Tejesueños, la cosmovisión wayuu en clave transmedia



A un par de días de jubilarse, la profesora Sandra Isabel Arango Vásquez habla del semillero de investigación que ha orientado en la Facultad de Comunicación, y le brillan los ojos. Sabe que allí germinan muchas ideas, crece la siguiente generación de investigadores y se incuban metodologías nuevas. Se va satisfecha; no es para menos: ha inspirado a varias generaciones y entrega la posta con un proyecto del que se declara satisfecha porque siente que aprendió hasta el último día.

Se trata de Tejesueños, un universo transmedia que busca reflejar los imaginarios de la cultura wayuu para explorar desde distintas ventanas cómo se tejen sus temas, valores, estructuras narrativas y su concepción del mundo.

Aunque es el proyecto de grado de Nicolás Maya Orozco, estudiante de Comunicación y Entretenimiento Digital, para él, más que un requisito académico, es la posibilidad de conectar a los jóvenes del país con una cultura que admira y respeta: Su intención es: «representar la cultura wayuu de la manera más fiel; sus creencias, cosmogonía, su forma de vivir. Traducirlas y llevarlas a medios más accesibles para los públicos contemporáneos».

El pueblo wayuu es el más grande de las 115 comunidades indígenas reconocidas en el país y su cultura se expresa «a través de distintas fuentes, incluso académicas de mucho rigor, pero no se traslada a unos medios más cómodos para el acceso de las personas en su cotidianidad».

Tiene 21 años, espera graduarse al final de 2026, pero ya ha sido ponente en el Congreso Internacional de Comunicación de la Universidad de Medellín y estará en el próximo, con Tejesueños y con el semillero. Además, ya ganó los premios Huella de la Facultad y aspira a otros. Considera importantes esos escenarios académicos en los que cada vez hay más espacio para otras formas de abordar el conocimiento desde la investigación-creación, con mayor posibilidad de inserción e impacto en la sociedad.



Investigar creando

Tejesueños se convirtió en un revulsivo para el semillero de investigación y para la profesora Arango: «es un reto muy grande, porque yo venía de la investigación tradicional. Digamos que había explorado la investigación-creación, pero de una manera tangencial». Lo hizo como coordinadora del Centro de Investigación en Comunicación, a través de proyectos como los del profesor Carlos López, a quien un día invitó al semillero a presentar su trabajo sobre la fotonovela como alternativa para abordar la investigación y la apropiación social del conocimiento.

Fue un momento clave para Nicolás porque en la exposición del profesor encontró su ruta: «Me llamó mucho la atención porque yo dije: nuestra carrera es creativa, produce cosas, especialmente en el área digital, tenemos habilidades para hacerlo. Me pareció muy interesante y pensé que se podría aplicar en mi trabajo de grado». Aunque no conocía la modalidad de investigación-creación, era sensible frente a las narrativas culturales, así que tomó ese camino.

A la profesora Sandra se le convirtió en reto: «Si empezáramos ese proceso desde tercer o cuarto semestre, en las materias de metodología de investigación, les mostraríamos

alternativas de productos. Con la creatividad que los chicos tienen, si les enseñamos un proceso metodológico sistémico para la investigación, no sentirían que están haciendo investigación, sino un proceso creativo».

Aprender al revés

Es una metodología en la que primero aparece el producto —en este caso un universo transmedia— y se va sistematizando el procedimiento metodológico en diálogo permanente con la teoría. Por eso, para muchos estudiantes es más atractiva que la investigación tradicional, en la que primero se buscan los sustentos teóricos y, luego, los productos aparecen como resultado.

Prueba de ello es que Tejesueños le dio un nuevo impulso al semillero luego de una crisis derivada de la graduación de varios estudiantes y la falta de incentivos para atraer a otros. «Nos dimos cuenta de que trabajábamos muy teóricamente», dice Nicolás. «Y somos un semillero de programación y de videojuegos; lo que nos gusta es crear. Lo que estábamos haciendo era escribir artículos científicos, cosas muy formales».

La investigación-creación apareció como alternativa para trabajar con el mismo rigor, pero de forma más entretenida.

Cosmogonía y convergencia

La cultura siempre es transmedia: la vivimos desde las diversas capas del mismo relato que reflejan nuestra cosmogonía. Mirar la cultura wayuu desde lo transmedia, a través de sus tejidos, como forma de expresión de su realidad, ha sido una aventura que ya muestra resultados:



«Tenemos una biblia transmedia que recoge los mitos, *topos* y *ethos*; un mapa de medios; un videojuego para celular y computador, otro exclusivamente para computador; una experiencia en realidad virtual (que se está construyendo en el semillero); tres microrrelatos sonoros tipo podcast; una animación que se convierte en una experiencia interactiva cuando utilizamos técnicas de *mapping* y hologramas; algunos relatos cortos escritos en la página web, que funciona como una wiki. Es universo transmedia con una animación en 360 grados, que se puede explorar con gafas de realidad virtual sencillas o también moviendo la pantalla con los dispositivos . Y, por último, un mapa interactivo, que cuando lo montamos en la instalación real se convierte en un mapa de realidad aumentada en el que las personas pueden escanear los diferentes puntos y obtener información».

Se trata de todo un universo que ha sido alimentado por teorías de diversos autores, experiencias y testimonios, como los de la profesora Valkis Bernier, licenciada en Artes Escénicas de la Universidad de Antioquia, quien hace parte de la comunidad wayuu y se ha convertido en fuente para productos específicos como asesora temática del proyecto y cuyo apoyo «cambió el horizonte inicial, abrió el panorama, trajo nuevos textos y mucha información», reconoce Nicolás. «Ahora entendemos que no es lo mismo la alta Guajira que la media o la baja, ni las interpretaciones que hacemos de ellos».

Es un proyecto de convergencias con un componente tecnológico importante que busca atraer a los jóvenes de bachillerato y de la universidad, y a la par avanzar en la sistematización y la documentación. «Es distinto sistematizar para la investigación que escribir un proceso o un procedimiento para un producto», explica la profesora Sandra. Ella se va tranquila porque siente que le abrió el mundo de la investigación-creación al semillero. Su relevo es una nueva generación de investigadores en comunicación que teje sueños.

Origen:	Semillero de Investigación
Participantes UdeMedellín:	Profesora Sandra Isabel Arango Vásquez y estudiante Nicolás Maya Orozco
Entidades participantes:	Universidad de Medellín
Artículo escrito por	Henry Horacio Chaves Parra
Ilustraciones compartidas por:	Nicolás Maya Orozco