

LA INVESTIGACIÓN ORIENTADA POR LAS PRÁCTICAS. UN MODELO EPISTEMOLÓGICO - METODOLÓGICO PARA LA INVESTIGACIÓN EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CONVERGENCIA

PRACTICE-ORIENTED RESEARCH. AN EPISTEMOLOGICAL-METHODOLOGICAL MODEL FOR AUDIOVISUAL PRODUCTION RESEARCH IN CONVERGENCE

ROMERO, Sergio Fabián¹

Romero, S. F. (2026). La Investigación Orientada por las Prácticas. Un modelo epistemológico - metodológico para la investigación en producción audiovisual en la convergencia. *Revista INNOVA, Revista argentina de Ciencia y Tecnología*, 17.

RESUMEN

Este artículo fundamenta el modelo de Investigación Orientada por las Prácticas (IOpP) dentro del paradigma Practice as Research (PaR) / Investigación basada en la Práctica (IBP) / Investigación Creación (I+C), respondiendo a los desafíos de la producción audiovisual en la triple convergencia digital, social y cultural. El modelo propone una doble articulación estable: el diseño como brújula epistemológica y el desarrollo como un ciclo-red de iteraciones. A través de herramientas como la genealogía crítica y la etnografía sensorial, la IOpP busca transformar el

¹ Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), Argentina / sromero@untref.edu.ar

conocimiento tácito del productor en saber operativo y explícito. El proceso se estructura en cuatro fases interdependientes: diseño, producción, documentación y exégesis, entendiendo esta última como una tecnología de exteriorización controlada. Epistemológicamente, el modelo disuelve la dicotomía sujeto/objeto mediante la figura de la cinta de Möbius, posicionando al investigador-practicante como eje de la producción de conocimiento situado. Se concluye resaltando la relevancia estratégica de la IOpP para el trabajo del Cen3, Centro de Investigación, Innovación y Experimentación en Producción Audiovisual en la Convergencia (UNTREF), facilitando la transferencia de hallazgos entre la experimentación técnica y el ámbito académico

PALABRAS CLAVE

Investigación Orientada por las Prácticas, Practice as Research (PaR), Conocimiento Operativo, Convergencia, Exégesis

ABSTRACT

This article establishes the Practice-Oriented Research (IOpP) model within the Practice as Research (PaR) / Practice based Research, I+C paradigm, addressing the challenges of audiovisual production amidst triple digital, social, and cultural convergence. The model proposes a stable double articulation: design as an epistemological compass and development as a iterative cyclic-web. By employing tools such as critical genealogy and sensory ethnography, IOpP aims to transform the practitioner's tacit knowledge into operative and explicit knowledge. The process is structured into four interdependent phases: design, production, documentation, and exegesis, the latter being defined as a controlled externalization technology. Epistemologically, the model dissolves the subject/object dichotomy using the Möbius strip metaphor, positioning the researcher-practitioner as the core of situated knowledge production. The article concludes by highlighting the strategic relevance of IOpP for the work conducted at Cen3 (UNTREF), facilitating the transfer of findings between technical experimentation and the academic sphere

KEYWORDS

Practice-Oriented Research (IOpP), Practice as Research (PaR), Operative Knowledge, Convergence, Exegesis

Contexto

Cen3 – Centro de Investigación, Innovación y Experimentación en Producción Audiovisual en la Convergencia Digital, Social y Cultural. SID – UNTREF. Argentina.
<https://cen3.untref.edu.ar/es/home>

1. Introducción: La triple convergencia como escenario de investigación

La producción audiovisual contemporánea no puede ser comprendida de manera aislada de los procesos de transformación radical que definen nuestro tiempo. Nos encontramos inmersos en lo que denominamos una triple convergencia: digital, social y cultural. Este ecosistema no representa meramente un cambio tecnológico de soportes o canales, sino una reconfiguración profunda de los modos en que los sujetos producen, circulan y experimentan los contenidos. Como hemos analizado a partir del escenario propuesto por el Centro de Investigación, Innovación y Experimentación en Producción Audiovisual (Cen3) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), esta convergencia desafía las formas tradicionales de investigar, puesto que los límites entre el creador, el analista y el usuario se han vuelto porosos y dinámicos.

