategias de comunicación para que esa volatilidad se vuelva parte de una intención comunicativa provee un sinfín de oportunidades para generar diferentes estructuras narrativas que enriquezcan el dialogo sobre la esquizofrenia.

² José Rosero Navarrete. (2012, febrero). La ilustración semblante: reflexiones sobre el oficio de ilustrar. *p u n t o s*, 1(11), 13–20.



¹ Henry Jenkins, Sam Ford, & Joshua Green. (2015). *Cultura Transmedia* (Ed.rev). Barcelona, España: Gedisa.

Objetivos

General

Diseñar un prototipo de narrativa transmedia ilustrada que permita poner en contraste diferentes perspectivas sobre un caso particular de esquizofrenia, para dar difusión al tema entre la comunidad de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en la ciudad de Bogotá.

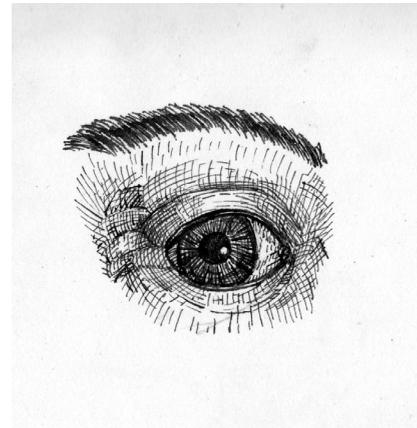
Específicos

- Generar un relato ilustrado que obedezca a la lógica de la transmedia que expone Henry Jenkins en su libro “Cultura Transmedia”.
- Establecer un dialogo a través de la ilustración con el lector sobre las diferentes particularidades que son más notables en un paciente con esquizofrenia.
- Interpretar desde la metodología, la información derivada de la indagación de los distintos testimonios acerca del caso específico a tratar.

Planteamiento

general

Una amplia mirada del problema



Este proyecto busca por medio de la ilustración establecer un escenario de discusión y contraste sobre el tema de la esquizofrenia el cual se encuentra hoy en día bajo la sombra de los prejuicios y el desconocimiento, para ello se hace uso de la narrativa transmedia, pues está representa una gran oportunidad en cuanto a el desarrollo de estrategias comunicativas.

Hacer uso de la imagen gráfica ilustrada en conjunto con la transmedia es pertinente, sobre todo si tenemos en cuenta el modo en el que se comunica la sociedad hoy en día. Como lo expresa Carmen Gómez Mont¹ la fragmentación de los contenidos, ha provocado que al día de hoy la manera en la que se comunica lo sociedad se base en un inmensurable cumulo pequeños fragmentos, que impiden la profundización de la información. Por esta razón es importante que dicha división se vuelva algo intencional desde la transmedia, y que la ilustración haga de los contenidos objetos que carguen una gran cantidad de significados, y a su vez estén abierto a la re-interpretación y la apropiación por parte del público quienes son los encargados de la su difusión y la creación de comunidad. Lo cual puede generar los escenarios de dialogo y debate sobre el tema que se está tratando.

¹ Gómez Mont, Carmen. (2019). Conferencia, “La narrativa transmedial: naturaleza, desafíos y cuestionamientos ante la libertad del usuario”. Bogotá, Colombia: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Base teórica

¿En qué se ancla todo?

Aproximación al concepto de transmedia

A partir de los avances tecnológicos existentes en la época contemporánea, la participación del público en los contenidos de los medios ha ido aumentando. Cobra mayor importancia en la actualidad que los espectadores difundan la información y se apropien de ella, generando conexiones con sus pares motivados por intereses en común. Las personas deben tener la posibilidad de acceder e interactuar con la información fácilmente para que esta pueda expandirse, no solo en función de cuantas personas acceden a ella, sino también en la construcción de sentido. Es ahí donde cobra importancia el concepto de transmedia, conducir al público de un lugar a otro es su objetivo principal. Con esto no se quiere decir que lo importante sea los sitios a los que llegue el usuario, es más bien la manera en la que este lo hace.

