



# Cocreación transmedia que atraviesa el Atlántico

Sergio A. Urquijo Morales

¿Es posible realizar proyectos y contenidos audiovisuales en equipos cuyos participantes están separados por miles de kilómetros? Gracias a las tecnologías de la información que caracterizan la Cuarta Revolución Industrial, ya no solo es posible, además es ideal, como lo demostraron investigadores y estudiantes de pregrados en Comunicación de la Universidad de Medellín y Universidad Complutense de Madrid.

Fotografía cortesía de los investigadores



**E**n el mundo conectado e hipercomunicado de hoy se contribuyen y comparten ideas en una videoconferencia, se siente asombro al escuchar esas canciones colectivas grabadas por decenas de músicos desde distintas partes del mundo, también se consultan artículos en Wikipedia y otras plataformas de internet elaborados colectivamente por personas que no se conocen entre sí. Estas son solo algunas de las maravillas de la cocreación digital, una nueva forma de colaboración que permite expandir la tendencia del ser humano a trabajar en equipo y lograr así mejores resultados que la suma de los productos individuales. Esta se convirtió en una capacidad esencial en el mundo actual en el que, para lograr las metas personales, colectivas y sociales, es necesario aprender a asumir los proyectos en conjunto y entender que en ellos se comparten conocimientos, se brinda apoyo a quién necesita ayuda y se enriquece el saber de uno con los saberes de otros.

Guiados por este espíritu, profesionales del Centro de Investigación en Comunicación de la Universidad de Medellín empezaron a explorar las posibilidades de la cocreación en la producción de contenidos transmedia. Este término, bastante en boga el día de hoy, define aquellos proyectos narrativos que se divulgan en distintas plataformas y se ofrecen en múltiples formatos: video, fotografía, realidad aumentada, gráficos, texto, música, historietas y cualquier otro tipo de contenido que ayude a enriquecer el universo de la narración. Se puede acceder a los contenidos en varios dispositivos tecnológicos, ya sean

celulares, televisores o tabletas, y en distintas plataformas digitales y analógicas. En las narraciones transmedia los usuarios cobran un papel fundamental, pueden interactuar con la historia e incluso la pueden transformar. También ayudan a difundir contenido al compartirlo con sus amigos y en las redes sociales.

El proyecto en mención, concebido principalmente por las profesoras María Cristina Pinto Arboleda y María Isabel Zapata Cárdenas, lleva por nombre Técnicas de cocreación para el desarrollo de un sistema transmedia. Este busca reconocer en la práctica cuáles son las mejores maneras de generar contenidos transmedia, al compaginar las experiencias y los saberes de dos países. En esta investigación participaron estudiantes de la Universidad de Medellín y de la Universidad Complutense de Madrid bajo la guía de los docentes José Antonio Alcoceba y Coral Hernández de la Universidad Complutense de Madrid.

“Comencé a relacionarme con la Universidad Complutense hace muchos años. Allí hice mi Doctorado en la Facultad de Ciencias de la Información. Nuestros grupos de investigación están conectados hace años –cuenta la profesora Pinto Arboleda– siempre nos preguntamos sobre qué es lo que vemos de la realidad de allá y qué ven ellos de la realidad de acá. Por eso

se nos ocurrió hacer una investigación sobre métodos de cocreación y autoetnografía digital, entendida esta como una herramienta metodológica en comunicación, que sirve por un lado como técnica de divulgación y análisis y, por otro, como instrumento de investigación desde la que abordan las producciones emergentes de carácter audiovisual y multimedia; aprovechando que en la Universidad de Medellín hay cuatro programas de comunicación que tienen asignaturas que tratan el tema”.

La idea propuesta fascinó a docentes y estudiantes en ambos lados del Atlántico: ¿Qué tal una experiencia real de cocreación con los estudiantes de dichos cursos? Sin dudar, se embarcaron en una aventura creadora para explorar nuevas formas de proyectar y expandir los alcances de la expresión y la creatividad.

