



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2020/2021

Nº de proyecto: 87

PIE aprendizaje servicio y participación en una experiencia teatral para la adquisición de competencias de análisis en etnografía y del discurso

Responsable del proyecto:

Eva Aladro Vico

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento de Periodismo y Nuevos Medios

## **1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto**

Los objetivos que se plantearon en este Proyecto fueron los siguientes:

Desarrollar un Proyecto de Colaboración entre Docentes, Estudiantes y Creadores Teatrales en torno a una experiencia de creación colaborativa dramatúrgica implementada mediante tecnología digital y obtener de ello Prácticas de Aprendizaje Servicio así como perspectivas de conocimiento y aplicaciones de metodologías de análisis comunicativo, y sociocultural sobre un fenómeno concreto teatral.

Este Objetivo se desgana en los siguientes elementos específicos:

-Desarrollar una experiencia teatral de co-construcción creativa con la ayuda de profesionales del teatro, por parte de docentes y estudiantes de posgrado especialistas en Análisis Sociocultural del Conocimiento y la Comunicación, que permita descubrir y poner en práctica actividades, metodologías y enfoques innovadores para cada uno de los tres colectivos implicados. La experiencia se articularía tanto con las asignaturas que abordan nuevas prácticas y lenguajes culturales, como con aquellas que se centran en aspectos metodológicos.

-Acceder a la ruptura de los contextos, roles o comportamientos tipificados en el ámbito docente mediante la inserción creativa en una experiencia teatral. Aprovechar los aspectos diversos que esa experiencia proporciona al ámbito académico y también a las actitudes y posiciones características de los estudiantes.

-Alfabetizar a los estudiantes de posgrado en análisis etnográfico, discursivo y de comunicación, de una experiencia inmediata en la que participen activamente, poniendo en práctica los conocimientos que poseen y mostrando sus fortalezas, debilidades o adaptaciones.

-Obtener elementos que activen la innovación docente para el profesorado, a partir de la interacción mediada digitalmente, y en el espacio teatral en vivo, del conjunto de los participantes, asimilando los cambios, disrupciones o complejidades de las nuevas formas de creación mediante elementos tecnológicos y artísticos.

-Materializar, para los estudiantes, la inserción en una experiencia de colaboración creativa, así como responsabilizarlos de su completo análisis y desarrollo, participando a fondo en la misma como parte de su aprendizaje.

-Mostrar los aspectos complejos de la experiencia cultural, la dificultad de su desarrollo técnico, el esfuerzo y dificultad que requiere como compromiso, y los beneficios que puede proporcionar a la hora de generar experiencias únicas que cristalicen en una formación profunda.

-Revalorizar las competencias de los estudiantes y de los docentes al contacto con la experiencia teatral directa, mostrando su distancia o su idoneidad, su capacidad o su rigidez, según cada situación que se genere, y aprovechar el desarrollo de ese conocimiento para obtener conclusiones y proponer cambios en el modelo docente y de estudiante al uso.

## **2. Objetivos alcanzados**

Los objetivos alcanzados pueden enumerarse de este modo:

1.-Se ha desarrollado una experiencia de servicio y aprendizaje investigador en colaboración con un grupo profesional, mediante una serie de interacciones – reuniones, asistencia a testeos, estrenos-.

2.-Se ha estudiado pormenorizadamente tanto la dimensión de servicio –con la elaboración de un Informe que se adjunta a esta memoria, en el que se presentan los resultados de la colaboración investigadora del grupo de estudiantes/profesores, como la dimensión meta-educativa, con una serie de reuniones posteriores, re-experimentaciones y conclusiones finales.

3.-Se ha materializado el aspecto de ruptura de la rutina de investigación y aprendizaje mediante una serie de responsabilidades asumidas y desarrolladas por el grupo que queda patente en sus productos de trabajo –Informe de la experiencia, publicaciones derivadas, y conclusiones de esta Memoria-, obteniendo suficientes conclusiones de interés sobre la misma.

