

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

ESTÉTICA DE LA INTERMEDIALIDAD EN LA NARRATIVA GRÁFICA: DE LA INTERTEXTUALIDAD A LA METAFICCIÓN

CÓDIGO: ID2013/207

30 de junio de 2014

COORDINADORA DEL PROYECTO

MERCEDES PEÑALBA GARCÍA
Universidad de Salamanca
Departamento de Estudios Ingleses
Facultad de Filología
mpg@usal.es

MIEMBROS DEL EQUIPO

JOSÉ ANTONIO PÉREZ BOWIE
Universidad de Salamanca
Departamento de Lengua Española
Facultad de Filología
bowie@usal.es

FRANCISCA NOGUEROL JIMÉNEZ
Universidad de Salamanca
Departamento de Literatura Española e
Hispanoamericana
Facultad de Filología
fnoguerol@usal.es

ANTONIO BALLESTEROS GONZÁLEZ
Universidad Nacional de Educación a Distancia
Departamento de Filología Inglesa
Facultad de Filología
aballesteros@flog.uned.es

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La primera fase de este proyecto (iD2012/037 *Intermedialidad e intertextualidad en la narrativa gráfica*) culminó con la creación de materiales didácticos básicos para la enseñanza de la narrativa gráfica en programas de Máster, aplicable a materias de narrativa, teoría de la literatura, literatura comparada, semiótica social, artes visuales y estudios culturales. Se realizó una cuidadosa selección de repertorios de sus principales convenciones semióticas, atendiendo a tres criterios fundamentales: la iconografía, la expresión literaria y las técnicas narrativas.

Dado el alto grado de satisfacción alcanzado entre los miembros del equipo con el desarrollo del proyecto de innovación docente en la convocatoria de 2012-13, se ha continuado con la misma línea de trabajo, incorporando recursos didácticos que entrañan mayor complejidad de análisis como ejemplo de lo que hemos denominado **docencia y aprendizaje colaborativo**.

Para este nuevo proyecto se ha diseñado un **escenario de enseñanza-aprendizaje** que integra **conocimientos transversales** de tres asignaturas del Programa de Máster de Estudios Avanzados, que involucran a tres departamentos de la Facultad de Filología: Narrativas latinoamericanas de ruptura (Dpto. de Literatura Española e Hispanoamericana), Teoría cinematográfica vanguardista (Dpto. de Lengua Española), y 'The One and The Many': The Short Story and the Short Story Composite (Dpto. de Estudios Ingleses). Las tres materias se imparten en la actualidad por los profesores Pérez Bowie, Noguero

Jiménez y Peñalba García, respectivamente. Hemos contado, además, con la colaboración del profesor Ballesteros González (UNED), experto en el tema y miembro del equipo de investigación de un proyecto internacional sobre novela gráfica, avalado por la Universidad Católica de Lovaina.

A pesar de la dificultad inherente que comporta toda tarea de sistematización en un medio de comunicación situado en la encrucijada del arte del dibujo y de la narración literaria, los miembros del equipo han diseñado el material didáctico partiendo de tres premisas fundamentales:

(a) que el estudiante sea capaz de explorar las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de la narrativa gráfica, así como de emitir un juicio estético y técnico argumentado en relación con productos escrito-icónicos.

(b) que el estudiante conozca el lenguaje y las particularidades de la narrativa gráfica y de otros medios de comunicación visual.

(c) que el estudiante conozca la evolución histórica, técnica y formal de la narrativa gráfica.

2. ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA DE TRABAJO

El objetivo fundamental del proyecto, en su segunda fase de aplicación, ha consistido en el análisis de la intermedialidad en la narrativa gráfica, en todas sus variaciones y transformaciones, tanto en el plano verbal como en el visual. Con esta finalidad, los miembros del proyecto han realizado una **propuesta docente común** adaptada a las asignaturas de

sus respectivos programas de Máster de Estudios Avanzados, impartidas entre enero y abril de 2014, partiendo de un **corpus representativo**, previamente pactado, de narrativa gráfica en lengua española e inglesa.

La novedad del proyecto, con respecto a su primera fase, ha radicado en el diseño de **recursos didácticos más complejos**, a partir de las obras seleccionadas, que nos han permitido analizar conceptos clave: las referencias intertextuales implícitas y explícitas, así como ejemplos concretos de autorreferencialidad, metalepsis, puesta en abismo, juegos metadieгéticos y variación tipográfica. En suma, el enfoque interdisciplinar de nuestro proyecto ha permitido aunar conocimientos de narratología, semiótica social y visual, multimodalidad e intermedialidad, aplicados a la especificidad del cómic o narrativa gráfica.

Siguiendo la estructura de temporalización prevista, los miembros del equipo han digitalizado el material seleccionado del corpus e incorporado los materiales y actividades on-line a la plataforma *Studium**, divididos en dos apartados: Teoría (análisis de los conceptos clave, anteriormente citados, a través de artículos de investigación recientes) y Práctica (actividades online diseñadas para confirmar su aplicabilidad a las obras seleccionadas).

* <https://moodle.usal.es/course/view.php?id=18770>

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

En la segunda fase de este proyecto hemos llevado a cabo un **diseño activo y cooperativo de materiales docentes** para las tres asignaturas mencionadas que actualmente se imparten en los programas de Máster de los tres departamentos de la Facultad de Filología, teniendo en cuenta los objetivos didácticos siguientes:

1. Fomento de la interdisciplinariedad entre asignaturas en las que convergen puntos de vista complementarios para desarrollar un proyecto o actividad común.
2. Unificación de conceptos que proporcionan al estudiante una visión global y mayor capacidad intelectual a la hora de realizar actividades relacionadas con la palabra y la imagen en un futuro entorno profesional (laboral).
3. Desarrollo conjunto de contenidos didácticos que aúnan recursos literarios de narrativa y de cultura / semiótica visual en uno de los medios de expresión artística más innovadores e importantes del panorama literario actual: la narrativa gráfica contemporánea.
4. Tutorización de las actividades por los miembros del equipo a partir del trabajo autónomo del alumno.

5. RESULTADOS DEL PROYECTO

El mayor beneficio de este proyecto ha consistido en (a) la elaboración de una **propuesta pedagógica** de análisis de la narrativa gráfica como **herramienta investigadora y educativa** y en (b) la incorporación, a este marco conceptual interdisciplinar, de las

explicaciones teóricas de los estudiosos y de las observaciones de los propios narradores gráficos durante el proceso creativo.

Los miembros del equipo han mantenido reuniones periódicas para evaluar los resultados del proyecto en base a tres criterios principales: nivel de consecución de los objetivos, utilidad de los recursos, y competencias adquiridas por el alumnado. Este proceso ha permitido confirmar la calidad y validez de la propuesta, su adecuación al contexto institucional y su **transferibilidad**. Se ha percibido, como punto débil del proyecto, una mayor incorporación de otros recursos multimedia e interactivos con el fin de preparar a los estudiantes para nuevas prácticas profesionales y culturales.

Los miembros del equipo prevén, a corto plazo, la difusión de los resultados de este proyecto de innovación-investigación en congresos celebrados a lo largo de 2014 y en publicaciones especializadas. A largo plazo, esta **visión integradora** derivará en el diseño de proyectos de investigación y en la realización de tesis de Máster y de doctorado, que contribuirán a sentar las bases de una teoría transmedia de la narrativa gráfica.