*New Horizons*, un contenido de ficción, es uno de los productos principales que surgió de esta experiencia de cocreación. Es una exploración del concepto del espacio que habitamos y de cómo este nos constituye y define. Comenzó como un proyecto de aula que integraba la labor de investigadores y docentes. Contó con la guía de los profesores María Isabel Zapata y Luis Eduardo Gómez de la Universidad de Medellín.

*New Horizons*, un contenido de ficción, es uno de los productos principales que surgió de esta experiencia de cocreación. Es una exploración del concepto del espacio que habitamos y de cómo este nos constituye y define.

“En el caso de Colombia, escogimos las asignaturas Producción transmedia y Creación transmedia, comenzamos a trabajar junto con los profesores que dictan esas clases –comenta la profesora Pinto Arboleda–; se les propuso a dos grupos de estudiantes, unos del Pregrado en Entretenimiento Digital y otro del Pregrado en Diseño Gráfico Publicitario, crear distintos contenidos a partir de la pregunta: ¿Qué significado tienen los espacios de mi entorno?”.

También centrados en esta pregunta, un grupo de estudiantes de la Universidad Complutense de Madrid realizó el mismo ejercicio y los alumnos desarrollaron ideas sobre el concepto de espacio en relación con la diversidad y cómo se vivencia esto en el campus de su universidad.

Desde un primer momento, en la planeación del proyecto se decidió que el resultado debía poder estar disponible en un sitio web al que cualquier persona interesada pudiera ingresar. Será un espacio virtual que bautizaron *Universum Habitado* y que contará con las características estéticas y de navegabilidad acordes a la calidad de los procesos que se realizan en la Universidad de Medellín.

Con los estudiantes de Entretenimiento Digital se realizó un ejercicio de producción. “Estuvieron muy entusiasmados con la idea, incluso fueron ellos los que propusieron que trabajaran juntos en un solo proyecto los treinta estudiantes que conforman el grupo. De esa manera se creó un contenido transmedia con los aportes de todos”, cuenta la investigadora María Cristina Pinto. Algunos participaron en el desarrollo de los perso-

najes, otros hicieron la música, otros los elementos gráficos. Todo el grupo colaboró de forma cocreativa en la expansión del universo inventivo y fecundo de la propuesta.

El resultado de *New Horizons* y del resto de productos desarrollados por estudiantes de las dos universidades estará pronto disponible en la web para todos aquellos que quieran apreciarlos. “Llama mucho la atención que a los estudiantes de esta generación les guste tanto la ficción, les encanta imaginar universos. Pero vemos que en la ficción que crean está presente también una mirada crítica sobre la realidad. Para ellos la ficción es una manera de plasmar sus impresiones sobre la sociedad en la que vivimos”, comenta la docente María Cristina Pinto.

Algo muy interesante que sucedió durante este proceso de investigación fue poder evidenciar las fortalezas de los estudiantes de ambas universidades, lo que constituye la esencia de la cocreación: cada uno hace un aporte innovador y técnico correspondiente a sus capacidades y habilidades, lo que multiplica la eficiencia y permite que cada persona o equipo se concentre en lo que mejor sabe hacer.

“Identificamos que los estudiantes de la Universidad Complutense tienen una enorme fortaleza en la teoría de la comunicación y la reflexión sociocultural –comenta Pinto Arboleda–; por su parte, una fortaleza importante de los estudiantes de la Universidad de Medellín radica en la capacidad de generar productos de gran calidad”. Esta complementariedad se puso a



Foto: Cortesía de los investigadores

El resultado de *New Horizons* y del resto de productos desarrollados por estudiantes de las dos universidades estará pronto disponible en la web para todos aquellos que quieran apreciarlos.

prueba cuando en 2019 se llevó a cabo en España una muestra de los productos desarrollados por los estudiantes de la Universidad de Medellín. Se presentaron trabajos de realidad aumentada y de cartografía digital, realizaciones audiovisuales y piezas gráficas. “Los profesores quedaron admirados por la calidad del material expuesto. Nuestros estudiantes tienen una enorme capacidad de hacer producción y están a la vanguardia en el uso de la tecnología”, afirma con orgullo esta entusiasta investigadora.