En este escenario, las metodologías convencionales de las ciencias sociales y las humanidades, a menudo basadas en la observación externa y el distanciamiento analítico *a posteriori*, resultan insuficientes para capturar la densidad de los procesos de creación transmedia y audiovisual. Sostenemos que la experiencia de un mundo narrativo no ocurre simplemente en un texto o una plataforma, sino en el espacio relacional que se constituye cuando estos elementos se articulan en el transcurso de una práctica situada. Por tanto, surge la necesidad de un modelo que permita investigar "desde dentro" de la producción, sin traicionar la especificidad técnica, material y estética del quehacer profesional.

El propósito del presente artículo es formalizar y exponer el modelo de Investigación Orientada por las Prácticas (IOpP). Este modelo se inscribe en la tradición internacional de la *Practice as Research* (PaR), pero propone una adaptación situada y rigurosa para el investigador-practicante que habita el campo de la producción audiovisual convergente. El Cen3, a través de sus unidades operativas como el NeomediaLab y la Incubadora Audiovisual, funciona como el laboratorio ideal para este modelo, integrando la innovación y la experimentación en un bucle constante. A lo largo de este texto, defenderemos que la práctica no es solo un objeto de estudio, sino una fuente legítima de producción de conocimiento que, mediante dispositivos de documentación y exégesis, puede volverse trazable,

comunicable y enseñable en el ámbito académico superior. Proponemos, en definitiva, una vía para que el saber del "produ-aca-fan" —aquel que habita el campo como productor, académico y fan— sea reconocido en su plena potencia epistemológica.

2. El paradigma PaR/IBP/I+C: Evolución y estado de la cuestión

El modelo IOpP se asienta sobre un paradigma que ha cobrado fuerza en las últimas décadas, cuestionando la hegemonía del saber puramente teórico. Este paradigma, denominado Investigación Basada en la Práctica (IBP) o Investigación-Creación (I+C), propone que el quehacer creativo es inseparable de la reflexión crítica. Históricamente, el reconocimiento formal del proceso artístico como investigación encuentra un hito fundamental en el trabajo de Christopher Frayling (1993). En su influyente ensayo *Research in Art and Design*, Frayling (1993) distingue tres modos de actividad investigadora:

- Investigación "en" el arte: Donde el arte es el objeto de estudio (historia del arte, estética tradicional).
- Investigación "a través de" el arte: Donde la práctica artística es el vehículo mismo de la indagación, permitiendo que los procesos creativos ofrezcan conocimientos que no se capturan con métodos tradicionales.
- Investigación "para" el arte: Orientada a la producción de artefactos o herramientas que mejoren la práctica profesional, donde el fin es el objeto pero el camino es investigativo.

En la evolución de este campo, Robin Nelson, Linda Candy y Ernest Edmonds han profundizado en las distinciones operativas necesarias para la legitimación institucional de estas prácticas. Nelson (2022) introduce la noción de *praxis* para diferenciarla de la simple "práctica" rutinaria o técnica. Mientras que la práctica puede ser meramente artesanal o repetitiva, la praxis implica una imbricación del "ser-pensar-hacer", donde el proceso transforma las ideas y abre preguntas nuevas. Por su parte, Candy y Edmonds (2018) subrayan que, aunque la práctica y la investigación son interdependientes, no son equivalentes. La investigación requiere una intención sistémica de generar conocimiento original y, fundamentalmente, público.

Para sintetizar estas visiones fundamentales, presentamos la siguiente tabla comparativa:

Dimensión	Enfoque de Robin Nelson (PaR)	Enfoque de Candy & Edmonds (IBP/I+C)
Relación Práctica-Investigación	La práctica (praxis) es evidencia primaria. No hay separación entre el hacer y el conocer.	Son procesos interdependientes pero distintos; la práctica materializa las ideas, la investigación las sistematiza para lo público.
Rol de Exégesis	Obligatoria para situar la praxis en un marco de conocimiento profundo y reflexivo.	Necesaria para que el artefacto alcance el estatus de contribución original.
Objetivo Final	Cambiar la academia desde dentro, reconociendo el "ser-pensar-hacer" como modo legítimo.	Generar conocimiento original, contextualizado y sometible a escrutinio público y replicabilidad.
Evaluación	Se enfoca en la originalidad del proceso y el rigor de la obra y el entrelazamiento de saberes.	Distingue entre la calidad estética de la investigación y la calidad metodológica de la investigación.

