

La investigación-creación- innovación en proyectos educativos transmediales

*GERMÁN ORTEGÓN PÉREZ¹, JUAN CARLOS TORRES LIZARAZO²,
MARÍA URBANCZYK³, JUAN PABLO RÍO⁴, VALENTINA BOCANEGRA⁵,
IDANIA VELÁSQUEZ LUNA⁶ Y ANGÉLICA MARÍA GARZÓN⁷*

Resumen

Entusados es una serie web juvenil creada de manera colaborativa en un proceso que duró más de dos años. En ese tiempo, la idea de hablar de las relaciones de pareja juveniles conocidas hoy como *tóxicas* fue to-

-
- 1 Periodista, Pontificia Universidad Javeriana. Contacto: ortegong@javeriana.edu.co
 - 2 Magister en Filosofía, Pontificia Universidad Javeriana. Contacto: torresl.juanc@javeriana.edu.co
 - 3 Ph. D. en Ciencias Sociales y Humanas, Pontificia Universidad Javeriana. Contacto: murbanczyk@javeriana.edu.co
 - 4 Magister en Escrituras Creativas, Pontificia Universidad Javeriana. Contacto: rios_juan@javeriana.edu.co
 - 5 Magister en Periodismo Científico, Pontificia Universidad Javeriana. Contacto: valentina.bocanegra@javeriana.edu.co
 - 6 Licenciada en Educación Básica, Universidad Agustiniana. Contacto: idania.velasquez@uniagustiniana.edu.co
 - 7 Comunicadora social, Universidad Agustiniana. Contacto: angelica.garzon@uniagustiniana.edu.co



mando forma gracias a los estudiantes del Semillero de Investigación en Periodismo Audiovisual que se involucraron en el proceso. Ellos aportaron ideas y contaron historias que pudieran conectar con el público joven; además, ayudaron a establecer cuáles eran los medios más adecuados para contarlas. De tal forma, en el presente texto se dará cuenta de las conclusiones que surgieron a partir de la investigación-creación-innovación realizadas con estudiantes y docentes de la Pontificia Universidad Javeriana, la Universidad Agustiniana (Uniagustiniana) y la Universidad Minuto de Dios (Uniminuto). En el proceso, fue posible indagar y repensar las relaciones de pareja y las consecuencias de estas cuando son mediadas por los diversos tipos de violencia, así como las posibilidades del lenguaje audiovisual cuando, más que suponer unas jerarquías definidas, permite un diálogo enfocado en la construcción colectiva. También es importante aclarar que este texto involucra las voces pertenecientes al proyecto, y no una sola voz autorizada. La investigación-creación-innovación, así pensada, es una forma diferente de suponer los procesos pedagógicos y, a la vez, los ejercicios creativos, ya que posibilitan una articulación entre las necesidades de aprendizaje del estudiante y las capacidades de mediación del docente con los descubrimientos y los conocimientos que se van produciendo en la investigación.

Palabras clave: investigación-creación-innovación, transmedialidad, procesos educativos, creación colectiva.

Introducción

En este documento se exponen los principales aspectos que hicieron parte del proceso de investigación-creación-innovación denominado *La tusa del 102* (este fue el título inicial con el que se inició el proyecto; sin embargo, dicho proyecto fue variando, y la serie pasó a denominarse *Entusados*, que fue el nombre con el cual se exhibió). Es importante partir de la idea de que el ejercicio realizado es un proceso de creación colectiva; por lo tanto, desde el surgimiento de la idea que sirve como semilla hasta la última de las publicaciones, se suma un gran número de manos, opiniones, sugerencias, esfuerzo y tiempo de trabajo al cual, quizá, en un documento de este tipo, sea difícil hacerle justicia. De tal manera, *La tusa del 102* es un proyecto al que se ha decidido considerar *transmedial*, transdisciplinar e interdisciplinar y transversal, pues involucró no solo los conocimientos, sino también, el compromiso y la capacidad para el trabajo en equipo. De tal forma, no es extraño ver al director del semillero de animación actuar en alguno de los capítulos o al director de uno de dichos capítulos ser un asistente de arte en otro. Esto demuestra que, si bien el proceso de creación audiovisual puede ser jerárquico, el proceso educativo no lo debe ser, ya que el aprendizaje que de allí puede surgir es multidireccional. El hecho de que los integrantes del equipo hayan asumido diferentes roles y responsabilidades en el marco del proyecto ha fomentado el diálogo interdisciplinar dentro del equipo, así como una mayor comprensión de la complejidad del funcionamiento de los procesos creativos y del respeto por cada rol, no solo en el desarrollo, sino en el resultado final de la creación colectiva.

