

León de Greiff, el poeta que se volvió transmedia

Un proyecto que combina una diversidad de formatos narrativos y de recursos tecnológicos recupera la obra de uno de los bardos más importantes de Colombia para las nuevas generaciones.

KAREN OSORNO VARELA
Colaboradora



Llegaron a la Sala de Patrimonio Documental de EAFIT como archivos originales en soportes que requerían de una impecable atención para conservar su valor histórico y como otra colección para preservar. Se trataba de documentos que hacen parte la obra de León de Greiff, uno de los poetas colombianos más reconocidos del Siglo XX por transgredir los cánones establecidos en su época, por intentar renovar la poesía nacional con la fuerza de un huracán.

Pero, ¿qué tal convertirlos en un proyecto de narrativa transmedia con el objetivo de que niños, niñas y jóvenes pudieran acceder a esos contenidos a través de formatos atractivos e innovadores, cercanos a ellos, de tal manera que permitieran su apropiación por parte de los chicos? La idea cobró vida gracias a Mauricio Vásquez Arias, profesor del Departamento de Comunicación Social, quien en compañía de sus estudiantes y el Semillero de Investigación en Narrativas Transmedia decidió articular este proyecto de investigación-creación para su tesis doctoral en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, con los trabajos que hace el MediaLab de la Institución y el Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas. El proyecto se denominó *Diseño Transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales* y cuenta con financiación de la Universidad a través de la Vicerrectoría de Descubrimiento y Creación.

La colección consta de 2345 piezas entre libros, partituras, folletos y algunos documentos personales del poeta. De ellos se tomaron algunos escritos, un mapa hecho por mano del autor y elementos diversos de carácter gráfico, así como fragmentos de su obra poética seleccionados para proporcionar diversos tipos de experiencia a los usuarios. La colección fue donada a la Universidad por la familia del escritor, en cabeza de Hjalmar de Greiff, hijo del poeta.

El archivo de este bardo antioqueño de raíces suecas se empezó a pensar para ser difundido por medio de diferentes plataformas y dispositivos que permitieran la creación de experiencias dirigidas a niños y jóvenes. En este proceso participan estudiantes del pregrado en Comunicación Social, la maestría en Comunicación Transmedia e integrantes del grupo de investigación en Comunicación y Estudios Culturales. Sus adelantos pueden ser consultados en internet bajo el nombre de *La Fanfarria Farragosa*.

El profesor Mauricio Vásquez explica que "uno de los aspectos más interesantes del diseño transmedia es que, a través de múltiples plataformas, proporciona a las personas acercamientos diversos a la vida y obra de León de Greiff, los cuales se mueven entre la información y el entretenimiento, lo ficcional y lo no ficcional. Todo esto, articulando tecnologías analógicas y digitales, medios tradicionales y nuevos medios".

INTEGRACIÓN INSTITUCIONAL

El proyecto ha logrado asuntos metodológicos interesantes e integrar unidades académicas y de apoyo y gestión de la Universidad. "Lo que mostramos es cómo se articulan la docencia y la investigación con un proceso de creación, con la Biblioteca y la Sala de Patrimonio Documental, con archivos históricos a través de nuevos formatos. Es interesante porque se convierte en un modelo que implica muchos saberes y capacidad para adaptar un tema histórico al lenguaje de las nuevas generaciones y provocar una lectura diferente del contenido poético", explica el profesor Vásquez.

Recientemente se vincularon al proyecto la Editorial EAFIT, en cabeza de Claudia Ivonne Giraldo, y Área de Comunicación Creativa del Departamento de Comunicación. Así mismo, ha logrado tener a estudiantes en el proceso de conceptualización y diseño como Natalia Moreno y Sara Melissa Gallego, de la maestría en Comunicación Transmedia; Juan Pablo Castaño, de la maestría en Estudios Humanísticos, y Susana Morales, del pregrado en Comunicación Social, entre muchos otros participantes.



El proyecto permite una sinergia entre unidades académicas y de apoyo de EAFIT, investigación y creación, participación de estudiantes, acciones de proyección social y alianzas con entidades externas.

En el "Expreso intertropical", los asistentes a la Fiesta del Libro pudieron hacer un viaje imaginario entre dos lugares representativos de la vida del poeta. Foto Salón de Nuevas Lecturas, Fiesta del Libro.



En el diseño de la experiencia en la Fiesta del Libro participaron seis entidades, entre ellas EAFIT, y se vincularon estudiantes de pregrado y posgrado. Foto Salón de Nuevas Lecturas, Fiesta del Libro.

ORIGEN Y CRECIMIENTO DE LA IDEA

El investigador recuerda que hizo una primera inmersión en el archivo de De Greiff acompañado de María Isabel Duarte, coordinadora de la Sala Patrimonial, y de Patricia Ospina, jefa del Centro Cultural Biblioteca, aliadas vitales desde el inicio del proyecto.

Posterior a esto iniciaron varios procesos de experimentación y creación con estudiantes de pregrado y la maestría mencionados, y la media técnica en Producción de Contenidos Digitales de la Institución Educativa y Cultural Jesús Amigo, del barrio Doce de Octubre (noroccidente de Medellín).

“Decidimos buscar una obra significativa en términos históricos y estéticos que pudiéramos explorar y adaptar. El archivo de León de Greiff nos permitió realizar un proceso de diseño transmedia que incluye elementos de una obra esencialmente poética y aspectos biográficos del autor”, añade.

La investigación, que tiene una duración de tres años y finaliza este 2020, ha evolucionado hasta lograr un trabajo conjunto con la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín para llegar a públicos más amplios. En ese evento cultural, los estudiantes de pregrado y posgrado vinculados no solo compartieron buena parte de sus aprendizajes, sino que se convirtieron en codiseñadores de las experiencias que vivieron los asistentes al evento.

En la edición de 2019, cerca de 17 mil visitantes vivieron durante los 10 días de la Fiesta del Libro una experiencia física sobre la obra de De Greiff en el Salón de Nuevas Lecturas, en cuyo diseño y ejecución participó EAFIT: la creación de un pueblo, una villa imaginaria de muchos nombres (una de las características del poeta que usaba diferentes seudónimos para identificarse) y una experiencia de realidad virtual en la que se podía vivir un viaje imaginario entre Bolombolo (Antioquia) y Korpilombolo (Suecia) como ciudades que representan parte de la vida del autor.

Ese trabajo se hizo en conjunto con un equipo de entidades en el que estaban Comfenalco Antioquia, el Parque Explora, el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín, la Red de Casas de la Cultura de Medellín y la Universidad Pontificia Bolivariana.

UNA ARTICULACIÓN DE SABERES

Los jóvenes del colegio Jesús Amigo desarrollaron una mini serie audiovisual sobre el autor como forma de poner en práctica sus aprendizajes y competencias transmediales, a la vez que se apropiaron de un nuevo conocimiento relacionado con la historia de León de Greiff. Este empeño de proyección social es otro aspecto importante de la investigación.

“Otra articulación en proceso quiere volver un producto físico en un objeto digital. Para ello estamos configurando un oráculo con 13 panidas (en alusión a los miembros del movimiento literario del que hizo parte De Greiff), 13 temas, 13 lugares y 13 acciones que permiten configurar una serie de cartas y así tener la posibilidad de escribir, dibujar o cumplir la acción que resulte del juego.

“Producir contenidos con nuevas tecnologías es costoso, pero con alianzas y buena relación con otros actores se logran cosas de calidad y resultados que impactan en la sociedad”.