Finalmente, no podemos omitir la influencia de Estelle Barrett y Barbara Bolt (2007). Ellas argumentan que la investigación basada en la práctica hace visibles los "saberes situados" y el conocimiento tácito. Para ellas, el "pensamiento material" (*material thinking*) implica que lo que se investiga no es solo un objeto, sino una red de relaciones entre el proceso, el texto y la obra. Esta visión legitima el conocimiento profesional al demostrar que el juicio material y la improvisación informada son formas de inteligibilidad que la academia tradicional, históricamente textocéntrica, no solía capturar. Como sostienen Barrett y Bolt (2007), la exégesis no es un apéndice, sino el espacio donde se acoplan las afirmaciones (*claims*) con las evidencias (*evidence*), permitiendo que el saber "encarnado" en el estudio o el set de rodaje sea auditable por la comunidad científica.

3. Bases Metodológicas: Del ciclo iterativo a la base común

El modelo IOpP no es una estructura lineal, sino una red dinámica que se apoya en dos cimientos metodológicos principales: la *Iterative Cyclic Web* y el *Common Ground Model*. Estos modelos permiten gestionar la incertidumbre propia de los procesos creativos sin renunciar al rigor metodológico.

3.1 Iterative Cyclic Web (Hazel Smith & Roger Dean)

Propuesta por Smith y Dean (2009), la lógica de la "Red Cíclica Iterativa" es fundamental para comprender los procesos de producción audiovisual convergente. A diferencia de las metodologías tradicionales que proponen un inicio y un fin prefijados, este modelo sugiere que la investigación puede comenzar en cualquier punto del circuito —la generación de ideas, la producción técnica, el análisis de datos o la publicación— y moverse de manera no lineal.

El motor de este avance es la repetición con variación. La iteración permite al investigador-practicante probar una solución técnica o narrativa múltiples veces, ajustando variables en cada vuelta. Este proceso de selección —decidir qué versiones sobreviven y cuáles se descartan— es donde reside la producción de conocimiento. La red permite desvíos y retornos, naturalizando el "volver atrás" no como una falla, sino como una necesidad de la práctica para ganar inteligibilidad. Smith y Dean (2009) argumentan que el conocimiento en las artes emerge precisamente de esta circulación recursiva entre la investigación conducida por la práctica y la práctica conducida por la investigación.

3.2 Common Ground Model (Falk Hübner)

El modelo de "Base Común" desarrollado por Hübner (2022) complementa la red cíclica al ofrecer una estructura de seis capas que organizan el diseño de la investigación:

1. Preparación: Definición de la brújula conceptual y las preguntas de "no-saber", desnaturalizando los automatismos del oficio.
2. Recopilación: Reunión de métodos y actividades sin jerarquías previas, adaptándose radicalmente al objeto.
3. Estructuración: Ordenamiento de los hallazgos en un flujo de datos coherente.
4. Temporalidad: Lo que Hübner llama la "ética del tiempo", valorando el retraso, el cuidado y la iteración frente a la urgencia de los *deadlines* industriales. Es una resistencia a la velocidad ciega.

5. Emergencia: El reconocimiento de que el conocimiento de nivel superior surge de interacciones locales que no pueden ser planificadas totalmente. Es la aceptación de la sorpresa como dato.
6. Diseño de métodos: La capacidad de construir métodos "desde cero" orientados por el asunto que se investiga, superando las recetas metodológicas heredadas.

Hemos integrado estas visiones bajo la premisa de que el rigor de una IOpP reside en la capacidad de sostener una disciplina de pensamiento (precisión y transparencia) junto a una ontología de lo emergente. El modelo de Hübner (2022) nos permite tratar el método no como un molde impuesto, sino como una construcción situada que responde a la realidad experiencial del "hacer".

