

Aportes para la construcción de una estrategia Transmedia para la difusión de las Industrias creativas asociadas al Diseño en Medellín en el Semillero de Investigación IconoMedia.

Contributions to the construction of a Transmedia strategy for the dissemination of the creative industries associated with design in Medellín in the IconoMedia Research Seedbed.

Elizabeth Montoya Vélez
emontoya@poligran.edu.co

Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano
Programa de Diseño gráfico - Colombia.

Resumen

El Semillero Icono Media evidencia los resultados y 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. Se ha realizado un trabajo de campo mediante la visita a 3 proyectos para la realización de entrevistas en formato audiovisual y se realizó la maqueta inicial del sitio web que alojará los productos resultados del proceso y se construyeron los elementos gráficos que harán parte del sitio web, y finalmente se presentó la construcción de una identidad visual propia del proyecto. Este proceso ha permitido consolidar un 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, teniendo como punto de partida el sector editorial, en el que se contó con 3 apuestas creativas en la ciudad, sin embargo esta estrategia es una que demanda, como proyecto de investigación y creación desarrollado por y con estudiantes, demanda una consolidación en el tiempo de mínimo de tres años que permita desarrollar por etapas los acercamientos a los sectores, en los que se espera abordar mínimo 3 proyectos por año para la compilación, análisis y creación de material gráfico y audiovisual que consolide de manera transmedial los modos y maneras en que se enlazan en la ciudad de Medellín los sectores creativos asociados al diseño, como ejercicio inicial que favorezca la difusión del estado de las industrias creativas locales.

Palabras clave:

Industrias creativas y culturales, Transmedia, Editorial, formación de públicos.

Publicado en: marzo 5 de 2025

Introducción

El Semillero Icono Media evidencia los resultados 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, realizado con los estudiantes del programa de Diseño gráfico de la sede Medellín Maria Camila Ocampo Villa y David Salazar Uribe, durante 2022 cuando los estudiantes se encontraban cursando quinto y sexto semestre, 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.

La economía creativa que incluye los productos audiovisuales, el diseño, los medios digitales, las artes y la moda es uno de los sectores de la economía mundial en más rápida expansión a nivel mundial. 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). La economía mundial está desarrollando un cambio de paradigma, donde las manufacturas y la industria ceden su papel protagónico a una economía del conocimiento y la información, donde la creatividad, la innovación, los medios digitales y lo colaborativo juegan decisivo; esta evolución permite la irrupción de las industrias culturales y creativas como fuente de desarrollo económico y de bienestar.

Así entonces para el 2022 se inició el proceso de selección de proyectos, empresas o emprendimientos detectados en la ciudad de Medellín entorno a los sectores Editorial, artes gráficas e ilustración y medios digitales, de los cuales seleccionó 6 proyectos, dos por categoría para iniciar el proceso de entrevista, se realizó contacto con los seleccionados:

Sector Editorial: Angosta Editores y Tragaluz Editores, Subsector de artes gráficas e ilustración: 20X2 y Mesa estándar, Sector de medios digitales: Espora 3D y Sinapsis digital.

En este proceso pudimos acordar encuentro para la realización de entrevista en formato audiovisual con Angosta editores, Tragaluz Editores y 20X2, en este proceso, a pesar de haber realizado contacto con otras empresas o proyectos, se recibieron respuestas como no tener disponibilidad de tiempo para este ejercicio o no dar respuesta a pesar de haber realizado contacto por varios medios. En este sentido, se espera seguir realizando contacto con otros proyectos de la base de datos consolidada para ampliar la muestra de proyectos asociados al sector que permitan enriquecer el prototipo de la estrategia Transmedia.

En la siguiente etapa del proyecto se tiene contemplado el ejercicio de construcción de material divulgativo con el sector de las artes gráfica con el objetivo de llevar por etapas el desarrollo de material que favorezca el objetivo del presente proyecto, que busca la apropiación de las estrategias de comunicación transmedia como eje articulador 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.

Este modelo de entrevista se utilizó con las tres empresas visitadas, para los casos de la editorial 20x2 y Angosta editores, se realizó una sola visita en la que se realizó la entrevista y grabación de la misma, mientras que para Tragaluz editores se realizaron dos visitas, dado que la editorial nos permitió realizar entrevista con cuatro personas que hacen parte de su equipo de trabajo, situación que nos permitió reconocer una mirada diversificada de la empresa y reconocer el proceso en la cadena de producción de libro en sus apuestas particulares.

En las visitas, se solicitó a las personas entrevistadas la firma de documento en el que cada persona autoriza el uso de imagen para la reproducción del material recopilado por el Politécnico Gran Colombiano, se refiere a que el material es académico y no representa usufructo económico. La totalidad de entrevistados autorizaron el uso de imagen.

