

# El rincón de la **sabiduría**: un ejercicio de intuición transdisciplinar

Robert Martínez\*  
Napoleón Martín del Campo\*\*  
Renato Padilla\*\*\*

A través de pláticas cotidianas y aportaciones de diferentes áreas del conocimiento, miembros de la comunidad educativa de la Universidad Iberoamericana (UIA) León han podido construir líneas de investigación basadas en lo cotidiano, la irreverencia y la intuición como dimensiones para construir el conocimiento en una época hipermedial. Se informa en el presente texto polifónico cómo surge el «Rincón de la Sabiduría»; así como algunas conclusiones que los asistentes (los autores) han podido entrever gracias a esta visión comunitaria y transdisciplinar. Los temas tocados se conectan mediante de diversas visiones de elementos de la cultura geek y de cómo ésta puede generar conocimiento.

Cuando de indagar o investigar se trata, la historia ha marcado dos virtudes cardinales que la teoría cartesiana y la práctica del proceso de investigación han parecido olvidar: la intuición y la irreverencia. Por tal motivo, no es de extrañar que los lineamientos formales de las instituciones hayan dejado de lado valiosas aportaciones, ya sea por no cumplir con la forma o por no apegarse a las líneas de indagación planteadas en un determinado periodo escolar.

A mediados del semestre de Primavera 2010 todo empezó como un chiste; un psicólogo, un diseñador y un comunicólogo se reunían a tratar temas aparentemente sin trascendencia académica: cómics, web, novelas de aventuras, audio-libros de *Star Wars*, juegos de mesa, experiencias cotidianas y cosas que pasan en el mundo de los geeks, de los «traumados» con estos temas y con la tecnología.

\*Académico de los departamentos de Arte y Diseño, de Ciencias Sociales y Humanidades y del CIFI, UIA León  
robert.martinez@leon.uia.mx

\*\*Académico del Departamento de Arte y Diseño, UIA León  
napocomics@hotmail.com

\*\*\*Alumno de octavo semestre de la Licenciatura en Comunicación, UIA León  
cebolla\_ren@hotmail.com

Dichas reuniones pasaron de ser un club de Toby conformado por tres *geeks*, a constituir un punto de reunión para otras personas que empezaron —más por intuición que por otra razón— a ver que estos temas «irreverentes» podrían ser líneas serias de investigación. Repletos de diseñadores, un doctor en Ciencias Sociales, arquitectos, nutriólogos, comunicólogos, pedagogos y la siempre presente y oportuna visión histórica de la maestra Adriana Karszenbaum; fortalecieron y redondearon los temas que el diseñador (en su segunda maestría), el psicólogo (casi terminando su doctorado) y el comunicólogo (finiquitando la licenciatura) traían entre manos.

Una visión transdisciplinar, una irreverencia de cómo manejar los temas y una intuición basada en la experiencia y en las observaciones no sistematizadas alimentaron la forma del quehacer del irónicamente llamado «Rincón de la Sabiduría». Así, en el presente texto se muestran algunas coordenadas para orientarse en lo que los miembros del Rincón han intuido —y siguen intuyendo— irreverentemente en estos meses. Robert Martínez, el psicólogo, nos introduce sobre cómo los juegos de mesa han sido un oráculo para conectarse con el universo y cómo se han convertido en una narrativa social en movimiento. Napoleón Martín del Campo, el diseñador, nos refiere en su aportación, algunas de sus conclusiones sobre la narrativa en la era digital, en específico en el *webcómic*. Finalmente, pero no menos importante, Renato Padilla, el comunicólogo, informa sobre el uso de juegos colaborativos en el desarrollo de competencias de comunicación y trabajo en equipo.

### **El juego de mesa: una narrativa y ritual social en movimiento**

Todas las culturas del mundo han creado una narrativa social que brinde una explicación y consistencia de su lugar en el cosmos. Primeramente el mito y posteriormente el cuento de hadas, son una forma de conservar viva la identidad de la historia fundacional a la par que ofrece pautas estructurales en las que se entreteje la identidad colectiva con la individual. Sin embargo, a fin de diversificar el contenido cultural, las civilizaciones han creado igualmente dispositivos tecnológicos con los cuales se puede sintetizar el todo en sus partes. A esto lo conocemos con el nombre de holograma, creado teóricamente por el físico húngaro Denis Gabor en 1948 y concretado con la aparición del láser en las décadas de los años sesenta, hecho que le valió el Premio Nobel, en 1971.

El holograma, sabemos, se crea a partir de un patrón de interferencia de ondas de luz con respecto a un objeto y que, proyectados en un fondo adecuado, se puede reproducir éste con características tridimensionales. Lo que destaca es que el holograma, a diferencia de la fotografía bidimensional, contiene en cada parte al todo: si arrancamos una porción y le reproducimos, podemos recrear al todo original; además otra característica del mismo radica en que, variando la postura del observador, se puede apreciar otros aspectos de la imagen.

