

La Transmedia como herramienta de comunicación en la difusión de las industrias creativas y culturales de Medellín

Transmedia as a communication tool in the diffusion of the creative and cultural industries of Medellín

Elizabeth Montoya Vélez
emontoya@poligran.edu.co

María Camila Ocampo Villa
maocampo10@poligran.edu.co

Yosseany Gabriela Martins Hernández
yomartins@poligran.edu.co

Maria Celeste Chacín Bracho
machacin@poligran.edu.co

Johan David Muriel Castro
jomuriel1@poligran.edu.co

David Salazar Uribe
dasalazar15@poligran.edu.co

Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano
Diseño Gráfico-Medellín
Colombia.

Resumen

El presente documento, expone los avances realizados en la primera etapa del proyecto de investigación del Semillero Icono Media, titulado *La Transmedia como herramienta de comunicación en la difusión de las industrias creativas y culturales de Medellín*, este proyecto pretende diseñar una estrategia de comunicación transmedia para la difusión de proyectos asociados a los sectores editorial, medios digitales y diseño de las industrias creativas y culturales de Medellín para fortalecer la formación de públicos. En este proceso hemos realizado un trabajo de campo mediante la indagación en la web y la visita a ferias y eventos en los que se exponen productos de diseño asociados a los sectores editorial, medios digitales y de diseño en el que recopilamos aquellos enfocados a los subsectores de edición de libros, periódicos y revistas, la animación, los contenidos interactivos audiovisuales, los videojuegos, las artes gráficas y la ilustración, a raíz de este rastreo documental sobre las iniciativas, proyectos, emprendimientos y empresas que detectamos en la ciudad de Medellín en los sectores seleccionados para nuestro caso de estudio, hemos realizado un análisis preliminar de los alcances y desarrollos de estos, situación que permitido plantear, en un etapa inicial posibles productos físicos y digitales que se podrán consolidar como estrategia comunicativa a implementar para la construcción del prototipo de una estrategia transmedial para la difusión de las economías e industrias creativas y culturales de la ciudad de Medellín, asociadas al que hacer del diseñador gráfico.

Palabras clave:

Transmedia, Industrias creativas y culturales, diseño, medios digitales, editorial.

INTRODUCCIÓN

El concepto Transmedia, que representa o engloba recientemente las dinámicas de comunicación mediadas por los dispositivos digitales, ha dado cabida a múltiples y complejas estrategias de mediación en los entornos sociales, potenciando el mecanismo de distribuir, compartir e invitar a la construcción colectiva de las memorias culturales, de ahí que la cultura actual tenga a su favor la facultad de conectarse exponencialmente y de incorporar diversos medios de comunicación para potenciar la integración entre ellos al expandir su capacidad narrativa y comunicacional.

Sin embargo, como afirma Scolari (2018), el uso del concepto Transmedia requiere de un prefijo que lo determine, y se apoya en el planteamiento de Narrativa Transmedia -*Transmedia Storytelling*- desarrollado por el investigador de los medios y las culturas populares Henry Jenkins, en un artículo que publicó en la revista *Technology Review* del MIT (Massachusetts Institute of Technology) en el año 2003, en este, declara que “Hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (Scolari, 2013: 23). Así mismo, en el libro de Narrativas Transmedia, Cuando todos los medios cuentan, el investigador Carlos Scolari, argumenta que las Narrativas Transmedia son una particular forma de expansión en diferentes sistemas de medios (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc) en los cuales el relato se expande, permitiendo la aparición de nuevos personajes, experiencias o historias que traspasan las fronteras de un universo ficcional como en los de no ficción.

A la luz de estas definiciones, el concepto transmedia se convierte en un recurso fundamental en las exploraciones contemporáneas en el campo de la comunicación y de las industrias culturales, donde se entrecruzan las ideas y se fragmentan, distribuyéndose en múltiples plataformas, posibilitando la exploración de los medios y los formatos físicos y digitales, a través de los cuales, las historias inmersas en las dinámicas culturales se presentan como contenidos que se expanden y circulan por los medios que se requiera según la tipología de comunicación necesaria. Dicha transmedialidad se convierte en una condición de gran aporte en las exploraciones contemporáneas del campo comunicacional en tanto que permite la ampliación del relato, que según el medio en el que se expone, atraviesa la diversidad de la mirada entorno a un tema que hace uno o varios autores en la estrategia de narratividad transmedial, anidando entre otras cosas, su fuerza integradora que da cuenta de su posibilidad expresiva apoyándose en la narración para informar, entretener, educar y movilizar. De tal manera, la Narrativa Transmedia, permite abordar los discursos, historias e información, en la que mediante procesos de investigación y análisis, se potencian estrategias y contenidos que permitan acercar estos a los públicos, para nuestro caso, las industrias creativas y culturales, se convierten en nuestro nicho a indagar con el objetivo de una construir una estrategia de comunicación transmedia para la difusión de proyectos asociados a los sectores editorial, medios digitales y diseño de las industrias creativas y culturales de Medellín para fortalecer la formación de públicos.