Como lo expresa Henry Jenkins en su libro “Cultura Transmedia” (2015)¹, el público es quien con su interés mueve los contenidos, los pone en circulación y expande sus significados. Por esta razón es muy importante que lo que se le ofrece a las personas sea algo de lo que se puedan apropiar; además, que este abierto a la discusión, a la transformación, y la inserción en diferentes medios, todo esto con el fin de conseguir unificar el contenido del mensaje, por medio de fragmentos creados intencionalmente. Es así como se puede generar una narrativa de forma estratégica.

1,2 Henry Jenkins, Sam Ford, & Joshua Green. (2015). Cultura Transmedia (Ed.rev). Barcelona, España: Gedisa.

Cada porción debe tener sentido por sí misma, y también dar cuenta del sentido global del relato, la unión debe formar una versión completa del contenido.

Para entenderlo de manera más concreta, se puede apreciar uno de los referentes más importantes en la transmedia según Henry Jenkins: Harry Potter. Siendo una de las que más ha perdurado en el tiempo, en Harry Potter podemos darnos cuenta del recorrido que a grandes rasgos ha tenido este fenómeno. Comenzando por ser una serie de libros, se transportó al cine, donde poco a poco empezó a crear una comunidad de fans, y fue esta el detonante de su expansión. Gracias a la interacción social, se dio apertura a distintos medios y fue la capacidad de maleabilidad que le otorgaron los creadores de la saga, lo que permitió el crecimiento mediático del universo.

Imagen gráfica ilustrada: “volatilidad”

Aquí la imagen juega un papel importante, sobre todo al hablar de la construcción de un universo narrativo, pues es esta la que abre las puertas a la imaginación, y funciona como el canal más propicio para llamar la atención del público, al menos para el objetivo que plantea este proyecto. Como lo muestra Juan Martínez Moro en su libro “Ilustración como categoría” (2004)², las imágenes siempre están presentes pues es la manera más sencilla que tiene el ser humano para asimilar y relacionar conceptos. Las imágenes mentales son usadas para recordar, para generar conexiones entre las cosas que se observan a diario, son un insumo para la imaginación, incluso es-

2 Moro, J. M. (2004). La ilustración como categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento. Gijón, España: Ediciones Trea, S. L.

tán tan interiorizadas que inconscientemente aparecen en ámbitos tan profundos como los sueños.

Pero no cualquier imagen es buena para atraer al público, pues como se vio anteriormente, al interiorizar ciertos conceptos a través de la imagen se puede llegar a obviar lo que pasa a simple vista. Y es aquí donde la imagen gráfica ilustrada representa un gran potencial. Pues tal como José Rosero Navarrete lo expresa en “Ilustración semblante: reflexiones sobre el oficio de ilustrar” (2012)³, deben ser objetos capaces de contener en sí una gran cantidad de significados sin perder su valor estético. Esta característica la define como “fenómeno de condensación”. Estas imágenes condensadas pasan luego a estar sumergidas en un contexto específico donde generaran en el lector una serie de reacciones y conexiones mentales, que dependerán de que tanto el contenido sea significativo para ellos, Rosero lo define como “efervescencia”. Esto finalmente desenlaza, en lo que se podría definir como en el empalme más claro de lo transmedia con la ilustración, a esto Rosero lo llama “volatilidad”, y es cuando la imagen empieza a salir de su contexto habitual a manos del interés que el lector tenga por compartirla y propagarla por distintos medios para así generar diversas interpretaciones y transformaciones, que se amoldan los deseos y necesidades de cada quien.

³ José Rosero Navarrete. (2012, febrero). La ilustración semblante: reflexiones sobre el oficio de ilustrar. *p u n t o s*, 1(11), 13–20.

Ilustración, transmedia y esquizofrenia.