Ahora bien, como es normal en la producción audiovisual, este proceso no es la excepción en cuanto a la colaboración de diferentes entidades que se unen en un ejercicio que interesa a todas ellas, y que, además, permite aprovechar las fortalezas de cada una, con lo cual se generan una vinculación institucional público-privada para la creación de conocimiento y espacios abiertos y diferentes para la formación de estudiantes y espectadores. En ese orden de ideas, en el proyecto participaron: la Pontificia Universidad Javeriana, desde la cual se vincularon la Facultad y el Departamento de Comunicación, a través del Semillero de Investigación en Periodismo Audiovisual, el Doctorado en Comunicación, Lenguajes e Información y el Centro Ático; el programa de Ingeniería de Sonido; el programa de Lenguas Modernas; el programa de Arquitectura, el de Psicología y la Vicerrectoría de Investigación. La Universidad Minuto de Dios (Uniminuto) se vinculó en el proceso de diseño 360 y graficación para los episodios de televisión abierta y web, a través del semillero Siembra Transmedia. Uniagustiniana hizo la gerencia de producción y el acompañamiento en la guionización de la serie, y entidades privadas, como Ideoide y Brightstor, también brindaron apoyo importante. Finalmente, a través de la Secretaría de Integración, como entidad pública, se difundieron los resultados obtenidos.

La idea surge de dos puntos concretos. Por un lado, de la importancia que un estudiante del Semillero en Periodismo Audiovisual ve en la forma como los hombres pueden asumir el dolor de perder una relación, frente a una sociedad machista que los critica y se burla de ellos cuando este tipo de emociones se expresan abiertamente; de la misma forma,

ese machismo no permite reconocer la violencia de la que estos son víctimas en determinadas relaciones y, por lo tanto, normaliza las relaciones tóxicas. A partir de las exploraciones realizadas se pudo identificar un problema importante: muchos jóvenes pueden considerar el suicidio una salida a un dolor que no pueden expresar, o para el cual no se atreven a buscar apoyo —incluso, no saben que este existe—.

La experiencia audiovisual del Semillero en Periodismo era un excelente punto de partida para la reflexión que se proponía, pues no solo cuenta con los medios para su realización, sino que, además, podría trabajar desde las experiencias mismas de los estudiantes, de tal forma que las historias fuesen contadas por jóvenes y para jóvenes y, de paso, se permitiera una reflexión importante sobre el tema en el proceso. Además, es bien sabido que las narrativas audiovisuales, al igual que otras narrativas mediáticas, al contar las historias cumplen varias funciones: por un lado, la función *mimética* de imitar la realidad al reproducirla salvaguardando ciertas características y contextos históricos, sociales, políticos, económicos, culturales o de los ámbitos ético o estético, propios para la época; por el otro, la función *proyectista*, que consiste en idear las nuevas tendencias y modelos de comportamiento a partir de la visibilización de los imaginarios, las sensibilidades, los gustos, las tensiones o las rupturas emergentes en las identidades culturales que impactarán la configuración de las conductas reales de los espectadores hacia el futuro (Urbanczyk, 2020, pp. 33-34).

Por lo tanto, se necesitaba un fuerte apoyo interdisciplinar para traducir las experiencias traumáticas de los jóvenes a unos discursos creí-

bles y cercanos al público, pero, al mismo tiempo, articulados con la voz de los psicólogos, a fin de ofrecer posibles soluciones y dar ciertas pistas sobre cómo actuar en las situaciones límite que implican la búsqueda de ayuda profesional. En este punto se suma, como aliado importante, el apoyo de la investigación *Efectos de la agresión psicológica de pareja sobre el malestar individual y didáctico en adultos jóvenes durante el noviazgo*, adelantada en el programa de Psicología, y la cual ha permitido identificar las diferentes manifestaciones y los diferentes tipos de violencia en las relaciones afectivas de los jóvenes universitarios de Bogotá. Sin embargo, a eso valía la pena sumarle el segundo punto de partida desde el cual se crea el proyecto: las propuestas actuales en el mundo audiovisual, las cuales proponen una experiencia que vaya más allá de una pantalla, y con la cual sea posible interactuar.

