

# Narrativas transmedia



SECRETARÍA ACADÉMICA  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
de MAR DEL PLATA



SIED  
UNMDP

SISTEMA INSTITUCIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

## ***Revisitando a Quijote y Martín Fierro en época de pantallas: apuntes sobre una experiencia transmedia en el XVI Festival Cervantino de Azul***

**Juan Martín Salandro**

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina  
[salandrojuanmartin@gmail.com](mailto:salandrojuanmartin@gmail.com)

**Emilia Oriana Pozzoni**

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina  
[emiliapozzoni@gmail.com](mailto:emiliapozzoni@gmail.com)

### **Resumen**

Esta narración recupera una experiencia vivida en el XVI Festival Cervantino de Azul en el mes de noviembre de 2022. Revisitar esta práctica nos permite reflexionar sobre las nociones de transmedia y gamificación puestas al servicio de la construcción de nuevas instancias de lectura y escritura. A continuación, se describen las propuestas llevadas a cabo, destinadas, principalmente, a un público de escuela secundaria e institutos terciarios. Estas dinámicas invitan a una relectura del clásico cervantino y el poema de José Hernández, en diálogo con la intertextualidad, los nuevos géneros discursivos digitales y la pedagogía *maker*.

### **Palabras clave**

Transmedia; escuela secundaria; gamificación; Don Quijote; Martín Fierro

## ***Revisiting Quixote and Martín Fierro in the Digital Era: A Transmedia Experience***

### **Abstract**

This paper reflects on a recent transmedia and gamified activity, which took place in November 2022. In the following pages, we describe the different dynamics involved in our production, related to intertextuality, new digital genres, and maker pedagogy. We used videogames tools, language, and interactivity in order to encourage high school and college students to read and learn about two literary heroes: Don Quixote and Martín

---

Fierro. Developing this experience made us think of new perspectives on the teacher's skills and role, and this work exposes some of these thoughts.

### **Keywords**

Transmedia; Gamification; Digital Era; Quixote; Martin Fierro

**Fecha de Recepción: 11 / 11 / 2022**

**Fecha de Aceptación: 08 / 12 / 2022**

---

## ***Revisitando a Quijote y Martín Fierro en época de pantallas: apuntes sobre una experiencia transmedia en el XVI Festival Cervantino de Azul***

“Toda la ambigüedad proviene de la ambigüedad del tiempo que aquí entra en juego y permite decir y experimentar que la imagen de la experiencia está, en cierto momento, presente cuando esta presencia no pertenece a ningún presente y destruye incluso el presente en el que parece introducirse”.

**Maurice Blanchot. *El espacio literario* (1992)**

Qué leer y qué dar para leer representa, en líneas generales, uno de los principales dilemas cuando ejercemos la docencia. Los sujetos secundarios que habitan el aula leen, según estudios recientes, mucho y en múltiples formatos (Hermida, Couso y Bayerque, 2020). Aunque, generalmente, estas lecturas se encuentran en disonancia con lo que proponen las currículas oficiales y los cánones literarios hegemónicos (Labeur, 2019). En este enfrentamiento, surge la necesidad de actualizar algunos textos y sus abordajes, apelando a nuevos medios, recursos y lenguajes. En el afán de acortar las distancias entre ambos mundos, emergen algunos conceptos tales como transmedia (Scolari, 2013a; Albarello, 2019) o gamificación (McGonigal, 2010; Pérez Latorre, 2013; Scolari, 2013b), no pensados como estrategias reductivistas de aproximación a la práctica lectora, sino como productos de la convergencia de medios digitales que invitan a los lectores a participar activamente en la construcción de sus trayectos de lectura.<sup>1</sup>

Lo transmedia suele ser definido como la expansión de un relato en diversas plataformas que logra que un texto se complete y cobre sentido a través de la lectura sucesiva de distintas pantallas: una película, un libro, una serie, una canción, un videojuego, un sitio *web*, entre otras posibilidades discursivas. Estos cruces hacen que los lectores/usuarios desarrollen el rol de prosumidores en estas nuevas narrativas, entendiendo este término como la fusión de los roles de productor y consumidor (McLuhan y Nevitt, 1972). Por su parte, la gamificación, aplicación de dinámicas propias

---

<sup>1</sup> En este punto también entra en diálogo una corriente implícita a lo largo de toda la experiencia: el movimiento *maker* (Libow Martínez y Stager, 2020). Bajo esta denominación nos referimos a aquella pedagogía a partir de la cual los estudiantes adoptan el rol de creadores y desarrolladores activos de su aprendizaje. Usualmente se relaciona con la dinámica de ABP o “aprendizaje basado en proyectos”. Predomina la puesta en práctica de habilidades manuales diversas, vinculadas con la construcción de elementos tangibles, en las cuales se ven involucradas distintas aristas del conocimiento.

de los juegos y videojuegos en ámbitos no lúdicos, es considerada una práctica valiosa al momento de aumentar la motivación, fortalecer los vínculos interpersonales, proponer alternativas al conocimiento y el aprendizaje tradicional, entre otros criterios. Sería posible, entonces, pensar estas dos dimensiones —lo transmedia y lo gamificado— como nuevas posibilidades generadas a partir de la convergencia de lenguajes —impulsada por lo digital— y el enfoque de una cultura participativa, de interacción y creación colectiva (Cassany, 2012; Jenkins, 2008).

Guiados por estas dos directrices, desarrollamos la muestra “Fierro y Quijote: dos viajes por el llano” en el Complejo Cultural San Martín (Hipólito Yrigoyen 472, en la ciudad de Azul), durante la *XVI edición del Festival Cervantino*, entre los días 3 y 13 de noviembre de 2022. A 150 años de la publicación del *Martín Fierro*, la ciudad cervantina propuso el productivo cruce entre las textualidades del gaucho y el renombrado hidalgo. Temporalidades, ideologías y territorialidades se intercalan en una lectura orgánica de las tradiciones literarias de la lengua hispana. En este contexto, recordamos a Tinianov (2014) y su respuesta al problema de la historia de la literatura como una autocreación dialéctica que destruye los textos para crear nuevas lecturas; más allá de la rigurosidad del “sistema” formalista, se entrevé una dinámica rizomática en la historia de la lectura. La interpretación argentina del *Quijote* no puede separarse de la experiencia de la gauchesca; los textos se enredan en un entramado sin principio ni fin, sin aquí ni ahora, sino un siempre ahí, todo el tiempo y en todos lados.

Teniendo en cuenta esto, la indagación sobre estos textos “clásicos” o canónicos del corpus de la lengua española, desde un enfoque transmedia era una posta ineludible en el recorrido de estas obras. Romper los límites de las tapas del libro/objeto, abrir las historias a otros soportes y otros regímenes de lectoescritura —lo pictórico o lo audiovisual— permitió no solo una actualización en una lectura situada en el siglo XXI, sino también que ayudó a sortear la barrera lingüística que presentan las obras para un lector contemporáneo. La instalación, por lo tanto, fue diseñada para adolescentes —estudiantes de escuela secundaria— y jóvenes adultos —alumnos de ciclos de formación docente. Se pretendió “mostrar” estas dos obras, al mismo tiempo que se proponía un “viaje” a través de ellas, apelando a diferentes reescrituras y reinterpretaciones.