Las Industrias Creativas y Culturales, incluyen los productos audiovisuales, las artes visuales, las artes escénicas y espectáculos, el turismo y patrimonio, la educación, el diseño, los medios digitales, los sectores editorial, fonográfico, las agencias de noticias y la publicidad se reconocen como factores de desarrollo de la economía mundial en más rápida expansión, además de generar empleo, las industrias creativas y culturales contribuyen al bienestar general de la comunidad, fomenta la autoestima y la calidad de vida, lo que repercute en un desarrollo sostenible e integrador (Unesco, 2013). Actualmente, la economía mundial está desarrollando un cambio de paradigma, en donde las manufacturas y la industria ceden su papel protagónico a una economía del conocimiento y la información, en la cual la creatividad, la innovación, los medios digitales y lo colaborativo desempeñan ese papel decisivo; esta evolución permite las condiciones para la irrupción de las industrias culturales y creativas como fuente de desarrollo económico y de bienestar. Pero ¿Cómo puede aportar la comunicación transmedia en la difusión de las industrias culturales y creativas de Medellín?

La narrativa transmedia se abordará en este caso de estudio como una estrategia articuladora en la distribución y exhibición de bienes y servicios culturales, a través del reconocimiento de los factores que inciden en los sectores delimitados para el proyecto en desarrollo, que indaga por los sectores editorial y medios digitales, y por los subsectores de las artes gráficas y la ilustración pertenecientes al sector de diseño, centrando nuestro ejercicio investigación en aquellos procesos de creación que mayor vinculación se evidencia con el que hacer del diseñador gráfico en la ciudad de Medellín, teniendo en cuenta que este proyecto surge como iniciativa de estudiantes y docentes del programa de Diseño gráfico, de la sede Medellín del Politécnico Gran Colombiano, interesados en abordar las dinámicas culturales en las que interviene esta profesión en la ciudad.

De esta manera pretendemos aportar historias, datos, información y procesos mediante la utilización de diferentes medios o soporte para que otros usuarios conozcan y colaboren en la construcción del patrimonio cultural Medellínense, mediante el reconocimiento de proyectos del sector editorial entorno a la producción de libros, periódicos y revistas, del sector de los medios digitales enfocados en la realización de videojuegos, animación y contenidos Interactivos asociados al diseño gráfico, y el sector del diseño, centrándonos en los procesos de artes gráficas e ilustración, abordando así un ecosistema que motiva la expansión y distribución del mensaje para el fomento de sociedades abiertas es incluyente. Estos procesos aquí recopilados se plantean como el punto de partida para la consolidación de un prototipo de estrategia de comunicación transmedia, que se desarrollará en el 2022, como método para la propagación de las expresiones culturales y creativas de Medellín, a partir de la implementación de posibles estrategias que se esbozan aquí, que permitan desde diferentes plataformas, soportes y canales generar y formar públicos a través de experiencias que propendan por la transformación social y económica en el sector de las industrias creativas y culturales.

Método

Para el abordaje de este proyecto, se ha determinado una metodología de investigación mixta, en este proceso hemos abordado inicialmente, desde la investigación cualitativa una técnica de investigación de campo, en esta etapa se ha realizado un rastreo web y salidas de campo en las que se recopiló información de los proyectos de los sectores editorial, de diseño y medios digitales de interés para el proyecto, con el objetivo de entrevistar, indagar y reconocer los actores de los sectores seleccionados de las industrias creativas y culturales con el fin de divulgar el patrimonio cultural Medellínense. En este sentido, y teniendo en cuenta las categorías que se plantean como subsectores para Ruta N, como ente gubernamental que se encarga de acompañar los procesos asociados a los sectores de esta industria, hemos tenido en cuenta que cada sector abarca diversas dinámicas de creación asociadas a los conocimientos que se requieren para poner en marcha los productos culturales, de tal manera identificamos que para el sector editorial, se vinculan 3 subsectores:

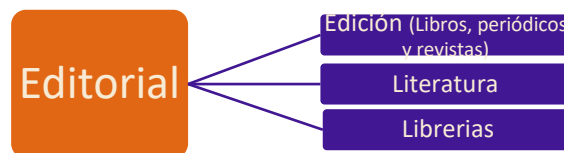


Tabla 1 Sector editorial y subsectores.