De esa forma, el ejercicio que en el presente documento se busca exponer, y de cuyo proceso se hablará en las líneas que siguen, fue pensado, planeado y ejecutado como un proyecto que se pudiera transmitir en múltiples pantallas; es decir, una propuesta *transmedial*, con elementos 3D y con realidad virtual, a través de *webcam*. Por *pantallas* se entiende a medios de difusión que no solo consistieran en la televisión tradicional, sino que, además, se usaran el canal de YouTube, las redes sociales más populares de los jóvenes —Facebook, Instagram, Twitter y Tik Tok—. Sin embargo, vale la pena aclarar que dicha transmedialidad es vista desde una perspectiva mucho más amplia, que involucra la idea de la convergencia que no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que estos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro



de los consumidores individuales y mediante sus interacciones con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático, y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana (Jenkins, 2008, p. 15).

Todo esto implicó grandes esfuerzos y mantener las alianzas, pero, sobre todo, el liderazgo creativo que, desde la dirección del semillero, permitió que todas las partes se alinearan en función de los objetivos propuestos y pensando en los futuros públicos. No es fácil, cuando hay tantas manos trabajando en ello, darle unidad conceptual y estética al producto realizado, por lo cual es significativo que el líder de dicho proyecto tenga en su cabeza los procesos, como nadie más en el grupo. Esto no desvirtúa, de ninguna manera, la idea del trabajo colaborativo, ya que, además, ese liderazgo es receptivo y da lugar e importancia a las opiniones de los otros miembros del grupo.

El proceso de cocreación para la producción general

A fin de desarrollar el proyecto de investigación aplicada para producción y realización *Entusados*, serie web *transmedia* con realidad virtual a través de *webcam*, se planteó un plan de trabajo de seis fases, que permitirían fluidez creativa y de comunicación entre los diferentes grupos de trabajo. Estas fueron:

- **Etapa de investigación en cada uno de los departamentos de creación:** Guion-multirrelato; realización; producción; diseño de arte; dirección de actores; diseño sonoro; fotografía audiovisual; fotografía fija; composición musical; realidad virtual; diseño de espacios 3D; graficación; montaje; diseño web proyectos *transmedia*; promoción y distribución; nuevas masculinidades; suicidio y depresión en los jóvenes.
- **Etapa de desarrollo:** Escritura de guiones (televisión e internet); desarrollo de propuestas por departamento (arte, fotografía, sonido, montaje, diseños 3D, graficación, producción, promoción y distribución); diseño y producción de la página web.
- **Etapa de preproducción:** *Casting*; ensayo con actores; foto fija para suministros de página web y memoria del proyecto; *scouting* de locaciones; ejecución de propuestas por departamento; desarrollo de planes de rodaje; contratación; composición musical.
- **Etapa de producción:** Realización de doce capítulos para televisión y 24 capítulos para web; carga de contenidos por personajes e historias a la página web.
- **Etapa de posproducción:** Montaje *off line*, etapa *online*-color y diseño sonoro y graficación para doce capítulos de televisión; etapa *online* de los 24 capítulos para web; color; diseño sonoro y graficación; promocionales, tráiler, detrás de cámaras; carga de productos a la página web.
- **Etapa de promoción y distribución:** Ejecución de lanzamiento; promocionales; estreno en pantalla y web.

La propuesta se enmarcó en un diseño de producción paralelo, buscando con ello tener varios grupos trabajando de manera simultánea, lo

cual permitió que la serie lograra ejecutarse en el menor tiempo y con mayor calidad y mayor variedad de estilos narrativos posibles y, además, que fuese viable rodarla en medio de la pandemia.

Los avances logrados en cada uno de los grupos fueron compartidos en encuentros presenciales, donde se aportaba de manera colectiva, lo que permitió unificar la serie desde lo narrativo, lo estético y la realización.