La propuesta implicó la construcción de un recorrido multimodal de catorce instalaciones interactivas, basadas en los núcleos narrativos de los textos de Hernández y Cervantes —a razón de siete “postas” de trabajo para cada obra. El hilo conductor de ambos trayectos fue “el viaje del héroe” de Joseph Campbell (2014); considerando que este concepto resultaría significativo no solo para un público general, sino también para las comunidades de escuelas secundarias e institutos terciarios que visitarían la instalación. Si bien el “monomito” de Campbell se compone de diecisiete instancias, por motivos de locación y de tiempo disponible, se priorizaron solo siete de ellas, a saber: “Mundo ordinario”, “Llamada a la aventura”, “Cruce del umbral”, “Pruebas, aliados y enemigos”, “Batalla final”, “Recompensa” y “Transformación”.<sup>2</sup>

Desde el primer momento, el recorrido planteó una fuerte intertextualidad con el universo de los videojuegos, no solo a través de la estética de 8-bits elegida para la folletería —incluyendo sus ilustraciones y la tipografía seleccionada—, sino también a partir de las dinámicas propuestas. Haciendo uso de algunos recursos lúdicos, se ofreció a los estudiantes de escuela secundaria un “Pase de batalla” en el que debían elegir un nombre de usuario, indicar su “nivel” —en referencia a su edad—, y crear un avatar haciendo uso de *pixel art*. De esta manera, se recuperaban no solo alusiones léxicas al universo *gamer*, sino también parte de su composición artística —en relación con videojuegos clásicos, o bien aquellos que siguen una estética similar, como podría ser *Minecraft*.

---

<sup>2</sup> ] En el caso de que los visitantes quisieran profundizar en esta teoría, contaban con un QR que los redirigía a videos explicativos sobre la temática y material complementario.



Luego, en grupos de cuatro integrantes, eran designados a alguna de las catorce estaciones en las que, en la medida que cumplimentaran con lo solicitado, obtendrían puntos de distintos indicadores heroicos: valentía, vitalidad y nobleza. Todas las propuestas resultaban autoconclusivas y contaban con una breve contextualización histórico-literaria para quienes no hubieran leído los textos. De esta manera, también se posibilitó una visita independiente y autónoma no solo para los estudiantes, sino también para quienes participaban de la muestra de manera individual. En estos casos, se optó por un recorrido libre y exploratorio, brindando las herramientas necesarias para que pudieran interactuar y formar parte de aquellas consignas que les resultasen más atractivas y significativas de acuerdo a sus trayectos lectores.

En cuanto al uso del espacio y el montaje de la instalación, logramos aprovechar la geometría de la sala asignada. Sobre uno de los muros se colocaron los intertextos correspondientes a la obra cervantina, y sobre el panel perpendicular los correspondientes al *Martín Fierro*. Los itinerarios transmediados llevarían a los asistentes hacia el cruce de las abscisas. El vértice entre estas dos linealidades, aparentemente perpendiculares, sería el punto central de la exposición, porque representaría el encuentro

entre estas dos historias y sus múltiples textualidades. Por su parte, el uso de códigos QR —tanto en la folletería, como en algunas de las propuestas— habilitó múltiples recorridos y acercamientos a la muestra. Con el objetivo de crear una experiencia integral, las dinámicas contemplaron la interacción con distintos tipos de textualidades, ya fuera música —escaneable a partir de *links* de *Spotify*—, pintura y otras expresiones visuales — que incluyeron desde obras canónicas como *Las meninas* de Velázquez hasta obras digitales, *grafittis* y *memes*—, fragmentos literarios y videos. Estos hipervínculos trasladaban a los visitantes fuera de los límites espaciales del Centro Cultural, para visitar distintas interpretaciones de *Don Quijote* y *Martín Fierro*, priorizando la convergencia de lenguajes.



El rol de los visitantes no solo demandó una observación atenta, sino que, además, requirió de una participación activa en la construcción de las distintas etapas del viaje del héroe. Si bien estuvimos presentes durante la totalidad del tiempo en que se llevó a cabo la propuesta, operamos como guías o soporte técnico de las actividades, evitando interferir o condicionar los acercamientos lectores particulares. Es por ello que las obras pictóricas expuestas no contaban con su título identificatorio, ni indicaban su autor ni presentaban ningún tipo de referencia. En todas las propuestas, los estudiantes y el público en general fueron invitados a poner en juego su corporalidad, ya fuera rastreando