Adaptado de: Economías creativas y culturales. <https://www.rutanmedellin.org/es/actualidad/economias-creativas-y-culturales>

A partir del reconocimiento de los subsectores, hemos determinado que el que se asocia de manera más directa a los oficios propios del diseño gráfico, es el subsector de la edición, en el que se realizan los procesos de

diagramación y diseño como elementos comunicacionales fundamentales para la producción de libros, periódicos y revistas en formatos físicos y digitales propios del que hacer del diseñador gráfico.

Para el sector de los medios digitales, debido a la naturaleza de los mismos y a los requerimientos en la cadena productiva, encontramos 6 subsectores, abordando desde procesos de creación visual, la imagen en movimiento y procesos asociados a los campos de la ingeniería y los lugares donde diversas disciplinas convergen con el fin de obtener un producto digital mediado por la imagen creada con fines comunicacionales desde el diseño.

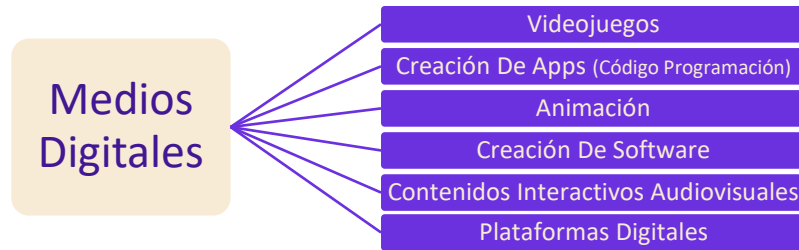


Tabla 2 Sector Medios digitales y subsectores.

Adaptado de: Economías creativas y culturales. <https://www.rutanmedellin.org/es/actualidad/economias-creativas-y-culturales>

Teniendo en cuenta nuestro foco de interés en el presente proyecto encauzado en los campos de creación del diseño, hemos determinado que los subsectores a indagar son: Video juegos, animación (que incluye la imagen 2d y 3d) y los contenidos interactivos, consideramos que este último subsector requerirá a futuro para este proyecto mayor decantación dado que los contenidos interactivos presentan un rango de mayor complejidad de separación entre disciplinas, dadas las dinámicas de dialogo permanente que se da en este aspecto de manera permanente, desdibujando en muchos casos el rol del diseñador y el programador, que en algunos casos puede ser una misma persona quien ejecuta ambas funciones, en otras se plantea como equipos de trabajo y hace difícil comprender el enfoque del diseñador gráfico aquí concretamente, esto requiere mayor análisis, dado que creemos nos ayudará no solo a delimitar este, sino, a comprender a mayor profundidad lo que espera el sector productivo del diseñador gráfico en este aspecto.

Por último, encontramos que, para el sector del diseño, se presentan nueve subsectores asociados a la acción de diseñar:

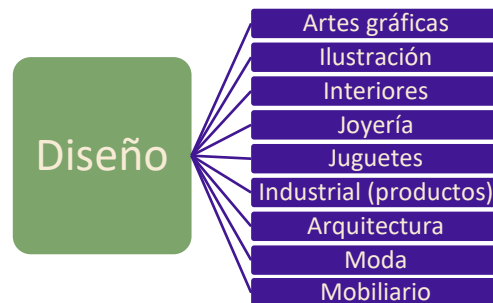


Tabla 3 Sector de Diseño y subsectores.