4.-Los estudiantes de posgrado han accedido a la elaboración de una investigación real, con análisis etnográfico y situado, auto-etnografía y análisis cualitativo, así como a la recopilación de datos y de testimonios de personas externas al PIE. El conjunto de conocimientos ha sido suficientemente útil como para motivar una serie de reflexiones finales, de las que ofrecemos aquí algunas píldoras fundamentales:

a-La complejidad de la investigación en el entorno de las experiencias en las que se mezclan los aspectos de servicio y los críticos/culturales.

b-La especial naturaleza de la investigación que se centra en la utilidad o rentabilidad de una tecnología digital, y los aspectos que supone, de determinismo o solucionismo, frente a la actitud de los investigadores sociales.

c-La complejidad de la investigación en grupos mixtos en los que intereses concretos, de índole comercial, se entremezclan con los de la investigación situacional, la etnografía, y la reflexión crítica.

d-La necesidad de incorporar, en el diseño de una investigación innovadora, una serie de presupuestos de avance que no se sacrifiquen en pos de un servicio o de una inserción contextual marcada por intereses diversos.

5.-El profesorado ha tenido acceso a la comunicación de la experiencia innovadora, a sus elementos de interés relacionados con nuevas formas de concebir la investigación de servicio, a elementos característicos del trabajo cultural o a la particular relación que se establece con el conjunto de los estudiantes de posgrado.

## **3. Metodología empleada en el proyecto**

Se ha seguido escrupulosamente el diseño ofrecido en el PIE, tal y como se describe a continuación:

1-Fase inicial de documentación y preparación: conociendo antecedentes, circunstancias previas y condicionantes iniciales de la idea a desarrollar, por parte de todos los participantes, para diseñar las tareas atribuidas a cada colectivo o participante, designando a los principales responsables en cada faceta -implementación de la colaboración, del análisis, del seguimiento tecnológico, del registro comunicativo y etnográfico-. Se ha realizado esta fase mediante reuniones preparatorias, una de ellas en diciembre de 2020, otras 2 en marzo de 2021.

2-Fase de ensayo/talleres: configuración de las actuaciones y representaciones posteriores a partir de la documentación, dimensiones y particularidades de la experiencia, preparando las aplicaciones digitales necesarias, la obtención de grabaciones, la participación de los estudiantes en dos modalidades, como analistas y como voluntarios/espectadores. Se lleva a cabo igualmente esta experiencia. Se lleva a cabo el testeo principal en los primeros días (8) de abril de 2021

3-Representaciones: desarrollo de las representaciones poniendo en escena todos los equipos divididos y activando toda la participación de los diferentes componentes del trabajo. Se llevan a cabo un testeo y la asistencia a estreno. (8 de abril de 2021 y 26 de mayo de 2021)

4-Fase de reuniones de análisis: por colectivos -docentes, estudiantes, creadores- y finalmente en una reunión conjunta (3 de mayo de 2021), desarrollo de los resultados y conclusiones desde el punto de vista social, cultural, comunicacional. generación de los elementos esenciales para incorporarlos a las publicaciones y Memoria final.

5-Preparación de registros de resultados en Grabaciones de Video, Artículos o Análisis escritos con la finalidad académica y también de difusión cultural. Redacción y Edición de los Entregables finales (audiovisuales y escritos). Se ha procedido a la elaboración de un Informe pormenorizado que se adjunta en Anexo, así como una publicación científica que se publica en la revista CIC Cuadernos de Información y Comunicación, en el número 26, octubre 2021.

6-Elaboración de la Memoria Final, que puede publicarse en forma de Libro completo en colaboración con todos los participantes. Este proceso queda para el futuro.

Las metodologías que se han implementado en estas fases han sido de investigación participante o conocimiento situado -talleres, encuentros o acciones teatrales-, con autoetnografía y conversatorios, análisis etnográfico posterior, sobre los registros obtenidos, análisis de discurso, o semiótico, de elementos y experiencias tomadas sobre la muestra de las actividades desarrolladas en la representación -textos en las aplicaciones móviles, guiones,- y análisis de interacciones y marcos a partir de los materiales audiovisuales que se obtengan. Unas metodologías mixtas, de diferente naturaleza, de origen fundamentalmente sociológico/comunicacional.