Una intuición basada  
en la experiencia y en  
las observaciones no  
sistematizadas

Haciendo una extrapolación del concepto es nuestra postura indicar que el patrón holográfico original de conservación cultural, el ritual como envase y transporte del mito, ha tenido múltiples formas y una de ellas se encuentra en un dispositivo tecnológico de la antigüedad que identificamos con el juego de mesa.

El juego de mesa se crea como un dispositivo tecnológico que permitía tener acceso y manipular datos que extraía de su vinculación sagrada-oracular con el cosmos. Con el paso del tiempo se transforma en un medio de conservar y ampliar una relación con arquetipo, así como almacenar de manera holográfica la tradición y constructos sociales del medio en que se creó. Por lo anterior, podemos afirmar que el juego de mesa es una narrativa cultural en movimiento. El juego como un ritual social que brinda un sentido de comunidad, de la misma manera en que es un holograma del arquetipo que pretende representar.

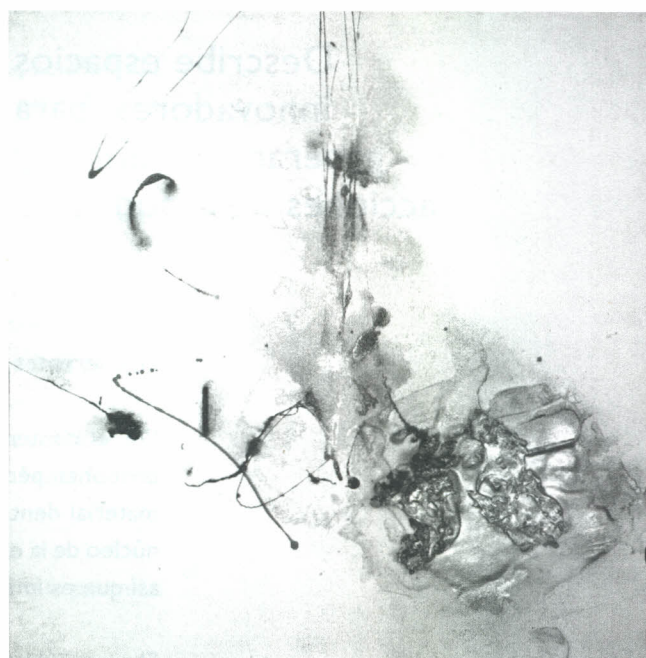
Como un holograma, el juego de mesa es una imagen que contiene información tetradimensional representado alegóricamente en largo (del arquetipo a la conciencia individual); ancho (relación con todos los conocimientos paralelos que se producen en el nivel social); profundidad (las raíces ancestrales de las cuales se alimenta), y tiempo (la acumulación y síntesis del mito en una línea paradójico-temporal-atemporal). El juego de mesa, por tanto, permite un *continuum* en el tejido del espacio (ritual)-tiempo (mito) del arquetipo, inconsciente colectivo e individual en un loop interactivo y sistémico. Es un rito que corporiza las dimensiones de manifestación social e individual.

### Webcómic: la narrativa en la era digital

Los webcómic son un nuevo modelo de la narrativa gráfica, que ofrece mayores posibilidades que su antecesor el cómic impreso. El webcómic es un cómic o una tira cómica que puede ser encontrada en internet, creada principalmente para publicarse de forma digital (Horton y Romero, 2008).

El fenómeno del webcómic es tan poderoso que muchos autores, a pesar de que publican sus obras en línea de forma gratuita, han logrado generar ingresos con sus historietas por medio de la publicidad y la mercadotecnia. El webcómic y el cómic en papel pueden ser complementarios, ya que algunos proyectos se han impreso, sobre todo por la demanda de los lectores.

Las historias son buenas cuando producen aprendizaje, mostrando la relevancia del contenido y motivando al auditorio a realizar una acción (Costello, 2009). Aunque las historias son típicamente asociadas con el entretenimiento, éstas se cuentan una y otra vez por su contenido inteligente compartiendo así, experiencias tanto sociales, culturales e históricas.



Políptico Spes-ei IV (fragmento)

El reto es quedar atrapado por la historia, poder vivir las relaciones y soluciones que se presentan dentro del contexto. Los aprendizajes requieren de un cambio, tal como sucede con el cómic cuando es llevado a su producción digital; se busca la inspiración de la gente, adentrarse en sus pensamientos y en sus actos mentales, la mayoría de ellos producidos desde la familia.

El sistema de publicación produce el mismo efecto que cuando surgen las tiras cómicas de los periódicos, la gente las sigue y llegan a formar parte de su vida diaria. Actualmente, la cultura «self-publishing» permite crear proyectos independientes y evitar trámites de distribución en tiendas de cómics. Desde los años noventa los nuevos creadores comienzan a publicar sus historias por la red.

## Describe espacios innovadores para generar emociones y acciones en la audiencia

Por su estilo los tipos más recurrentes para este medio son el humor, la aventura y el «manga» (Horton y Romero, 2008). Los creadores presentan los elementos de tiempo dentro de la narrativa visual, el posible alcance del trabajo es la profundidad y variedad con la que se construya el proyecto, abrir la puerta para compartir su propuesta con todos los medios. Los creadores deciden cuando romper la historia,

separar hojas y fragmentar las escenas. Este rompimiento permite que la historia fluya para propuestas de narrativa, generar sorpresas, detenerse y crear secuencias separadas en diferentes locaciones en otro punto espacio-temporal.