Adaptado de: Economías creativas y culturales. <https://www.rutanmedellin.org/es/actualidad/economias-creativas-y-culturales>

Comprendemos que, para el sector del diseño, se presentan mayor diversidad de subsectores, ya que la disciplina del diseño en su desarrollo histórico se ha especializado, de tal manera que lo que hace un siglo era una disciplina

naciente, hoy plantea vertientes que incluso aun no son nombradas como subsectores en esta categoría como lo sería el diseño de experiencias de usuario, el diseño de interacciones y el diseño interactivo que fluctúan también entre los medios digitales y el diseño. Para este caso y a partir de las categorías propuestas por Ruta N, hemos seleccionado los sectores de las artes gráficas y la ilustración como subsectores que se evidencian con mayor contundencia como producciones propias del diseñador gráfico, y entendemos que si bien el diseñador gráfico actúa desde su quehacer en todos los oficios, disciplinas y sectores como aquel que comunica visualmente lo que se crea, es en estos subsectores del diseño donde se puede reconocer con preponderancia la labor del creador gráfico.

Desde el proceso cuantitativo se ha realizado la recopilación de datos mediante la observación, selección y clasificación de proyectos que se realizan en la ciudad de Medellín en los sectores editorial, medios digitales y de diseño en el marco de las industrias creativas y culturales, construyendo a partir de las relaciones descubiertas, sus categorías y proposiciones teóricas. De igual forma se han tenido en cuenta diferentes estrategias de muestreo en la selección basada en criterios de selección de los proyectos, siendo factores determinantes que el proyecto seleccionado a participar en la estrategia tenga domicilio en la ciudad de Medellín, excluyendo otros que pertenecen al área metropolitana, pertenecer a los sectores editorial, medios digitales y de diseño y los subsectores delimitados, según la clasificación propuesta por Ruta N para las Industrias Creativas y culturales de Medellín, de esta manera se pretende localizar un grupo o escenario inicial de estudio, para seleccionar unidades de poblaciones consideradas notables en las fases de la investigación a través del uso de instrumentos para registrar y almacenar la realidad del estudio como notas de campo y vídeos.

Resultados

A partir de la delimitación de los sectores y subsectores de Editorial, Medios digitales y Diseño, y el trabajo de campo realizado a través de la web y la visita a ferias y eventos donde estos presentan sus proyectos realizamos la selección y clasificación de los proyectos, emprendimientos e iniciativas asociadas y construimos una base de datos que nos permite abordar la selección según los factores determinantes: estar activos en la producción de contenidos asociados a los subsectores y tener domicilio en la ciudad de Medellín, de tal manera encontramos para el caso del sector de los medios digitales, en los subsectores de Animación, contenidos interactivos audiovisuales y videojuegos:

NOMBRE DE PROYECTO, EMPRESA O EMPRENDIMIENTO	OBJETIVO DEL PROYECTO, EMPRESA O EMPRENDIMIENTO	UBICACIÓN FÍSICA DIRECCIÓN
XY Animation	Se especializan el contenido visual de alto impacto, creo que su principal objetivo es hacerse notar y diferenciarse de otros proyectos de animación	Carrera 37 #8 A 110, Medellín, Antioquia
Katapix	Es una empresa CAM, enfocada en el desarrollo de soluciones creativas y eficientes.	Calle 14 No 30-29 of 8
Lobo agencia	Si tienes una marca, un producto o un servicio que necesitas dar a conocer, la agencia Lobo es uno de los mayores referentes en Medellín en cuanto a publicidad, marketing y comunicación.	Carrera 33 No 7A – 24 Of 300
Panda Creativos	Es una agencia que cuenta con un gran portafolio de servicios como diseño web, marketing digital, producción visual y trade marketing	Carrera 30 # 7AA - 207 (We Work)
Blue Desing	Es una agencia de diseño, la cual primero busca empaparse del tema para ellos darle su estilo y toque gráfico.	Calle 61 SUR 43 A 32 IN 1606 Medellín, Antioquia - Colombia
Sinapsis digital	son especialistas en animación 3d en branding y en publicidades para tv.	Carrera 43B #14-54 int 1404