La conformación de los grupos de trabajo, que fueron definidos por cada uno de los departamentos de producción, fue guiada por un líder en el campo respectivo; guion, realización, graficación, diseño de entornos virtuales, arte, fotografía, sonido, producción y dirección; docentes y profesionales de las universidades participantes en el proyecto, Uniminuto, Uniagustiniana y la Universidad Javeriana. Esto llevó a la consolidación de grupos de trabajo heterogéneos entre profesionales y estudiantes de diversos semestres y carreras que aportaban al proyecto desde sus saberes y sus experiencias. Cada líder (docente) fue el responsable de cumplir con las tareas en los tiempos establecidos y con la calidad requerida.

Si bien las etapas de investigación, desarrollo y preproducción se lograron antes de la declaratoria de pandemia, en 2020, las herramientas dadas por la web resultaron fundamentales para la comunicación constante con los grupos de trabajo. Estas fueron: documentos en *drive*, grupos de WhatsApp, calendarios de Google y, durante la pandemia, Microsoft Teams y Meet, de Google.

En conclusión, el éxito o el fracaso de un ejercicio académico como *Entusados* depende, en gran medida, del compromiso de los participantes y de una cabeza visible que lidere de manera adecuada los procesos. El



entusiasmo de los estudiantes y el compromiso de los docentes hicieron posible que, en medio de los compromisos académicos y de la pandemia por el Covid-19, el proyecto tuviera un feliz término.

Proceso de publicidad: ¿cómo construir una relación con el público?

La estrategia publicitaria planteada fue determinada por un objetivo concreto: lograr que la serie se destaque en medio del gran número de contenidos ya existentes en la red, y que, además, permitiera a los jóvenes interactuar con los capítulos para expresar sus preocupaciones o resolver inquietudes sobre el tema. Los contenidos de la serie estaban enfocados en una población de entre 14 y 26 años —es decir, adolescentes y adultos jóvenes—, ya que dicha población es la que menos apoyo suele buscar cuando se enfrenta a este tipo de rupturas, y que, al mismo tiempo, es más propensa a causarse daño producto de no saber cómo manejar sus emociones.

Para ello se definieron unos *insights*, o referencias, que pudieran generar identificación en el público: los hombres no sufren la tusa; los hombres no lloran; los hombres no son sentimentales; todos pasamos por la tusa en algún momento; las tusas nos hacen más fuertes. Algunos de estos representan prejuicios sociales contra los que se debe luchar, y otros, sentimientos compartidos, de los que, en muchos casos, no se suele hablar. A partir de ello, se estableció un tema de campaña que convocara a la unión y la discusión en torno al tema: #estamosentusados, fue

el *hashtag* elegido que acompañara todas las publicaciones y, además, generara solidaridad.

Todas las publicaciones en otras redes tenían enlace con la página, de tal manera que se pudiera redirigir el tráfico de estas a la página, y que los usuarios, además, interactuaran con los episodios web y con la información dada por la psicóloga sobre las situaciones vividas en cada capítulo. Las redes de apoyo para conseguir esto fueron aquellas en las que, estadísticamente, mayor participación tienen de los jóvenes: Facebook, Tik Tok, Instagram y YouTube. Finalmente, se acompañó cada capítulo con un programa llamado *En tu sala*, en el que se conversaba con los protagonistas, los creadores y el equipo técnico sobre la preparación para crear los personajes, y sobre los aspectos que en cada historia pueden encontrarse de la realidad vivida por los jóvenes en sus relaciones. Además, este ejercicio sirvió como una memoria sobre el proceso de creación de la serie.

Conclusiones

Desde el primer momento fue claro que *Entusados* era un proyecto ambicioso, no solo porque implicaba mucho trabajo, sino porque en dicho trabajo debían intervenir muchas manos, que lo que buscaban a cambio no era otra cosa sino el aprendizaje. Vincular varias instituciones en un solo proyecto siempre tiene dificultades administrativas, pero todas ellas se pudieron resolver. Y como si fuera poco, esta serie tuvo como principal dificultad la pandemia, que retrasó, pero nunca detuvo, el proceso creativo. Todos y cada uno de los productos propuestos se lograron, se

siguieron los protocolos y no se presentó ningún caso de contagio, lo cual sirvió como referente para que otras producciones también se realizaran durante la pandemia con los mismos buenos resultados.