4. Epistemología de la IOpP: El sujeto, el objeto y la Cinta de Möbius

Uno de los aportes más radicales de la IOpP es la ruptura con la dicotomía tradicional entre Sujeto y Objeto. En la investigación científica clásica, el sujeto observa un objeto externo que se presume estático y neutral. En la IOpP, el investigador-practicante está implicado materialmente en la producción de aquello que estudia.

Para ilustrar esta continuidad, utilizamos la metáfora de la **Cinta de Möbius**. Como la figura geométrica que posee una sola cara y un solo borde, en nuestro modelo la distinción entre "adentro" (la subjetividad del creador) y "afuera" (la obra producida) resulta relativa. El investigador produce la obra y, al mismo tiempo, la obra lo transforma a él, dictándole nuevas rutas de indagación. No hay un límite nítido donde termina la producción y comienza la investigación; son caras de la misma superficie continua. Esta imagen topológica representa la relatividad de la distinción radical entre sujeto, objeto y método.

Esta posición se fundamenta profundamente en la relectura que Barbara Bolt (2010) hace de la noción heideggeriana de *Handlichkeit* (manejabilidad o estar-a-la-mano). Siguiendo a Heidegger (2002), el útil —la cámara, el software de edición, el guion— no se revela en su ser mediante la contemplación teórica (*Vorhandenheit*), sino en el uso circunspecto. El martillo se descubre en el martillar; de igual modo, el medio audiovisual funciona simultáneamente como Objeto y Método. Solo cuando el útil se "rompe" o falla, su estructura se vuelve explícita para el analista, obligándolo a teorizar sobre lo que antes era un saber tácito y transparente en el uso.

Para el investigador en producción audiovisual, este quiebre de la herramienta es el momento epistemológico por excelencia. Hemos experimentado esto desde nuestros inicios intuitivos, como en la pieza de videoarte *Smiling* (1988). Allí, al observar las sonrisas "estiradas" de los periodistas en los crudos de edición, notamos que el tiempo invertía el signo de la imagen. La herramienta técnica del montaje reveló una verdad sobre la mueca humana que la teoría previa no había formulado. En la IOpP, el investigador debe estar atento a estos desajustes donde el material "habla". El medio —la biblia transmedia, la interfaz de una web-app— no es solo un soporte, sino el dispositivo mismo de indagación que permite desocultar (*aletheia*) dimensiones de lo real (Heidegger, 2002; Bolt, 2010).

5. Taxonomía de saberes: Tipos de conocimiento en juego

Investigar desde la práctica nos obliga a reconocer que no existe un único tipo de saber, sino una multiplicidad de conocimientos que interactúan dinámicamente. Hemos sistematizado estos saberes basándonos en fuentes filosóficas, económicas y psicopedagógicas para dotar al modelo de una gramática operativa.

5.1. El conocimiento tácito y operativo

Partimos de la premisa de Michael Polanyi (2023): "*sabemos más de lo que podemos decir*". El Conocimiento Tácito reside en la pericia corporal y la intuición técnica. Tiene una estructura funcional: atendemos "desde" los detalles proximales (el tacto de la lente, el ritmo del corte) "hacia" una totalidad significativa distal (la atmósfera de la escena). La IOpP busca, mediante la exégesis, exteriorizar este saber sin anular su carácter encarnado.

Complementariamente, el Conocimiento Operativo, inspirado en Pierre Lévy (1991) y Michel Serres, es aquel orientado a la acción transformadora. No es solo "*saber que algo es así*", sino "*saber cómo hacer que algo pase*". Es un conocimiento que utiliza tecnologías intelectuales para modelar y virtualizar escenarios. Para Serres, operar es traducir entre dominios heterogéneos, gestionando el ruido y la interferencia como fuentes de invención.