Se ha cumplido el Plan de 6 Fases, previsto con una duración de 6 semanas para las fases preparatorias (las dos primeras, situándonos en el otoño/invierno de 2020), 8 para las fases centrales -representaciones y grabaciones/registros de las mismas- (en la primavera de 2021) y 4 semanas para la conclusión y redacción final (fin del curso 2020-2021). La fase de redacción y desarrollo de los últimos análisis en la Memoria se extenderá a las últimas semanas, terminando las mismas en el final del curso 20-21.

#### **4. Recursos humanos**

Se ha trabajado, como indicaba la Propuesta, en un equipo multidimensional con Profesorado, estudiantes de Master, estudiantes Graduados en Master, compañía de teatro, público.

El equipo completo del PIE ha añadido a otros investigadores, conformando un conjunto humano extenso. Entre ellos, estudiantes y profesorado adicional.

Los estudiantes de Master de la promoción 2020-2021, han constituido parte esencial del Proyecto, por su voluntariado en la realización de testeos, entrevistas e Informes y Auto-etnografías.

Los estudiantes Graduados de Master han desarrollado diversos Informes y productos finales que son objeto de publicación y edición en estos momentos.

## 5. Desarrollo de las actividades

Dado el papel que tienen tanto la actividad física como la participación colectiva en G-NESIS, se fijaron la valoración del cansancio y de la percepción de la seguridad, como puntos a tratar.

Del mismo modo, tanto el carácter futurista como lo novedoso de la representación nos llevó a considerar la comprensión de la ficción como un elemento importante.

El carácter de la puesta en escena de G-NESIS hizo también que atendiésemos al papel de los distintos canales a través de los cuáles la información llega al público (luz, sonido y narración), así como a la simultaneidad o posibles solapamientos entre los mismos.

Tras considerar el papel de la interacción en el espacio teatral, entendimos que las cuestiones logísticas y subjetivas (relativas a la participación e interacción) eran también asuntos importantes.

Por último, la valoración del funcionamiento de la app y la posible interferencia de elementos disruptores también fue considerada.

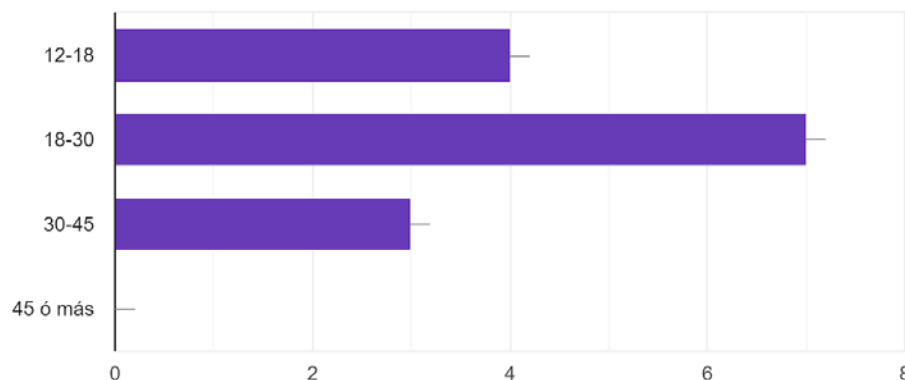
Todo ello, sirvió para fijar la estructura de la presente investigación sin perjuicio de que emergiesen nuevos temas, derivados o no de los aquí considerados (como finalmente ocurrió). La apuesta decidida de G-NESIS de apelar a un público joven y desafecto, dando un giro de 180° al uso de los dispositivos móviles durante la representación, así como invirtiendo algunos de los elementos básicos del paradigma del teatro **tradicional, —a saber la pasividad del público frente a la actividad de los actores y actrices—, conforma el núcleo de identidad de la obra. La reinención del teatro como juego hace de G- NESIS un producto único, a la vez que lo ubica en el centro de una importante tensión. Los elementos del juego y de la narración son prácticamente opuestos. Si bien, la fuerza de la narración suele ir *in crescendo* a lo largo del camino que siguen los personajes, hasta un final que no se conoce (o que, en el caso de conocerse, el espectador aparenta no conocer o querer re-descubrir); la fuerza del juego no está tanto en el descubrimiento de ese final, sino en los distintos**