La ilustración abre entonces la posibilidad a que la fragmentación intencional de los contenidos que propone la transmedia, se vea beneficiada con los dos últimos fenómenos que Rosero expone. Pues como se había mencionado anteriormente, estos dos fenómenos aluden al momento en que la ilustración entra en contexto, para luego tomar distintos caminos que dependen del público. Son estos caminos los que pueden propiciar la conexión de los distintos fragmentos; y aunque Rosero expresa que esto suele salirse de las manos del ilustrador, siguiendo la lógica de la transmedia es posible que no sea así. Puesto que, al hacer uso de huecos estratégicos y al hablar a través de la ilustración, se puede guiar a las personas de manera persuasiva para que vayan de un lugar a otro, compartan el contenido, y así mismo expandan por sí mismos el sentido del contenido que se les ofrece.

Las posibles maneras de narrar una historia proliferan en la transmedia, cualquier tema cabe dentro de esta narrativa, desde la política hasta el entretenimiento. Sin embargo es la esquizofrenia lo que atañe a este proyecto. Más precisamente las diferentes perspectivas que surgen alrededor de una persona que padece esta enfermedad. Pero, ¿por qué hablar de esquizofrenia desde la ilustración a través de la narrativa transmedia? En primera instancia, como queda estipulado en el objetivo general, se quiere poner en circulación un tema del que poco se habla, y no

solo es la esquizofrenia, hoy en día en la universidad podemos ver como las enfermedades mentales y trastornos se han vuelto parte de la vida cotidiana, y tal vez es que siempre han estado ahí. Sin embargo, como lo expresa la psiquiatra Marcela Álzate de la Asociación Colombiana de Psiquiatría (M. Álzate, comunicación personal, 23 de septiembre de 2019)⁸, estos problemas desde el desconocimiento se pueden llegar a asociar con la locura, por esta razón aprovechar las ramificaciones que genera la narrativa transmedia con la creación de comunidad es fundamental para así generar discusiones alrededor del tema desde diferentes perspectivas.

Desarrollo metodo lógico

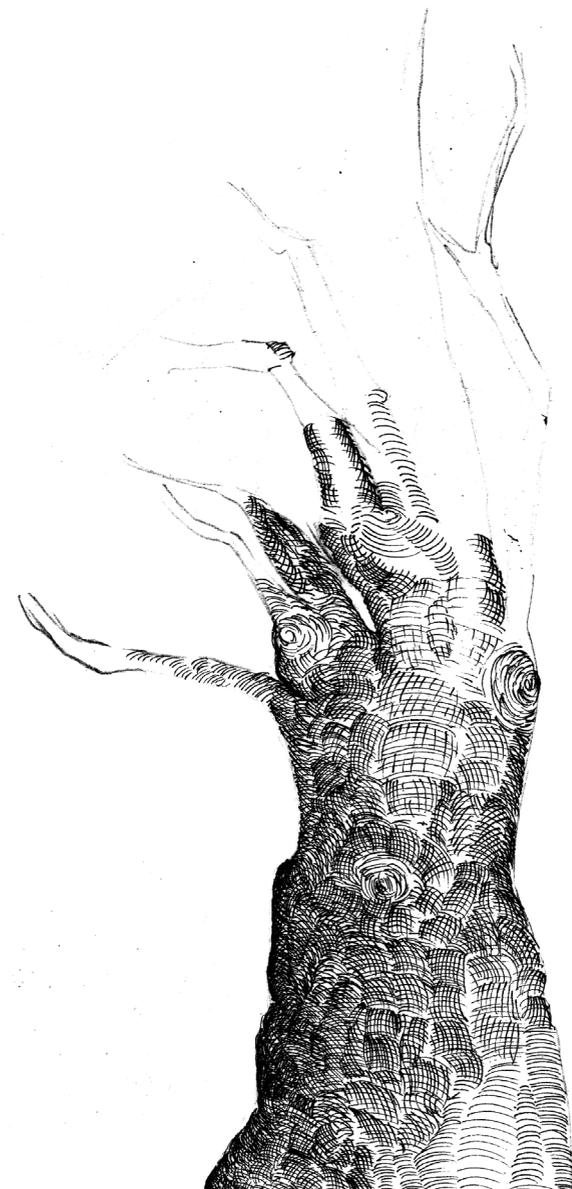
Para el desarrollo del proyecto se utilizó como base estructural la metodología de diseño desing thinking. En paralelo, la creación de la narrativa transmedia tuvo como referente el libro de Durgan A. Nallar “Diseño de videojuegos en América: II Diseño y Narrativa Transmedia” (2016)⁴. En primera instancia, se utilizó el desing thinking para organizar los procesos de creación de la estructura narrativa transmedia a partir de cada una de sus fases: empatía, definición, ideación, prototipado y testeo.

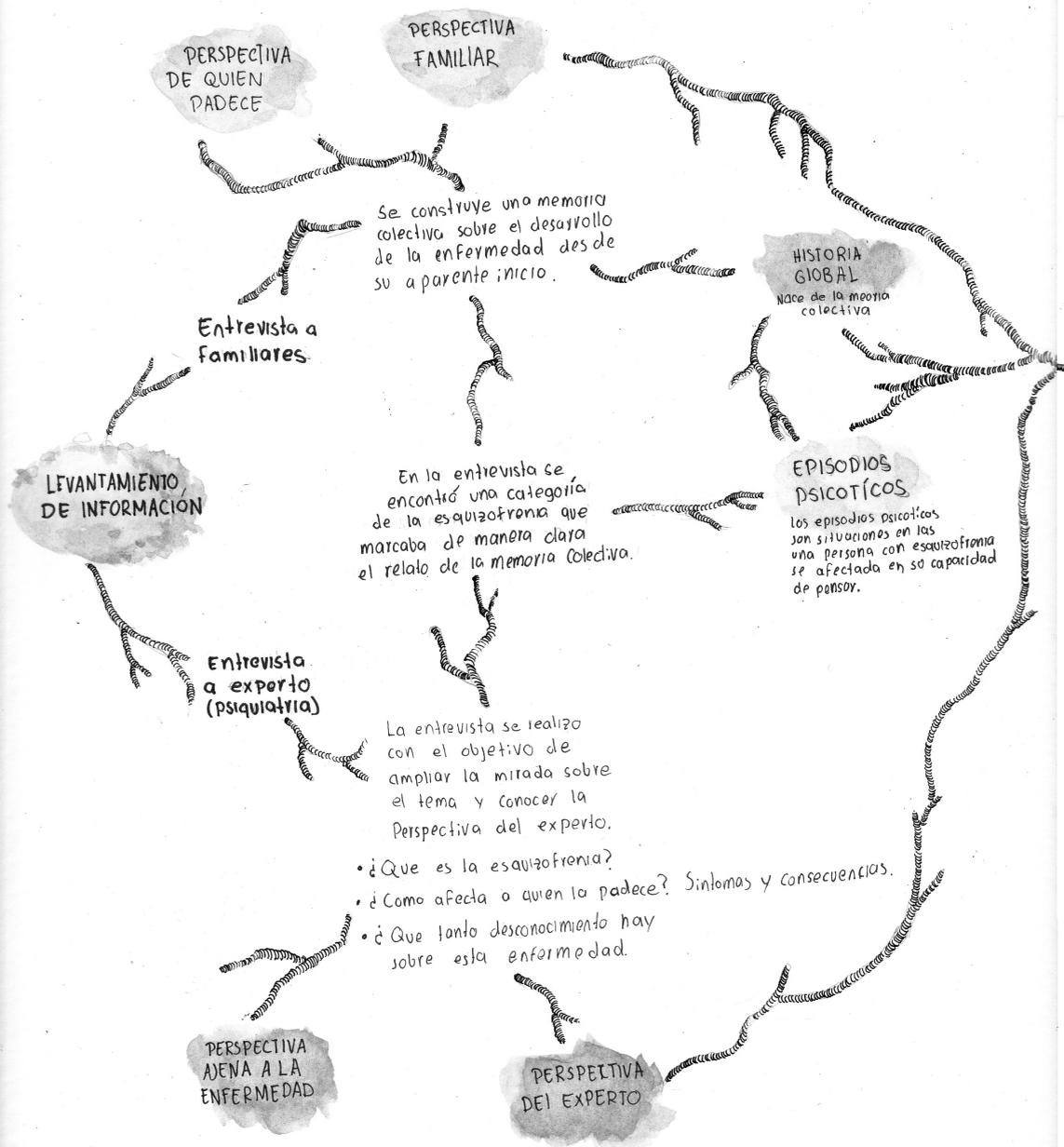
1. Empatía

Esta primera fase consto de dos entrevistas, la primera fue realizada a la hermana del paciente con esquizofrenia, quien a su vez consultaba con sus otros hermanos con el fin de complementar la información. De esta manera a través de una entrevista semi estructurada, la cual fue registrada únicamente por medio de anotaciones, se creó una memoria colectiva acerca de los sucesos registrados durante el desarrollo de la enfermedad del paciente. Por otro lado se consultó con la especialista, Marcela Álzate quien pertenece a la Asociación Colombiana de psiquiatría, especialista por medio de una entrevista semi estructurada con el objetivo de saber más acerca de la enfermedad, sus causas y consecuencias, para así hallar una instancia teórica desde la desarrollar el proyecto. Dicha entrevista tuvo una duración aproximada de una hora y media y fue grabada en Audio.

2. Definición

En la segunda fase, se empleó la definición a partir del desarrollo de los procesos referentes a la construcción de la historia global, la división de la misma, los personajes en ella, la matriz de roles y la diégesis. Todo esto con el propósito de generar un guion base para el proceso transmedial. La información requerida para cada uno de estos procesos fue al resultante del levantamiento de información con el experto y la familia del paciente. media y fue grabada en Audio.





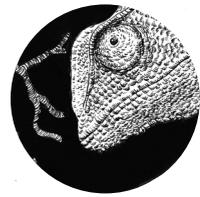
OSO
El paciente es representado con un oso de anteojos, es un animal muy tímido con los humanos, y muy amigable con sus pares, se usa la figura retorica del símil para asignar a este personaje.



GRULLA
Representa a la hermana del oso quien protege a su hermano y su familia. Se usa el símil pues la manera en que esta majestuosa ave protege a sus polluelos con sus alas.

CREACION DE PERSONAJES
se usan figuras retoricas para asignar a cada personaje.

ZORRO
Al ser una alucinación se representa con este animal ave transmite picardía y astucia.



CAMALEÓN