Vita estudio	son una compañía colombiana especializada en animación 3D, efectos visuales (VFX) y postproducción para cine y televisión.	Calle 8Sur # 43B - 112 Int 1609
Bombillo amarillo	Es una empresa enfocada principalmente en servicios de publicidad y animación que va desde la preproducción, diseño y producción.	Calle 79B Sur # 50-210
Cautiva	Especializados en videos corporativos, fotografía y video de eventos y fotografía de producto	Medellín Colombia
Espora 3d	Un estudio especializado en diseñar historias que explican conceptos complejos de forma cotidiana a través de las diferentes técnicas de animación digital.	Medellín, Colombia
Estilo visual	Especializados en el marketing y publicidad buscan la mayor efectividad en sus proyectos por medio de su propio método	Medellín, Colombia
Grupo K	Grupo K es un estudio creativo especializado en Postproducción de cine y televisión. Dentro de este marco, Grupo K aporta creatividad, guión, estética y tecnología para crear piezas sólidas.	Carrera 35A 15B 35 Oficina 814 Edificio Prisma
Zykax	Crean contenido audiovisual fantástico, ciencia ficción y terror animado	Medellín, Colombia
Indie Level	Una empresa de soluciones tecnológicas y experiencias digitales cuenta con equipo multidisciplinario	Carrera 48c #10 sur-74
Dream House Studio	Dream House Studios es una compañía dedicada a la creación de productos audiovisuales para diversos sectores y aplicaciones	Calle 35a #80a-28 laureles
Nediar	Cuenta con un amplio portafolio de productos y servicios, que nos han mantenido como líderes y referentes dentro de los sectores de Arquitectura/Inmobiliario, Aeronáutico, Industrial, Minero/Construcción, Bancario, Transporte, Salud, Educativo/Cultural y Servicio al cliente.	Carrera 59 #24-61 Medellín, Colombia
Realvision 360	Recorridos virtuales en 360° construidos con fotografías panorámicas 360° y videos en 360° para mostrar su negocio o marca en formatos inmersivos como la realidad virtual.	Calle 17 82-4 Medellín, Colombia.
Pragma	Nos apasiona mejorar la vida de las personas garantizando una transformación digital ganadora de nuestros clientes, a través de soluciones tecnológicas que creen experiencias sobresalientes y memorables en todos los canales digitales.	Carrera 42 # 3 sur-81, Medellín torre 1, piso 15,
Sm Digital	Ayudan a empresas mediana y grandes en sectores como branding, marketing, estrategia y planeación, etc.	Medellín, Bogotá - Colombia
Ihd Colombia	Se especializan en branding, marketing y estrategia. Trabajan con todo tipo de empresas, principalmente empresas de la propiedad raíz.	Carrera 30 #8b-25 - Edificio San Esteban, El Poblado, Medellín.
Origami	Desarrollo creativo, desarrollo web, creación audiovisual, gestión redes sociales	Calle 10B # 36 - 43
3d Diseño	Empresa de diseño gráfico y publicidad con más de 15 años de trayectoria, ofrecen gran variedad de estilos creativos e innovadores que llenan sus proyectos e ideas	Calle 35 82A - 28 Medellín - Colombia
Gulupa	Agencia especializada en hacer crecer empresas enfocándose en crear una buena estrategia	Carrera 83 # 32 ee
Wizard	Se especializan en proyectos 3d y VR	Medellín, Colombia
Ocados	Experiencias interactivas y 3d	Parque La Reserva, Km. 17 vía Las Palmas

Tabla 4. Proyectos en Medellín que desarrollan contenidos de diseño para medios digitales. Fuente: Elaboración propia.

Seguidamente, encontramos para el sector editorial doce proyectos que se centran en la producción de contenidos editoriales involucrando los oficios propios del diseño gráfico:

NOMBRE DE PROYECTO, EMPRESA O EMPRENDIMIENTO	OBJETIVO DEL PROYECTO, EMPRESA O EMPRENDIMIENTO	TIPO DE PUBLICACIÓN
Casa tragaluz	Son una pequeña empresa de servicios y productos editoriales ubicada en Medellín, Colombia. Trabajan profesionalmente, con	Poesía, Cuentos, Arte, Infantil, Juvenil, Lusitania, Literatura,