modos en que la aplicación del ingenio, propio o colectivo, puede llevar a alcanzar un objetivo preestablecido. La tensión entre juego y narración en modo alguno es irreconciliable, pero aquí sugeriríamos que G-NESIS se decantara definitivamente por el camino del juego: fijándose una serie de objetivos claros y conectados entre sí para los jugadores/as, entre los cuáles podrían sucederse pequeñas píldoras de historia, satisfaciendo así la demanda expresada de una mayor explicación en dos momentos: el de la salida de la Tierra y el de la llegada a Siria. Tal vez, en estas pequeñas píldoras se podría “colar” alguna referencia a algunas obras teatrales consagradas, dando paso a los/as jóvenes, a través del juego, al teatro tradicional.

-En lo que respecta al perfil de espectador al que se dirige la G-NESIS en términos de edad, parece haber prácticamente consenso, en el hecho de que se trata de una experiencia dirigida a un público joven. En este consenso participan tanto la dirección de G-NESIS, con su premisa regente de inclusión de la población más joven en el teatro, como los asistentes al testeo, tal y como muestran las siguientes gráficas:

Si tuvieras que recomendar G-NESIS, ¿a qué franja(s) de edad lo harías?

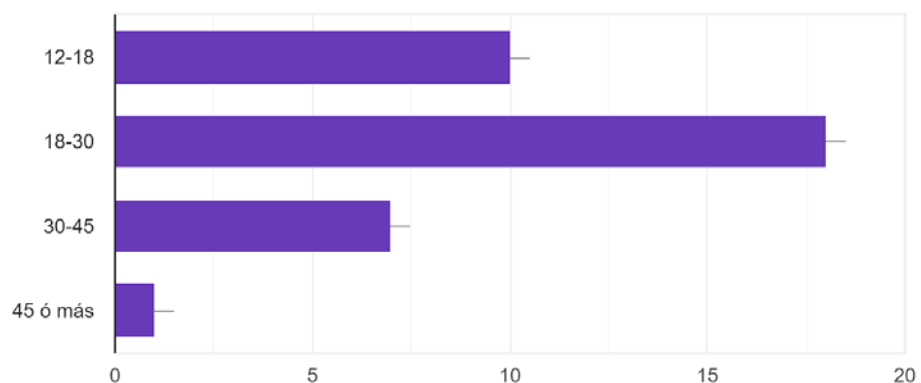
8 respuestas



**Gráfico perteneciente al pase 1.**

Si tuvieras que recomendar G-NESIS, ¿a qué franja(s) de edad lo harías?

21 respuestas



**Gráfico perteneciente al pase 2.**

- Por último, y como conclusión relativa al diseño metodológico, creemos conveniente hacer un apunte. A la hora de cotejar los datos cuantitativos obtenidos mediante la encuesta, y los datos cualitativos a través de los grupos de discusión, saltan a la vista algunas contradicciones. En el análisis presentado en este informe, hemos dado más peso a la información de carácter cualitativo, por dos razones. En primer lugar, los grupos de discusión se formaron justo después de cada pase; a diferencia del cuestionario, que fue respondido a lo largo de los siguientes días, o incluso, no ha sido respondido por algunos asistentes. Entendemos que esto ha influido en la “frescura” a la hora de opinar, y también en la implicación y el interés en el proyecto. En segundo lugar, tal y como explicamos en el apartado de Metodología, esta investigación es de orientación cualitativa, lo que permite un registro más detallado de la vivencia del público de G-NESIS: el análisis toma forma por los sentidos que los participantes dan a la experiencia, y no al revés —en el cuestionario, la vivencia toma la forma impuesta por el sentido del mismo—.

## **6. Anexos**

Se ha publicado un artículo académico describiendo en detalle todos los procedimientos en la revista CIC, Cuadernos de Información y Comunicación, 2021, número 26.

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID