

<https://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODOS: una propuesta de investigación para divulgar los proyectos transmedia y multiplataforma realizados en Colombia entre 2009 y 2020

Norberto Fabian Diaz Duarte

Unidades Tecnológicas de Santander

Ana Teresa Arciniegas Martínez

Universidad Autónoma de Bucaramanga

Fecha de presentación: septiembre de 2020

Fecha de aceptación: marzo de 2021

Fecha de publicación: julio de 2021

Cita recomendada

Diaz Duarte, Norberto Fabian; Arciniegas Martínez, Ana Teresa. 2021. «NODOS: una propuesta de investigación para divulgar los proyectos transmedia y multiplataforma realizados en Colombia entre 2009 y 2020». *Artnodes*, n.º 28. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <http://doi.org/10.7238/a.v0i28.386895>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es_ES.

Resumen

«NODOS Transmedia: un universo narrativo en construcción» Es una investigación expandida que documenta los proyectos transmedia realizados en Colombia entre 2009 y 2020. Este estudio surge ante la inexistencia de una base documental y de un análisis exhaustivo sobre el creciente número de estas obras en el país. El objetivo se centró en llevar a cabo una investigación en torno a la producción, exhibición y circulación de los audiovisuales transmedia en plataformas digitales, con el fin de reconocer las particularidades técnicas y temáticas de las propuestas e identificar las características del ecosistema de financiación y producción en Colombia.

La metodología empleada en el proyecto es de tipo cualitativo y se divide en tres fases: la primera consistió en establecer un estado del arte a partir de la elaboración de fichas técnicas para cada obra; luego se diseñó y elaboró una matriz de análisis para clasificar la información recopilada de acuerdo con el género, la temática, la financiación o los productos expandidos, entre otros. En la segunda fase se efectuaron entrevistas y grupos focales con los actores involucrados en el diseño, la producción y la financiación de contenidos transmedia. Por último, en la tercera fase la divulgación de los resultados de la investigación se hizo a través de una obra transmedia denominada NODOS, compuesta por una dataweb, un documóvil y un podcast.

La investigación permitió consolidar una base de datos con 136 proyectos, los cuales evidencian la creciente producción de transmedia en Colombia. La dataweb permite clasificar, filtrar y enlazar los datos recopilados en la investigación, cumpliendo la función de un repositorio digital de las obras. Por su parte, en el documóvil y el podcast se interrelacionan los discursos, los conceptos y las prácticas de las diversas propuestas transmedia, siendo una fuente de consulta permanente. NODOS es un modelo que puede servir de referente en otros lugares para la expansión narrativa en torno al transmedia y, por tanto, la convergencia entre arte, ciencia y tecnología.

Palabras clave

transmedia, Colombia, audiovisual, narrativas expandidas, dataweb

NODOS: a research proposal to disseminate the transmedia and multiplatform projects carried out in Colombia between 2009 and 2020

Abstract

NODOS Transmedia, a narrative universe under construction, is a multiplatform research project that documents the transmedia projects carried out in Colombia from 2009 to 2020. This study arises from the lack of a documentary base and an exhaustive analysis of the growing number of these works in the country. The objective focused on researching the production, exhibition, and circulation of transmedia audiovisuals on digital platforms, to recognize the technical and thematic particularities of the proposals and identify the characteristics of the financing and production ecosystem in Colombia.

The methodology used in the project is qualitative and it is divided into three phases: the first, consisted in establishing a state of the art from making technical sheets for each work, then an analysis matrix was designed and produced to classify the information compiled according to gender, theme, financing, expanded products, among others. In the second phase, we ran interviews and focus groups with the actors involved in the design, production, and financing of transmedia content. Finally, in the third phase, the research results were disseminated through a transmedia work called NODOS, composed of a data web, a mobile-made documentary, or documobile, and a podcast.

The research allowed consolidating a database of 136 projects, which shows the growing production of transmedia in Colombia. The data web allows you to classify, filter, and link the data collected in the investigation. This fulfills the function of a digital repository of the works. In the documobile and the podcast, the discourses, concepts, and practices of transmedia proposals are interrelated, constituting a permanent source of consultation. NODOS is a model that can serve as a reference in other places for narrative expansion concerning transmedia, implying the convergence between art, science, and technology.