	independencia. Le dan al diseño un lugar primordial. En Tragaluz están comprometidos con plasmar los sueños en forma de libros.	Novela, Novela gráfica, Relatos, Periodismo gráfico, Teatro
Lecturas Comfama	Un proyecto editorial que busca enriquecer las conversaciones de la región, nutrir nuestras búsquedas, cualificar nuestras preguntas e inspirar una reflexión permanente sobre el futuro.	
Frailejón	Es una editorial independiente que produce bellos ejemplares de libros artesanales. Dentro de sus colecciones se destaca su colección de poesía, la cual cuenta con importantes autores clásicos y contemporáneos.	Poesía, Ensayo, Narrativa
Sílaba	La visión de Sílabas es ser una empresa editorial sólida con un catálogo de obras de profundidad en el contenido y diversidad en sus géneros, que sea líder en el sector, no solo por la calidad material de sus libros, sino también por las acciones para impulsar escritores –sin distinción de género, credo, raza o geografía– y la cultura, a partir de la promoción de la lectura, la escritura y el desarrollo del sector editorial mismo.	Cuento y relato, poesía, novela, periodismo, ensayo, textos académicos,
Axiomas editores	Una iniciativa que aparece en el mundo editorial a finales del año 2019 y que busca publicar los libros que les gustan, libros cercanos, de autores locales, que resulten familiares a cada lector y a los mismos autores que ven su obra editada.	Poesía, Narrativa, Fantasía y Relato
Secretos para contar (organización)	Crearon un proyecto educativo que pensara, escribiera y diseñara, estrategias, contenidos y talleres de capacitación que atendieran a las necesidades e intereses de los habitantes del campo y les aportaran en su desarrollo individual y colectivo.	
Fundación Historias Contadas	Desde hace 17 años, la Fundación Historias Contadas Comunicaciones ha ejercido un proceso constante de creación, publicación y difusión de revistas (140 números hasta la fecha) que contienen espacios de expresión cultural e histórica, siendo así un importante referente dentro de la comunidad de La Candelaria, quienes requerían un medio de expresión y de conocimiento territorial.	Crónicas, Historia, Literatura
Periferia Comunicación Popular	Periferia es un proyecto de comunicación popular que comenzó en el año 2004 como la apuesta de un grupo de amigos interesados en hacer de la comunicación popular una herramienta para visibilizar los procesos de resistencia de las comunidades en la periferia de Colombia.	Crónicas
Angosta editores	Editorial fundada por el escritor colombiano Héctor Abad Faciolince en 2016. La premisa inicial era básicamente la de dar oportunidad a escritores emergentes que no eran tenidos en cuenta por las grandes editoriales, y si bien sigue siendo la colección principal (Colección Lince), la editorial amplió su mirada y creó 4 colecciones más: Crónica periodística (Colección Ébano), Clásicos, traducciones y rescates editoriales (Colección Delta), Ensayo literario (Colección Manila) y poesía (Colección Ámbar).	Poesía, versos, novela, relato, narrativa, literatura de no ficción, crónica periodística
Mesa estándar	Diseñadores y editores enfocados en la investigación y producción de contenidos (DIBUJOS, ILUSTRACIONES, FOTOGRAFÍAS, PLANIMETRÍAS, TEXTOS). Y posteriormente en su formalización o en su conversión a libro, identidad gráfica, señalización, arquigrafía o exposición. Trabajan para pensar y disfrutar las imágenes. Les interesa tanto la experiencia que se puede tener de ellas, como el sentido que transmiten. “Publicamos libros de artes visuales y arquitectura por el mismo motivo que se publica literatura o ciencia: difundir y democratizar el conocimiento, las ideas, la imaginación y las imágenes.”	

Veintexdos	Es una antieditorial. Una plataforma para la reivindicación de todos los niveles del producto editorial –mínimamente: autor, libro, lector. Buscan incitar a la producción y uso del producto gráfico, crean libros de una manera distinta y creativa.	Narrativa
Fallidos editores	Somos una editorial independiente de Medellín que apuesta por la transformación del campo editorial. Hemos publicado más de 150 libros a jóvenes escritores, más de 50 autores publicados del Valle de Aburrá. Rescatamos autores olvidados por medio de investigaciones. Publicamos ediciones bilingües y contamos con un Premio Nacional de traducción, dedicado a José Manuel Arango. Hacemos convocatorias anuales para conocer qué se está escribiendo en la geografía colombiana, y publicamos asumiendo los costos, a los mejores trabajos de poesía, narrativa, ensayo y teatro. Le apostamos a la dramaturgia y los libros ilustrados, como una apuesta por aquello que está más allá de lo comercial.	Poesía, Narrativa (novela y cuento), Teatro (dramaturgia e investigación), No ficción (ensayo y crónica)

Tabla 5. Proyectos en Medellín que desarrollan productos de diseño en medios editoriales. Fuente: Elaboración propia.

Y por último, encontramos para el sector Diseño, en los subsectores de las artes gráficas y la ilustración, encontramos iniciativas, emprendimientos y proyectos que vienen consolidándose en la ciudad como factores aportantes a la consolidación de una industria en proceso de fortalecimiento.