los objetos constitutivos de una pulpería decimonónica —para lo cual debieron recorrer y buscar distintos elementos en el recinto—, jugar a un jenga/fortín para descifrar un verso representativo sobre la vida en la frontera, ejecutar un escrutinio como el del Licenciado Pedro Pérez en el sexto capítulo de *Don Quijote*, entre otras instancias performáticas. Cada propuesta se vinculaba de manera implícita con un área o conocimiento del quehacer literario: la métrica en *Martín Fierro*, la dualidad y la hipérbole quijotesca, la construcción de campos semánticos afines a la gauchesca, el reconocimiento de paratextos, entre otros.

Lejos de pretender que la muestra conservara su orden y estructura inicial, alentamos a los visitantes a intervenir el espacio de forma activa. Dispusimos de materiales de escritura y pintura, así como también *post-it* para la creación de nuevas relecturas sobre estos clásicos. Con el correr de las horas, los paneles que originalmente presentaban las obras pictóricas fueron atravesados por mensajes, recortes, dibujos y otras creaciones de los participantes. En este sentido, resuena el concepto de “obra abierta” de Umberto Eco (1984), en relación con la posibilidad de generar interpretaciones infinitas de una misma propuesta, tejiendo continuas relaciones entre los signos que la componen. De hecho, en aquellas actividades que implicaban recorrer el espacio en busca de elementos determinados, muchos visitantes elegían —en lugar de las imágenes u objetos previamente diseñados para esta instancia—, las reconstrucciones de quienes ya habían participado en las actividades, produciendo un ciclo de retroalimentación, construcción colectiva y resignificación de la mirada ajena.



En este punto, recuperamos la última instancia del viaje propuesto. Si bien en toda la muestra priorizamos la incorporación de nuevas expresiones artísticas que desafiaban cronológicamente el contexto de producción de las obras presentadas, en la “mesa 7” propusimos la confección de *memes*, a partir de plantillas que les facilitamos a los participantes. Entendemos que la producción de este tipo de discursividades propias de los medios digitales no se limita únicamente a reproducir expresiones humorísticas del universo virtual. Por el contrario, implica una lectura atenta de los textos y un conocimiento detallado sobre sus características fundamentales, a fin de reconocer sus puntos plausibles de generar risa y adecuarlos a los sistemas de referencia de Internet y las redes sociales (Gagliardi, 2020). Que los visitantes pudieran ver y crear sus propios *memes* no solo aportó a la dinámica de intervención que fomentamos desde el primer momento, sino que nos permitió, como docentes en Letras, entrever el valor etnográfico de estas textualidades. Es innegable que el *meme* se posicionó como el género discursivo propio de la generación a la que “les damos clases”. El carácter marcadamente hipertextual (Genette, 1989) de estas textualidades, obliga a que, para construir un “buen *meme*”, es decir, generar el efecto de lectura deseado, se debe conocer en profundidad el texto fuente —o hipotexto. Ahora bien, al relevar las producciones de los asistentes, pudimos rastrear los elementos de los textos que los estudiantes consideraron de mayor

relevancia no solo para ellos, sino también para los destinatarios: el *meme* se modeliza teniendo en cuenta un “lector modelo” (Eco, 1981) inmediato: sus pares.

Diseñar esta propuesta implicó un triple desafío: en primer lugar, la complejidad de generar dinámicas multimodales y lúdicas relacionadas con obras del calibre de *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* y *El gaucho Martín Fierro*; en segunda instancia, la dificultad de planificar actividades para estudiantes que no conocíamos y sin información alguna sobre sus trayectorias escolares y sus recorridos lectores; y por último, la oportunidad de trabajar fuera de un aula, con dimensiones mucho mayores y mobiliario ajeno al ámbito escolar. Desde el punto de vista de la didáctica, llevar a cabo esta dinámica gamificada y multimodal requirió de oficiar como “docentes artesanos” (Aguirre, 2017), no solo involucrados con la práctica docente en la instancia de planificación, sino completamente compenetrados con el proceso pedagógico, e involucrados mental y físicamente en la producción de materiales didácticos. En esta línea, al tratarse de una muestra pensada para la presencialidad, pero con alta inclusión de nuevas tecnologías, debimos garantizar el acceso a los contenidos por diversas vías: confiar plenamente en el recurso QR nos ponía frente a la posibilidad de que muchos visitantes no tuvieran acceso a *Internet* en la muestra o que, incluso, sus dispositivos no soportaran la función de escaneo. Se debieron planificar diversas entradas a las propuestas de lectura que garantizaran que todos los asistentes pudieran llevar a cabo el recorrido propuesto.