5.2 La Tríada de Kamii y la Matriz de Saberes

Siguiendo a Constance Kamii (1982), quien tradujo la epistemología de Piaget a la praxis pedagógica, distinguimos tres dominios que el investigador-practicante debe articular:

1. Conocimiento Físico: Las propiedades de los materiales (luz, sensores, texturas sonoras). Se valida empíricamente mediante la acción.
2. Conocimiento Lógico-Matemático: Las relaciones que el sujeto construye (montaje, estructuras narrativas agnósticas de plataforma, algoritmos). Se valida por coherencia interna y "reinención".
3. Conocimiento Social: Las convenciones y reglas del campo (lenguajes cinematográficos, protocolos de industria, gramáticas de plataformas).

Para operativizar esta taxonomía, adoptamos la matriz basada en Gilbert Ryle (1949) y desarrollada por Lundvall y Johnson (1994):

- *Know-how* (Saber cómo): La competencia situada para ejecutar y ajustar en tiempo real. Es el centro de la fase de producción.
- *Know-what* (Saber qué): El acervo de información factual, referencias y datos del proceso documentado.
- *Know-why* (Saber por qué): La inteligibilidad causal y el fundamento teórico de las decisiones. Es lo que permite la transferencia del conocimiento.
- *Know-who* (Saber quién): El capital relacional, el acceso a redes de expertos y comunidades (fundamental en el ecosistema del Cen3).
- *Know-that* (Saber que...): El dominio proposicional y la justificación académica formal que se cristaliza en la exégesis.

Esta matriz asegura que el investigador no solo "haga" una obra, sino que identifique qué tipo de saber está movilizando en cada etapa, permitiendo una evaluación académica rigurosa (Ryle, 1949; Lundvall & Johnson, 1994).

6. Las cuatro fases del proceso IOpP

El núcleo metodológico del modelo IOpP se despliega en cuatro fases secuenciales e interdependientes que transforman la práctica profesional en una trayectoria de investigación académica formal. Este ciclo permite que el conocimiento generado en el "ruido" de la producción se establezca como saber científico.

Fase 1: Diseño (La Brújula)

El diseño no es un plan rígido, sino una brújula conceptual. En esta fase se formula la pregunta de investigación y se construye lo que denominamos una Ontología

Operativa, que suele materializarse en la "biblia de producción". En este documento se definen las reglas del mundo, los personajes y los protocolos técnicos. El diseño establece las condiciones de posibilidad de la experiencia. Siguiendo a Barrett (2007), en esta fase debemos preguntarnos: "¿qué revela el proceso de estudio que no habría podido revelarse por ningún otro modo de indagación?". El diseño es el andamiaje que convierte la práctica en método.

Fase 2: Producción (El Pensamiento Material)

Es la escena primaria de la investigación. Aquí, el investigador se sumerge en el "hacer" y el "pensar con materiales". La producción en la IOpP no es la mera ejecución de un guion previo, sino un proceso de experimentación donde se ponen a prueba las hipótesis del diseño. Es el momento de la emergencia, donde los materiales —sean actores, algoritmos o archivos históricos— devuelven señales que obligan a recalibrar el rumbo. Es el espacio del *know-how* en su máxima expresión, donde la verdad se busca en la "estilización e invención" de la práctica, como sugeriría Werner Herzog (2025).

Fase 3: Documentación (La Infraestructura)

Para que el conocimiento generado en la contingencia de la producción no se pierda, es imperativo construir una infraestructura de documentación sólida. Esto incluye bitácoras de trabajo, logs de cambios, versiones sucesivas (v1, v2, vFinal), registros de feedbacks y capturas del "detrás de escena". Documentar no es solo registrar lo que pasa, sino construir el archivo que permitirá la *Construcción Densa* del objeto. Un proyecto sin documentación es una práctica muda; un proyecto con documentación es una investigación auditable. Esta fase debe ser sistemática: si no se registra "en caliente", la memoria selectiva borra los conflictos y errores que son, precisamente, la materia prima del aprendizaje (Autor, 2026).

Fase 4: Exégesis (La Tecnología de Exteriorización)

La exégesis es el cierre metodológico y la fase que mayor rigor académico exige. Etimológicamente, proviene del griego *ex-ēgēsis*, que significa "conducir hacia fuera" (*ex* = fuera; *hēgeîsthai* = guiar). Su función es guiar el saber implícito de la práctica hacia un exterior articulado y comunicable. La exégesis no es un comentario subjetivo ni un relato promocional de la obra; es una tecnología de exteriorización controlada que realiza cuatro movimientos fundamentales:

1. Fijación: Estabiliza el objeto y determina sus variantes bajo criterios explícitos.

2. Segmentación: Delimita las unidades mínimas operativas para un tratamiento riguroso (ej. analizar el montaje escena por escena).
3. Encadenamiento: Reconstruye las dependencias lógicas y materiales entre las decisiones tomadas.
4. Exteriorización de supuestos: Inventaría las presuposiciones y límites del trabajo, convirtiendo lo tácito en un anexo verificable.

A diferencia de la *diégesis* (conducir a través de la historia) o la *periégesis* (bordear el territorio), la exégesis extrae la lógica interna de la producción para que otros puedan reutilizarla. Es el dispositivo que asegura que la investigación sea trazable y que el saber "encarnado" se convierta en capital cultural institucionalizado (Barrett, 2007; Autor, 2026).

7. Herramientas Estratégicas: Genealogía y Construcción Densa

Para dotar de rigor académico a la IOpP, incorporamos dos estrategias de análisis fundamentales: la genealogía y la construcción densa. Estas herramientas permiten que el investigador no sea un mero técnico, sino un sujeto crítico consciente de las fuerzas que moldean su campo.

7.1. Genealogía: La búsqueda de la *aletheia*

Inspirados en Nietzsche, Foucault y Agamben, entendemos la genealogía no como una historia cronológica, sino como una crítica de los regímenes de verdad. El investigador-practicante debe realizar una genealogía de su propio campo de intervención, rastreando los accidentes, los errores y las luchas de poder que hicieron que ciertos lenguajes audiovisuales o tecnologías —especialmente las algorítmicas— fueran dominantes.

En tiempos de "cajas negras" tecnológicas, la genealogía busca la *aletheia* (desocultamiento). Como sostiene Agamben (2020) en *Signatura Rerum*, la genealogía permite "desactivar la máquina" del poder al revelar su carácter contingente y construido. No buscamos un origen puro (*Ursprung*), sino las "múltiples emergencias" que dieron forma a nuestras herramientas de producción. Esta actitud de sospecha es vital para el investigador en narrativas transmedia, quien debe cuestionar por qué una plataforma impone ciertos límites a la participación comunitaria.

7.2. Etnografía y Construcción Densa

Si bien Clifford Geertz (2003) propuso la "descripción densa" para interpretar las culturas, hemos adoptado la propuesta de Loïc Wacquant (2024) de la Construcción Densa. En la IOPP, no nos limitamos a describir lo que vemos (frecuentemente cayendo en el "etnografismo" superficial), sino que construimos el objeto analíticamente. La construcción densa implica conectar las micro-acciones del set o la sala de edición con las estructuras sociales, técnicas e históricas más amplias.

A esto sumamos la perspectiva de Sarah Pink (2015) sobre la etnografía sensorial y digital. Reconocemos que el investigador habita los espacios con su cuerpo; por tanto, el registro audiovisual es una forma de "pensar con otros" en un entorno *emplaced*. En proyectos como *Malvinas. Una experiencia transmedia*, la construcción densa permitió articular los testimonios individuales con la memoria colectiva y las posibilidades interactivas de la plataforma, transformando la documentación en una herramienta de conocimiento situado.

8. La importancia del modelo para el productor-investigador

La adopción de la IOPP tiene un impacto profundo en la identidad y el rigor del profesional contemporáneo. Proponemos la figura del "produ-aca-fan": aquel sujeto que habita el campo simultáneamente como productor, académico y fan. Esta triple implicación, lejos de ser un sesgo negativo que "contamina" la investigación, es la condición de posibilidad para acceder a dimensiones del fenómeno que un observador externo jamás alcanzaría (Jenkins, 2006).

El modelo permite que el conocimiento generado en la soledad de la sala de edición o en la urgencia del rodaje deje de ser un secreto profesional y se vuelva un bien público. Siguiendo la noción de reinención de Piaget y Kamii, sostenemos que el investigador no solo "aplica" teorías, sino que las reinventa al enfrentarlas con la resistencia de la práctica material. Un editor que descubre una nueva forma de *raccord* no solo está trabajando; está produciendo una inteligibilidad lógica que puede ser formalizada.

De este modo, la IOPP asegura la trazabilidad de la innovación. En el marco de la educación superior, esto permite que los procesos de Trabajo Final de Grado (TFG) no sean meros ejercicios técnicos, sino verdaderas contribuciones al campo. El productor-investigador, al adoptar este modelo, adquiere una autonomía reflexiva: sabe qué está haciendo, por qué lo hace y cómo comunicarlo a las futuras generaciones de realizadores. El conocimiento se vuelve, así, un capital cultural encarnado y auditable.

9. Conclusión: El modelo IOpP y el horizonte del Cen3 (UNTREF)

A lo largo de este artículo, hemos presentado un modelo epistemológico y metodológico que responde a las demandas de un tiempo donde "investigar" y "producir" son acciones indisociables. La Investigación Orientada por las Prácticas (IOpP) se presenta como una vía rigurosa y necesaria para legitimar el saber de las industrias creativas dentro de la universidad, transformando el proceso artístico en un dispositivo epistémico de alta complejidad.

Este modelo encuentra su hogar natural en el **Cen3 de la UNTREF**. Como Centro de Investigación, Innovación y Experimentación, el Cen3 se propone no solo analizar las narrativas en la convergencia, sino producirlas bajo una mirada críticamente informada. La IOpP es el motor que permite integrar los Grupos de Investigación con el NeomediaLab y la Incubadora Audiovisual, creando un bucle constante entre la teoría filosófica y la praxis técnica. Esta sinergia asegura que la universidad no sea solo un lugar donde se habla de medios, sino un lugar donde se *hacen* medios para pensar el mundo.

En última instancia, investigar produciendo es un acto de responsabilidad política y cultural. En un mundo saturado de narrativas algorítmicas y opacidades tecnológicas, el modelo IOpP nos ofrece las herramientas para abrir las "cajas negras" y proponer, a través de la experimentación situada, nuevas formas de habitar los mundos narrativos, las comunidades y las plataformas de nuestro tiempo. Investigar es, hoy más que nunca, navegar la praxis profesional con rigor, curiosidad y una brújula metodológica que nos oriente en el trayecto.

Referencias Bibliográficas

- Agamben, G. (2011). *Signatura Rerum* Adriana Hidalgo.
- Barrett, E., & Bolt, B. (Eds.). (2007). *Practice as research: Context, method, knowledge*. I.B. Tauris.
- Bolt, B. (2010). *Heidegger reframed: Interpreting key thinkers for the arts*. I.B. Tauris.
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. *Leonardo*, 51(1), 63–69.
- Foucault, M. (1992). *Nietzsche, la genealogía, la historia*. La Piqueta.

Hübner, F. (2022). The common ground model for practice based research design. En C. Vear (Ed.), *The Routledge International Handbook of Practice Based Research*. Routledge.

Lévy, P. (1991). La oralidad primaria, la escritura y la informática. David y Goliath. Revista de CLACSO, XX(58).

Nelson, R. (2022). *Practice as research in the arts (and beyond)* (2.^a ed.). Palgrave Macmillan.

Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2.^a ed.). SAGE.

Polanyi, M. (2023). *La dimensión tácita*. Deusto.

[Autor] (2022). *Malvinas. Una experiencia transmedia*. Blankspot Storytelling.

[Autor] (2026). *Cómo escribir las prácticas. Guía del estudiante (V 1.3)*. Blankspot.

Smith, H., & Dean, R. T. (2009). *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*. Edinburgh University Press.

Wacquant, L. (2024). Elogio de la 'construcción densa'. *Disparidades. Revista de Antropología*, 79(2).

Fecha de recepción: 16/4/2026

Fecha de aceptación: 27/05/2026