La fortaleza de los estudiantes de la Universidad de Medellín en el saber hacer se debe, en gran medida, a la apuesta que ha hecho la Universidad en sus programas de Comunicación, en los que se procura, por ejemplo,

que un comunicador audiovisual sepa, entre muchos otros temas, utilizar bien las cámaras; que un comunicador gráfico domine las herramientas tecnológicas; y que un profesional de entretenimiento digital esté actualizado y sea conocedor en el uso de *software* y lenguajes tecnológicos.

La docente Pinto Arboleda espera que este proyecto genere redes de trabajo entre los estudiantes, pues los procesos de interacción y los productos generados visibilizan sus habilidades y muestran de qué manera esas habilidades pueden aportar a la realización de proyectos. “Esperamos que salgan equipos de trabajo entre países. Este tipo de cooperación será de mucha importancia para el desarrollo de productos de comunicación,

porque permite compartir conocimientos y expandir nuestra creatividad hacia nuevos horizontes, logra así que nuestro trabajo llegue a otras personas y a otros lugares del mundo”, señala.

Lo que sí está claro es que la experiencia investigativa y de cocreación demostró a los participantes que los conceptos de cerca y lejos ya nunca serán los mismos en el mundo digital conectado. A pesar de los 8.000 kilómetros de distancia física, equipos de dos Universidades siguen creando juntos contenidos interactivos que pronto podrán ser consultados y disfrutados por cualquier ciudadano del mundo en el sitio web *Universum Habitado*. Eso sí, por ahora, la experiencia será solo en español. ○

Zaida Montesinos es una de las estudiantes del Programa Entretenimiento Digital de la Universidad de Medellín que participó en esta experiencia de cocreación. Ella nos contó cómo fue para ella este proceso:

- Comenzamos llevando un diario de campo en el que escribíamos cosas sobre nosotros y a partir de ese diario empezamos a crear nuestras historias. Una compañera y yo hicimos una historia basada en una idea de Platón que dice que existen dos mundos: el mundo sensible, que es el que podemos tocar, y el inteligible, que es el de las ideas y que tiene el poder de transformar al mundo sensible. También nos inspiramos en la serie de Netflix *You*, que habla de un joven psicópata que no sabe si es bueno o malo. Así creamos la historia de un personaje bipolar que no sabe controlar su temperamento.
- Nuestra historia y las historias de todos los grupos se compartieron en el aula para que juntos escogiéramos cuál historia realizaríamos entre todos. Escogimos el proyecto *New Horizons*, porque de la historia principal se pueden desprender muchos hilos narrativos: transcurre en el espacio y cada planeta es un país distinto habitado por seres singulares.
- En este proyecto mi compañera y yo nos encargamos de una historia sobre un niño que habita la luna. Hicimos un videojuego, imágenes de *merchandising*, un cuento y un cómic. Todo acoplado al universo de la historia principal.
- Esta experiencia fue muy enriquecedora. Nos ayudó a reconocer las fortalezas de nuestros compañeros. Uno ve cómo los otros trabajan, las diversas formas de crear contenido y la manera en la que se comunican; esto nos enseña a hacer mejor nuestro trabajo. Fue muy bello sentir que todos estábamos unidos para conseguir una meta común y queríamos hacer que nuestro aporte fuera el mejor posible”.

Proyecto de investigación	<i>Técnicas de co-creación para el desarrollo de un sistema transmedia entre estudiantes de comunicación de la Universidad de Medellín y la Universidad Complutense de Madrid</i>
Investigadores	María Cristina Pinto Arboleda, María Isabel Zapata Cárdenas, José Antonio Alcoceba y Coral Hernández
Entidades participantes	Universidad de Medellín Universidad Complutense de Madrid
Estado del proyecto	En ejecución
Palabras claves	Cocreación, transmedia, autoetnografía digital