Pero lo más importante, sin duda, pasa por los aprendizajes que todos los integrantes de la serie adquirieron, sin importar si éramos estudiantes o profesores; incluso, desde la administración se despejaron dudas que abren las puertas a nuevas alianzas con otras instituciones. El secreto estuvo en que los retos que iba presentando el proyecto se iban resolviendo entre todos. Como lo menciona Vygotsky, a partir de su concepto *zona de desarrollo próxima* (citado por Kaya y Akdemir, 2016), gracias a que se hace un trabajo colaborativo, quienes tenían menos conocimiento se apoyaron en los compañeros de mayor experiencia para mejorar sus capacidades, o buscaron soluciones conjuntas, en un ejercicio de transferencia de conocimiento que permitía responder a los retos que se les presentaban, como en el proceso de edición en After Effects.

Se trataba de crear un espacio abierto de aprendizaje desde la práctica, que fuera colaborativo y generara reflexiones teóricas, metodológicas, prácticas y pedagógicas, las cuales se pueden leer –en algunos casos, de manera literal, y en otros, entre líneas– de los comentarios realizados por los estudiantes. Todos ellos hacen referencia a lo que les queda del proceso, así como al ánimo de seguir siendo parte de este tipo de proyectos.

Desde la dirección general del proyecto, los aprendizajes también son muy amplios. Poner a prueba lo que dicen las tendencias con las respuestas del público es un gran insumo para futuros proyectos. Como se pudo evidenciar en la respuesta a los capítulos, los jóvenes interactúan

menos que lo pensando, o lo hacen de maneras menos sutiles e inmersivas. Además, responden mejor a las narrativas audiovisuales clásicas que a las disruptivas; quizá, porque el primer tipo de narración es más cercano a los productos que suelen consumir.

Por otro lado, también es claro que la violencia en las relaciones de pareja es un tema que convoca a muchas personas, y no necesariamente jóvenes: los adultos también sufren al no poder expresar sus emociones o, incluso, por no saber en qué lugar se debe buscar la ayuda requerida; pero es a los segundos a quienes menos importancia se les da, ya que no manejar las emociones se ve como un problema de inmadurez.

La serie permitió a los estudiantes que trabajaron en ella dialogar de manera abierta sobre estos temas con los docentes; incluso, algunas de sus historias fueron parte de los guiones. Ello demuestra que, frente a la posibilidad de expresar sus emociones, los medios audiovisuales son un buen punto en común para el diálogo entre diferentes generaciones y la apertura a espacios de ayuda. Por otra parte, a través de contarse a sí mismos desde las realidades existentes (función mimética de las narrativas), así como desde las deseables (función proyectista de las narrativas), los estudiantes desarrollan los complejos procesos de subjetivación y agenciamiento que involucran la construcción de nuevos sentidos, y fomentan las nuevas identidades, que en este caso particular propician la desacreditación de las posturas machistas, tan arraigadas en la sociedad colombiana.

Finalmente, podemos decir que la transmedialidad, la interactividad y las diferentes plataformas para la difusión de los contenidos son todavía un espacio amplio de exploración y explotación, a partir del cual pueden

crearse no solo productos rentables, sino también ejercicios sociales que ayuden a desmitificar algunos dramas humanos, durante tanto tiempo tratados como tabúes. Además, permiten la exploración de diferentes habilidades en los estudiantes, desde las cuales de manera pueden vincularse con comodidad y por voluntad. Cuando los estudiantes se encuentran cómodos para el aprendizaje, se disponen para ello, son ordenados, trabajan en equipo y superan los retos que se les presenten, sin esperar una recompensa adicional, más que el aprendizaje mismo.

Referencias

- Fernández, O. (2018). *Transmedia aplicadas al Aprendizaje: Un paso más en las Pedagogías de la Participación*. <https://conecta13.com/conecta13-expandido/narrativas-transmedia-aplicadas-al-aprendizaje-un-paso-mas-en-las-pedagogias-de-la-participacion/>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Kaya Z. y Akdemir A. S. (2016). Constructivist Approach. In Z. Kaya & A. Selçuk Akdemir (Eds.), *Learning and Teaching: Theories, Approaches and Models* (p. 120). Çözüm Eğitim Yayıncılık.
- Rodríguez, M. y Martos, A. (2012) La escritura creativa y colectiva en el contexto de las nuevas prácticas culturales. *Campo Abierto*, 31(1).
- Urbanczyk, M. (2020). *Memoria colectiva en el video universitario colombiano*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.