A través de la figura retorica del símil se atribuyo este animal al experto, pues es un animal que se mimetiza con el ambiente, puede estar presente en todo momento sin que nadie lo note analizando

● Este esquema muestra la manera en la que desde el levantamiento de información se produjo la construcción de la historia junto a sus personajes, y la división de la historia. A continuación se presenta la historia base, y la en la que se grammento, junto a la matriz de roles actanciales

- Matriz de roles, Diégesis y división de la historiaria

La división de la historia se hizo teniendo en cuenta las diferentes perspectivas, lo cual determino a su vez que medios eran los mas apropiados para cada uno. Paralelamente se construyo la matriz de roles actanciales donde se determina que influencia tiene cada uno de los personajes en la historia, y tambien en la vida de los demas personajes.

Partiendo de esto se le abrio la puerta para comenzar a trbajar en la **estrategia en medios**.

SUJETO	OBJETO	OPONENTE	DESTINADOR	DESTINATARIO
OSO	Perseguir a zorro.	Zorro nunca se deja encontrar por oso, pues es una alucinación de oso.	El dentro de los pensamientos provocados de la enfermedad siente la necesidad de ir tras zorro.	El emprende la búsqueda por que siente que zorro es un amigo de el.
ZORRO	Huir de oso	Todos quieren evitar que oso tenga alucinaciones, pues es la razón de su desaparición.	El pensamiento de Oso realmente es quien determina la voluntad de Zorro.	El pensamiento de Oso realmente es quien determina la voluntad de Zorro.
GRULLA	Cuidar de Oso	Oso concentrado en encontrar oso no deja que use hermana lo encuentre, pues empieza su búsqueda Impulsiva.	Ella misma por el amor que siente por zorro siente la necesidad de encontrarlo.	El esfuerzo de Grulla se ve desembocado en la necesidad de tener a su familia completa.
CAMALEÓN	Analizar	Zorro es la alucinación de oso que propicia su desaparición por esta razón impide al Camaleón analizar a Oso	Sus propias convicciones de acuerdo su profesión determinan la necesidad de estar interesado en el caso.	Esto hace parte de su labor como psiquiatra.

INSTAGRAM

Narrador: Grulla - Narrador testigo.

Storyline global: La historia transcurre durante una semana donde, el personaje principal al tener su episodio psicótico asusta a sus familiares quienes intentan ayudarlo. Después guiado por una de sus alucinaciones este personaje desaparece. Su hermana hace esfuerzos para encontrarlo, durante la semana de la desaparición pasan diferentes sucesos en el bosque, relacionados al personaje principal también es visto por habitantes del bosque, quienes aseguran que esta loco. Finalmente su hermana confirma que ya apareció y que esta siendo tratado por un experto en psiquiatría quien habla sobre el caso y todas las implicaciones que este tiene.

Grulla se levanta en la mañana y ve a su hermano con una sabana en la cabeza, y rato después ve que esta gritando que es Dios, Grulla no entiende por que, y se va a hacer sus cosas. Tiempo después en la noche Grulla regresa a su casa están sus hermanos alrededor de oso, quien dice que puede ver demonios, finalmente Grulla cuenta que junto a sus hermanos rezaron por el, pues piensan que esta poseído. Esa noche oso desaparece, y grulla reparte carteles para buscarlo, finalmente lo encuentra gracias a dos hojas de la libreta de Oso, y es llevado donde un Psiquiatra quien se encarga de su tratamiento.

CARTEL

Narrador: Escritor de prensa - Narrador testigo (informante).

En un artículo de periódico se informa sobre un oso que se ha visto en el bosque intentando envenenar gente, gritando cosas amenazantes a quien se le cruza en el camino. En el artículo también hay un testimonio de un habitante del bosque quien dice que vio al oso junto a una serpiente, y también que se entera de que el oso esta en busca de un amigo de el llamado zorro.

FACEBOOK

Narrador: Camaleón - Narrador testigo (testigo presencial)