Mauricio Vásquez Arias, profesor del Departamento de Comunicación Social

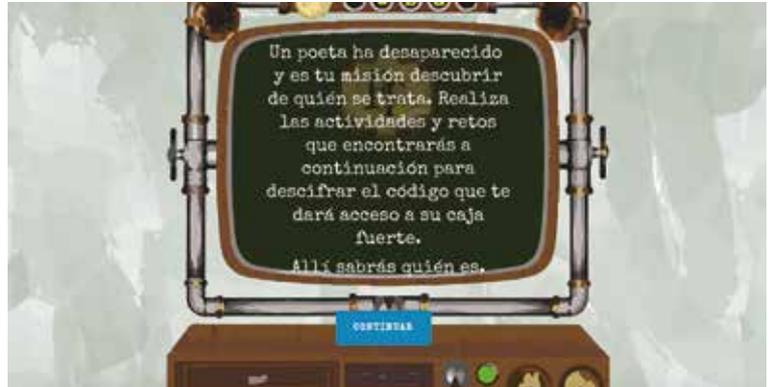
Armonizar la obra de León de Greiff con el lenguaje de los jóvenes de hoy ha sido uno de los desafíos del proyecto. Foto Salón de Nuevas Lecturas, Fiesta del Libro.



DISEÑO TRANSMEDIA

Proceso de creación que involucra narración, información y experiencias en el cual los elementos que configuran una historia están dispersos en múltiples canales de distribución o dispositivos multimodales.

En su conjunto, ofrecen una experiencia de entretenimiento o información unificada y coherente que se enriquece con el aporte creativo que puede hacer quien ve el relato.



Aspecto de uno de los retos que plantea *La Fanfarria Farragosa* en el sitio web del proyecto.

Todo esto será posible a través de una aplicación para celular que permitirá ver los fragmentos de la obra de acuerdo con las cartas", cuenta el profesor Mauricio.

Del mismo modo, así como es Alexa para Amazon o Siri para Apple, tiene su propio asistente de voz con inteligencia artificial para generar interactividad con los usuarios: tendrá disponibles gran cantidad de datos biográficos vistos desde la perspectiva de su esposa, Matilde Bernal.

Una estrategias de difusión en redes sociales, un disco producido en colaboración con Agroarte, Ultrasonido Studio y raperos de la Comuna 13 de Medellín, un juego de mesa y la sistematización de la experiencia de diseño, investigación y creación hacen parte de las acciones en las que vienen trabajando durante este 2020 el profesor y su equipo.

Entre los productos finales, además de los artículos académicos de rigor, está un sitio web y una experiencia en el Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas pensada para los docentes sobre cómo usar iniciativas transmedia en contextos educativos.

UNIÓN DE FUERZAS Y RECURSOS

"Encuentro muy interesante cada una de las estrategias construidas durante este proceso para generar las dinámicas de apropiación del conocimiento sobre la obra de De Greiff. La producción de contenidos con nuevas tecnologías es costosa, pero con alianzas y una buena relación con otros actores se logran resultados de calidad que impactan en la sociedad", explica el docente.

Él considera que trabajos de este tipo evidencian que una investigación académica se puede potenciar más allá de los espacios universitarios si se relaciona con el medio social en el cual está inmerso. Y que, por fortuna, "como academia venimos desarrollando procesos de ese tipo".

La reacción de las personas cuando se enfrentan a experiencias como la de realidad virtual, la sinergia entre las áreas de la Universidad y los aportes de cada una de las personas que han participado, llena de satisfacción al equipo liderado por Vásquez pues logran conectar un tema histórico con el mundo actual en una experiencia de inmersión. ■

RELATO DE SERGIO STEPANSKY (Fragmento)

Juego mi vida, cambio mi vida.
De todos modos
la llevo perdida.

Y la juego o la cambio por el más infantil espejismo,
la dono en usufructo, o la regalo..

La juego contra uno o contra todos,
la juego contra el cero o contra el infinito,
la juego en una alcoba, en el ágora, en un garito,
en una encrucijada, en una barricada, en un motín;
la juego definitivamente, desde el principio hasta el fin,
a todo lo ancho y a todo lo hondo
-en la periferia, en el medio,
y en el sub-fondo..-

Juego mi vida, cambio mi vida,
la llevo perdida
sin remedio.

Y la juego, o la cambio por el más infantil espejismo,
la dono en usufructo, o la regalo..
o la trueco por una sonrisa y cuatro besos:
todo, todo me da lo mismo:
lo eximio y lo ruin, lo trivial, lo perfecto, lo malo..

Todo, todo me da lo mismo:
todo me cabe en el diminuto, horrible abismo
donde se anudan serpentinos mis sesos.

León de Greiff, 1931