NOMBRE DE PROYECTO, EMPRESA O EMPRENDIMIENTO	OBJETIVO DEL PROYECTO, EMPRESA O EMPRENDIMIENTO	ILUSTRADORES/ARTISTAS	TENDENCIA / ESTÉTICA
Mesa estándar	Editorial y taller gráfico o estudio de diseño con enfoque en lo visual mostrando inclinaciones artísticas con uso de ilustraciones e imágenes.	Juan David Díez	Editorial, botánica, ornitológica, arquitectónica
Paradoja ediciones	Proyecto editorial con énfasis en la publicación periódica y colaborativa con gran uso de ilustraciones tipo collage y publicaciones de fanzines.	Maria Camila Duque Lopera y colaboración de muchos otros artistas	Collage
Casa 3B	Proyecto que funciona como tienda de marcas, co-working, galería de arte y lugar de eventos mensuales que apoya el comercio local con enfoque al arte, las ilustraciones, la moda, etc. Tiene como objetivo crear una comunidad donde lo artístico sea base de todo.	Indira Gizé, Titania, Anne Saldarriaga, Coco, Daniela Duque, Paulina Moncada, Camilo Arango, Camila Sun.	Varios. Predominan juvenil y humorístico
Anti Tattoo	Anti Tattoo es una serie de exhibiciones que reúnen comerciantes locales para enriquecer el arte y el diseño, creando una comunidad que aporta, crea y consume material de arte gráfico como ilustraciones, tatuajes, moda, fotografía, etc. Llevan a cabo ediciones distintas mensualmente.	Varios.	Predominan ilustración tradicional, botánica, ornitológica, zoológica de tatuajes. En serigrafía y grabado.
Malejaletras	María Alejandra García es una médica especialista en neurodesarrollo y aprendizaje que comenzó el emprendimiento de neuro cuentos dedicados a niños y jóvenes donde trata diversas enfermedades por medio de personajes e historias donde cada niña y niño se podrá identificar y aceptar con esta.	Lina Rodríguez	Ilustración infantil
Si estamos lejos	Si estamos lejos es una iniciativa durante la pandemia, la cual consistía en ilustraciones en forma de mensajes que una persona podía dedicarle a otra de forma anónima para expresarle	N/A	

	dichos sentimientos mientras estos estaban distanciados a causa de la cuarentena.		
Leen - Taller de ilustración	Leen es un taller independiente de ilustración dedicado a la elaboración de productos ilustrados de contenido poético, como relicarios, libretas, separadores, calcas, imanes, etc. Ofrece una tienda de regalos creativos y un circuito de talleres de ilustración para reavivar la creatividad y la expresión ilustrada.	Aileen Posada Calle	Editorial, gótica, poética
La librería	Es un espacio editorial y taller creativo, en el que se desarrollan propuestas para publicaciones independientes, que se destaquen por su contenido y diseño entre la literatura, la historia y el dibujo. Llevan todos a productos como agendas, libretas, separadores, cuadros, totebags, tulas, calcas, etc.	N/A	Editorial, botánica, ornitológica
Urban Sketchers	Es la primera comunidad internacional de aficionados al dibujo en Medellín y Colombia. La idea nace de tomarse artísticamente a las ciudades para plasmar, dignificar, honrar y enaltecer diversos espacios arquitectónicos. Consiste en encuentros donde las personas ilustran esos espacios donde se encuentran, variando de espacio en cada edición.	Varían los participantes en cada edición.	Acuarela, ilustración arquitectónica, botánica y ornitológica
Veintexdos	Es una anti editorial que busca incitar a la producción y uso del producto gráfico, crean libros de una manera distinta y creativa aplicando mayormente el uso de ilustraciones.	Alejandro Giraldo, Alejo Sayo, Amalia Restrepo, Cabizbaja, Camilo José, Daniel Gómez, Green Amarilla, Hanzel Obando, Laura Díez, Laura Mejía, Mateo Rodríguez, Rendo, Rulo, Saga Uno, Sandra De Bedout, Sara Rodas, Sarita Mermaid, Sebastián Cadavid, Tavo Garavato y Titania.	Editorial

Tabla 6. Proyectos en Medellín que desarrollan productos de diseño a través de las artes gráficas y la ilustración. Fuente: Elaboración propia.