Por el contenido es importante saber quién será el lector, así los creadores pueden proponer personajes, lugares y situaciones que tengan una narrativa más concreta; el material dentro de las viñetas es la historia, los gráficos revelan la narrativa: éste es el núcleo de la experiencia dentro de los cómics. Los lectores disfrutan de buenas historias, así que es importante no olvidar que debemos sumergir a la audiencia en la historia.

El contenido en la red puede hacer todo, la libertad es completa para realizar webcómic. Las historias pueden ser largas o cortas, depende del guión, que en muchas ocasiones se va desarrollando al mismo tiempo que se plasma el arte; no importa lo extenso que sea el proyecto, todo es posible gracias al lienzo infinito que permite publicar por la red.

Tanto autores como lectores desarrollan varios foros con amplio rango de interés que promueven creaciones digitales de narrativa gráfica, logrando una interacción inmediata que permite el intercambio de ideas y retroalimentación para mantener el interés en la historia.

El webcómic propone un nuevo lenguaje, semánticamente describe espacios innovadores para generar emociones y acciones en la audiencia. La experiencia de proponer nuevas arquitecturas para transformar las representaciones visuales y las nuevas técnicas en los aspectos que conforman y le dan vida a las historietas digitales (Alves, 2007).

## El uso de juegos colaborativos para el desarrollo de competencias

En el marco educativo de competencias, y ante la disparidad entre esta nueva forma de ver la educación y las viejas prácticas docentes, urge replantearse mecanismo pedagógicos que desarrollen esta nueva mirada. Por lo menos eso creíamos Fernando Martínez y un servidor [Renato Padilla] cuando decidimos realizar nuestro proyecto de Síntesis y Evaluación III. Gracias a la visión holística, global, de los miembros del «Rincón de la Sabiduría», fue que nos fuimos acercando a qué, cómo y para qué era importante lo que hacíamos.

Una de las primeras interrogantes surgidas se planteaba si así como Piaget y Vigotsky habían previsto el uso de juegos para niños, sería posible su uso con universitarios.

Tras un proceso de investigación documental nos convencimos de que era aplicable todo lo que se decía sobre los juegos, pero en el contexto de la UIA León y en específico en la Licenciatura en Comunicación. Por lo menos eso intuíamos.

No se podía utilizar cualquier juego, sino uno donde todos los participantes formaran un bloque y tuvieran que unirse; es decir, juegos colaborativos.

Se seleccionó un juego ya existente: *Ghost Stories*<sup>1</sup>, y se tuvo que crear una matriz de observación para registrar acciones que fueron contabilizadas en diversas sesiones pilotos, con la finalidad de medir las sesiones definitivas. Además se consideraba la opinión —tanto personal como grupal— de los alumnos que voluntariamente decidieron participar, y su avance en el juego, el cual era realmente retador al trabajo del equipo. Estos fueron algunos de los resultados:

- Se comprobó que estos juegos desarrollan una sociabilidad particular que permite el consenso y el diálogo por encima de la opinión mayoritaria.
- Se observó un desarrollo de planeación y comunicación en detrimento de utilizar el azar como posible factor favorecedor.
- Se reflexionó sobre la importancia de cada miembro del equipo, ya que cada uno era tan importante como el resto y juntos eran más que sólo la suma de las partes.
- Los voluntarios afirmaron que podían transpolar el aprendizaje del juego a actividades de su cotidianidad, así como entender en una aplicación conceptos de la asignatura de Pensamiento complejo.

## Conclusión

Las líneas de investigación siguen —y seguirán— abiertas. Los avances personales a través del trabajo colaborativo y las infinitas posibilidades que genera los espacios virtuales y reales, así como la interacción entre los que participan del «Rincón de la Sabiduría»

<sup>1</sup> Juego de mesa en el que interviene el azar y la estrategia; el juego fue diseñado por Antoine Bauza.

posibilitan un avance del conocimiento aunque esté enmarcado en lo irreverente y en la despreciada intuición. Ese espacio permite conectarse a una red más grande de la que se logra por lo individual, es un oráculo, un holograma, una epifanía de lo transdisciplinar. Una anarquía epistemológica conectada por medios de hipervínculos que son cómics, juegos de mesa y pláticas concienzudas de temas que parecen «no importantes» a la vista de muchos. ■

---

#### ■ REFERENCIAS

- Alves, Tiago (2007) *Comics 2D: Describing and creating comics from story-based applications with autonomous characters*. Portugal: Technical University of Lisbon.
- Costello, Roberto (2009) *Assessment of education visual storytelling at the Smithsonian*. Washington, D.C.: National Museum of Natural History.
- Horton, Steve y Sam Romero (2008) *Webscomics 2.0*. EUA: Coorse Technology.