Se trata, así, de una primera aproximación a las múltiples posibilidades que nos aportan el uso de recursos multimodales y de artesanías didácticas para la creación de experiencias ludificadas de lectura transmedia. Apostando por el rol activo de los lectores —principalmente aquellos que aún se encuentran transitando la escuela secundaria— como creadores de sentido y protagonistas en el proceso de construcción de su conocimiento. Así, comenzamos a entrever el potencial de las dinámicas gamificadas para ofrecer una puerta de entrada a los textos “clásicos” en la labor docente, conjugando aspectos teórico-críticos con nuevas miradas pedagógicas.

## **Bibliografía**

- Aguirre, J. (2017). La docencia como oficio artesanal: haciendo artesanos de la enseñanza desde sus prácticas y experiencias. *Revista de Educación*, VIII(10), 151-158.
- Albarelo, F. (2019). *Lectura transmedia: leer, escribir y conversar en el ecosistema de pantallas*. Buenos Aires: Ampersand.
- Blanchot, M. (1992). *El espacio literario*. Madrid: Paidós.
- Campbell, J. (2014). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cassany, D. (2012). *En línea: leer y escribir en la red*. Barcelona: Anagrama.
- Eco, U. (1981). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Madrid: Lumen.
- Eco, U. (1984). *Obra abierta*. Madrid: Planeta.
- Gagliardi, L. (2020). Memes en la clase de lengua y literatura: qué, cómo y para qué. *Convergencias. Revista de Literatura*, 3(5), 25-49.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Hermida, C., Couso, L. B., y Bayerque, M. A. (2020). Jóvenes y literatura: cruces entre el campo editorial y escolar. En *Segundo Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM. Nuevos escenarios entre emergencias y conflictos*. Villa María: Universidad Nacional Villa María.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Labeur, P. (2019). *Dar para leer. El problema de la selección de textos en la enseñanza de la lengua y la literatura*. Buenos Aires: UNIPE.
- Libow Martínez, S. y Stager, G. (2020). *Inventar para aprender. Guía práctica para instalar la cultura maker en el aula*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- McLuhan, M. y Nevitt, B. (1972). *Take Today. The Executive as Dropout*. California: Harcourt Brace Jovanovich Publisher.
- McGonigal, J. (2010). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

- Pérez Latorre, O. (2013). Apuntes sobre la teoría de la diversión. En C. Scolari, (coord.). *Homo videoludens 2.0: de Pacman a la gamificación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactions. Universitat de Barcelona.
- Scolari, C. (2013a). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. (coord.) (2013b). *Homo videoludens 2.0: de Pacman a la gamificación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactions. Universitat de Barcelona.
- Tinianov, Y. (2010). *El problema de la lengua poética*. Buenos Aires: Dedalus.

\*\*\*\*\*

**Juan Martín Salandro.** Profesor de Prácticas del Lenguaje y Literatura en secundaria y escuela para adultos. Integrante del grupo de investigación Estudios de Teoría Literaria. Estudiante avanzado del Profesorado y la Licenciatura en Letras (UNMdP).

**Emilia Oriana Pozzoni.** Profesora en Letras y becaria del tipo "A" con funciones docentes en el espacio curricular de Semiótica. Docente en nivel medio y estudiante avanzada de la Licenciatura en Letras (UNMdP).