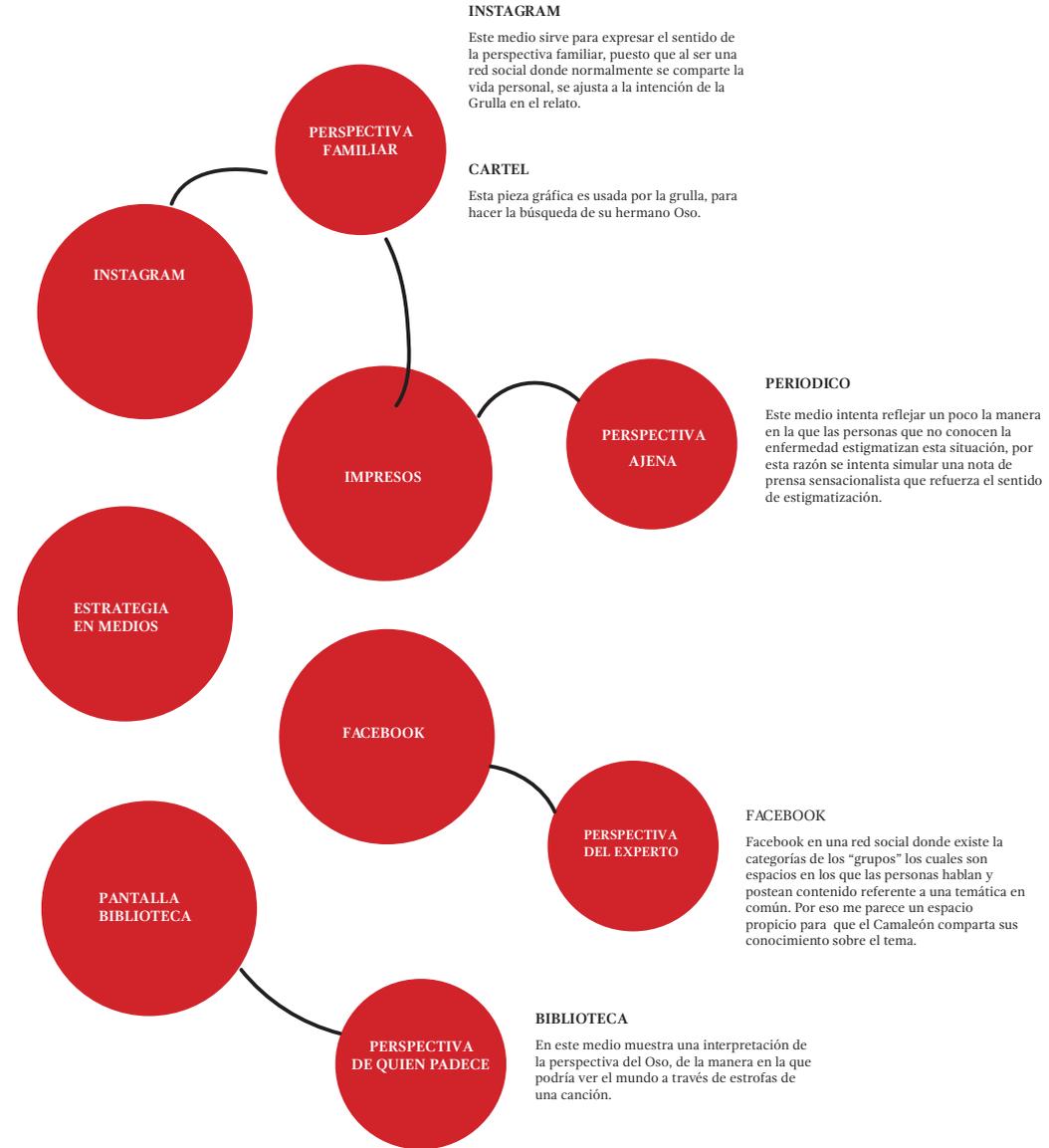
El Camaleón es un personaje que nos cuenta que siempre ha seguido el caso del oso, pues es el vecino de esa familia, y no explica la razón de la enfermedad del oso y que son los episodios psicóticos, nos cuenta desde su perspectiva la manera en la que la evoluciona la enfermedad y el contexto en el que esta sucediendo, nos deja un final abierto sobre el futuro de oso y su familia.

3. Ideación

En esta fase se constituyeron los procesos estratégicos respecto a la comunicación de la historia. Se pensó en el medio más propicio para narrar los sucesos según cada una de las perspectivas, y también emplear los huecos estratégicos en la narrativa.

- Estrategia en medios

En este punto se determino que medio era el mas propio para cada una de las perspectivas, teniendo cuenta que se quería comunicar por medio de la ilustración, de igual manera esto abrió paso pensar paralelamente en los huecos estratégicos de cada una de las historias.





INSTAGRAM

En instagram se da a entender que el Oso se pierde, de esta manera se abren un hueco estratégico crucial para poder generar conexión con los dos medios impresos cartel y periódico.

PERIÓDICO

El periódico hace una conexión con el cartel y al mismo tiempo con instagram al mencionar que el protagonista de la noticia puede ser el mismo que esta desaparecido. A su vez también nos habla del experto y nos remite a su facebook.

CARTEL

El cartel por el cual la grulla busca a su hermano Oso, propicia la conexión con instagram. Es una pieza que se pretende distribuir de manera paralela al periodico, en el cual se referencia la desaparicion del Oso.

PANTALLA BIBLIOTECA

Aquí se dirige al publico a instagram y a facebook, es la perspectiva del oso a través de una canción de el que su hermana publico. cual se referencia la desaparicion del Oso.

FACEBOOK

Facebook nos ayuda conectar con el inicio de la historia en instagram y genera un final abierto de la historia de Oso.

4. Bocetacion y prototipado

En la cuarta fase, (prototipado), al tener conocimiento de los medios que se van a usar, se dio paso a la implementación del formato, la técnica y composición de las ilustraciones, así como también a la escritura de los textos que van en compañía. Con base a lo definido en las fases anteriores, se da la creación o utilización de cada uno de los medios (Facebook, Instagram, impresos y audiovisuales) para desenvolver la narrativa.