Esta recopilación de información ha dado pie a visualizar en esta etapa la diversidad de producción en las áreas afines al diseño gráfico, y como se proyectan espacios, escenarios y creadores de contenidos que aportan a la consolidación de esta industria que requiere actualización permanente, renovación estética y aportes desde la reflexión y creación en diseño.

A partir de estas iniciativas, se pretende realizar entrevistas en formato audiovisual a las personas que en ellas intervienen en su vida cotidiana, con el fin de indagar sobre lo que piensan y viendo su interacción con diversos medios en el sector creativo al que pertenecen o se enmarcan sus propuestas, este insumo alimentará el proceso de reflexión sobre las necesidades a abordar en la estrategia transmedia.

Discusión y Conclusión

Si bien la información recopilada en esta etapa del proceso no se constituye el insumo final para la consolidación de la estrategia nos ha permitido detectar algunos contenidos posibles de realizar en la etapa final del prototipado de la estrategia transmedial. Hemos detectado en este proceso que si bien han sido Ruta N como entidad aliada a la estrategia gubernamental para fortalecer los sectores de las industrias creativas, y sus aliados

El Pauer y el distrito creativo del Perpetuo Socorro, iniciativas que fortalece, estimulan y proyectan las acciones creativas de la ciudad de Medellín y acoge en muchos casos a iniciativas del Valle de Aburrá, el inventario cultural en este sentido que se ha registrado pareciera ser limitado, para el caso de El Pauer que agrupa el portafolio de creadores, vemos que se presentan allí ocho proyectos afines al diseño, pero no se exponen los aquí detectados, es probable que los que exponemos en nuestro caso, no se hayan registrado en plataformas asociadas a la estrategia de El Pauer por algún motivo, y en nuestro caso, planteamos un reconocimiento de lo que hayamos que se desarrolla en la ciudad que nos interesa comunicar, pero no hemos llegado a la etapa de contacto directo con los proyectos para contar con su interés de ser publicados o no en una plataforma que involucre las iniciativas de la ciudad.

Como se ha mencionado, lo aquí expuesto corresponde a la etapa inicial de rastreo documental sobre las iniciativas, proyectos, emprendimientos y empresas que detectamos en la ciudad de Medellín en los sectores seleccionados para nuestro caso de estudio, a partir de esta información hemos planteado posibles estrategias a implementar para la construcción del prototipo de estrategia Transmedia a partir del reconocimiento de factores que inciden en cada sector:

- Audiovisuales: Reconocimiento de los oficios que se desarrollan en cada sector como cadena de producción de contenidos.
- Micro documentales. La historia detrás de cada proyecto.
- Mapa de georreferenciación: Ubicación geográfica de cada proyecto.
- Serie de podcast: Divulgación de historias de proyectos y oficios a partir de relatos propios de los integrantes de los proyectos analizados
- Proyecto Do it Your Self: proyecto de contenido pedagógico en el que interactúan los usuarios y aprendan a crear productos relacionados con el medio editorial, artes gráficas, ilustración y contenidos interactivos.
- Exposición en espacio urbano con activación de códigos QR: Llevan a los usuarios a la ampliación de contenido en plataforma digital del proyecto.
- Audiovisual: Detrás de cámaras del proceso realizado para la construcción de la estrategia Transmedia.
- Reconocimiento de los intereses de la identidad gráfica del proyecto Transmedia enfocada en la representación isométrica.
- Infográficos interactivos: Visualización de información mediante la activación de contenidos.

En las siguientes etapas del proyecto, como se ha mencionado, se procederá a realización de entrevistas en las que abordaremos con los proyectos reconocidos, elementos determinantes que aporten a la comunicación del conocimiento que estos desarrollan y sus aportes a los sectores y la consolidación de las economías y las industrias creativas en la ciudad, a partir de estas entrevistas se apuntalarán productos audiovisuales con los que pretendemos elaborar productos visuales que comuniquen la importante y valiosa labor que la creatividad aporta a la construcción social y cultural del territorio.

Referencias bibliográficas

- El Pauer. (s.f.) Potafolio de creadores. <https://elpauer.co/portafolio/#tab-diseno>
- Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan.
- Scolari, C. A. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Unesco. (2013). Las industrias creativas impulsan las economías y el desarrollo. Fontenoy, París.: Unesco.org. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/media-services/in-focus-articles/creative-industries-boost-economies-and-development-shows-un-report/>