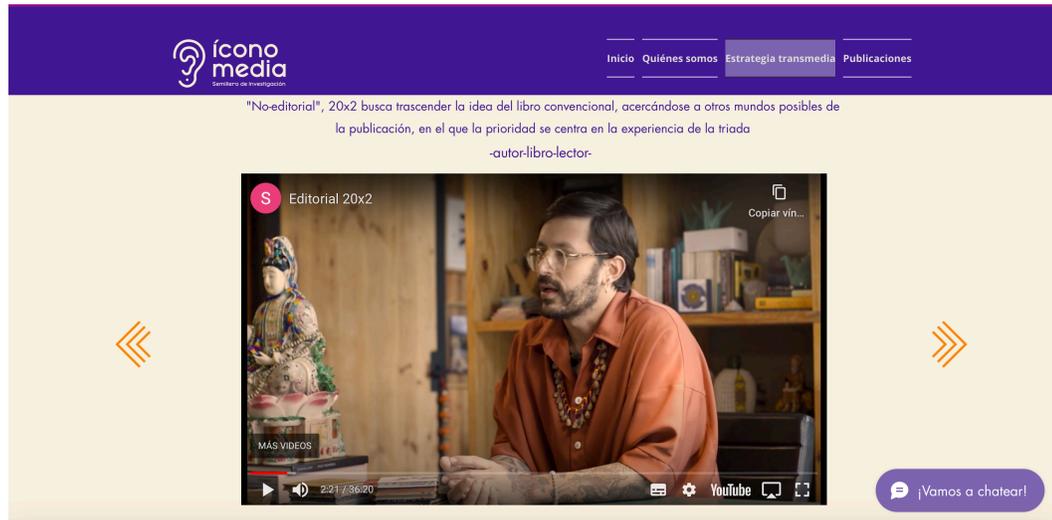
En el proceso de grabación del material en las entrevistas, estuvieron involucrados los estudiantes Maria Camila Ocampo Villa y David Salazar Uribe, con el acompañamiento de la profesora que lidera el semillero Elizabeth Montoya Vélez, una vez compilado todo el material audiovisual durante el primer semestre del 2022, durante el segundo semestre se destinaron los esfuerzos en realizar el proceso de edición del material. En el resultado final, producto de las ediciones del material se consolidaron dos de las tres entrevistas realizadas para su publicación, quedando pendiente la finalización de la entrevista realizada a Angosta editores.

Resultados

Resultado del proceso realizado por los integrantes del Semillero de investigación Iconomedia, en el que aportaron a su construcción los esfuerzos realizados por dos estudiantes y una docente, se logró consolidar:

Entrevista documental 20x2, video de 36 minutos que recoge las respuestas a las preguntas planteadas a Mateo Rodríguez, uno de los fundadores de la editorial creada en el contexto de la pandemia y que apuesta por promover las apuestas de ilustradores de la región. Una editorial que se reconoce como menciona Rodríguez (2022) Veinte por dos es una "No-editorial", 20x2 busca trascender la idea del libro convencional, acercándose a otros mundos posibles de la publicación, en el que la prioridad se centra en la experiencia de la triada -autor-libro-lector-. Disponible para su consulta en:

<https://iconomediaseMiller.wixsite.com/iconomedia/entrevista-20x2>



Entrevista documental a Tragaluz editores, se consolida un video de 54 minutos, que recoge las apreciaciones de su directora Pilar Gutiérrez Llano, la comunicadora Valentina Bustamante Cruz, la editora Daniela Gómez Saldarriaga y el Diseñador y jefe de producción Juan Pablo Serna Parra. En el que se expone a Tragaluz editores como una casa, un lugar donde la belleza inspira y la creación es permanente, libre y posible, un espacio para habitar, compartir y construir. Para Gutierrez. L. P (2022) Tragaluz es una invitación a dejarse llevar por los mundos posibles de la imaginación. Disponible para su consulta en: <https://iconomediaseMiller.wixsite.com/iconoMedia/entrevista-tragaluzeditores>



En este mismo proceso, se consolida un espacio web haciendo uso de la plataforma wix.com para la creación de un sitio web a modo de prototipo, en el que se consolida el proceso que ha realizado el semillero de investigación desde sus inicios, así como los retos que se plantea y los productos alcanzados a consolidar a la fecha.



Discusión y Conclusión

Encontramos un alto potencial de vinculación con las industrias y economías creativas y culturales locales, y un amplio número de historias que encontramos pertinentes sean contadas en un ejercicio de formación de públicos entorno a los oficios, acciones y desarrollos que realiza el perfil del diseñador gráfico en el contexto local.

Se requiere de los insumos solicitados en la convocatoria de presupuesto para la ejecución del proyecto y aprobados para tal fin, ya que estos son fundamentales para el alcance de los objetivos propuestos.

Se requiere la vinculación de más estudiantes que participen en la segunda etapa del proyecto en la formulación de propuestas y realización de contenidos propicios para una estrategia Transmedia robusta que permita un reconocimiento amplio de los proyectos analizados

Se puede seguir contando con empresas asociadas a los sectores de estudio una vez con material publicado resultado de esta etapa inicial, los entrevistados vieron favorablemente esta iniciativa como un aporte a la consolidación y a la apropiación social del conocimiento en esta área.

Con los resultados obtenidos a la fecha, el proyecto espera continuar con la realización de serie fotográfica asociada a los oficios del sector de las artes gráficas, así como la construcción de documento de diseño Transmedia con la consolidación y propuesta definitiva del proyecto, en la que se evidencia la articulación o no

que existe en este ecosistema en la ciudad, buscando los puntos de contacto que pueden existir entre los proyectos, empresas o emprendimientos de la ciudad, situación que podremos reconocer posterior a las entrevistas y el reconocimiento o discursos planteados por los entrevistados y desde allí tener una articulación con las ideas que pretende evidenciar este macroproyecto.

Referencias bibliográficas

GUTIERREZ, L. P (2022) (17 de abril de 2023). *Entrevista documental Tragaluz editores*. Iconomedia.
<https://iconomediaseMiller.wixsite.com/iconomedia/entrevista-20x2>

RODRIGUEZ, M. (15 de diciembre de 2022). *Entrevista documental 20x2*. Iconomedia.
<https://iconomediaseMiller.wixsite.com/iconomedia/entrevista-20x2>

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/>