Keywords

transmedia, Colombia, audiovisual, expanded narratives, dataweb

Introducción

Durante los últimos años ha aumentado el número de proyectos transmedia realizados en Colombia. Autores como Saavedra-Bautista, Cuervo-Gómez y Mejía-Ortega (2017) o Montoya, Vásquez y Salinas (2013) han planteado estudios sobre la literatura enfocada en las narrativas transmedia, pero sin hacer énfasis en las obras de creación colombianas. Sí que ha abordado una retrospectiva de algunas obras representativas o que han recibido mayores estímulos en Colombia Gifreu-Castells (2017), cuyas aportaciones han sido esenciales en esta investigación para delimitar el estado del arte de las creaciones transmedia en nuestro país.

NODOS surge con el propósito de divulgar por medio de una obra transmedia los resultados obtenidos de la investigación inédita titulada «Transmedia en Colombia: análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato», estudio que obtuvo un estímulo a la investigación en cinematografía del Fondo de Desarrollo Cinematográfico en el 2018. A partir del análisis y los instrumentos aplicados se consolidó una base de datos de 136 proyectos transmedia y multiplataforma, los cuales se pueden filtrar y categorizar a través de la dataweb.

El proyecto también está conformado por un documóvil y un podcast que exponen las formas de producción, circulación y exhibición de los productos realizados en Colombia, desde las voces de los diversos actores que han estado involucrados en las diferentes etapas del proceso de diseño y elaboración de estas obras.

NODOS fue llevado a cabo con la Beca para la Publicación de Investigaciones sobre Cine y Audiovisual Colombiano a través de los Nuevos Medios del Ministerio de Cultura de Colombia en el año 2020, dando como resultado un proyecto de *storytelling* expandido que recopila las experiencias creativas del ecosistema de narrativas transmedia y multiplataforma dentro del sector de nuevos medios colombiano.

Un universo narrativo que se construye

La aparición de la narración transmedia puede explicarse a partir de la evolución de la industria del entretenimiento. En los años 80, David Marshall acuñó el concepto de «mercancía intertextual» para describir una serie de estrategias llevadas a cabo por marcas y franquicias que situaban sus productos en distintos contextos para llegar a una audiencia crecientemente fragmentada y explotar, con mayor éxito, una misma marca (Marshall, 2002).

Marsha Kinder definió las franquicias de la época que incluían dibujos animados, largometrajes de cine, juguetes, cómics o videojuegos como «*súper sistema* de entretenimiento». Las Tortugas Ninja,

NODOS: una propuesta de investigación para divulgar los proyectos transmedia y multiplataforma realizados en Colombia entre 2009 y 2020

por ejemplo, nacen como un cómic en 1984 para tomar la forma de un juego de rol en 1985 y saltar a la televisión dos años después. Luego, en 1988 se materializó en figuras de acción, se hizo virtual en un videojuego de Nintendo en 1989 y pasó a la gran pantalla en 1990. En ese mismo año se distribuyeron una serie de conciertos y en 1991 y 1992 se estrenaron las dos secuelas del largometraje cinematográfico (Kinder, 1991).

Jenkins (2008) acotó el término «transmedia», y autores como Belsunces (2011), Scolari (2013), Renó (2013) y Costa (2013), entre otros, han establecido las características conceptuales que permiten abordar lo transmedial; al respecto, los principios que concretan una narrativa transmedia son fundamentalmente tres:

- La existencia de un universo narrativo: entendido como un espacio rico de elementos narrativos regidos por unas normas creadas *ad hoc*, es decir, con un fin específico para ese universo y que sirven como marco de referencia y delimitación. Dentro de este universo se pueden desarrollar un número indefinido de historias que se ciñen a las normas del canon normativo de tal universo.
- La utilización de diferentes canales: una narrativa transmedia se vale de múltiples plataformas para construir ese universo narrativo. Como si fueran ventanas a través de las que el público puede mirar, el uso de diversos canales fomenta la sensación de completitud y unicidad de tal universo narrativo.
- La interacción del público: este es uno de los elementos más diferenciadores de este tipo de narrativas. El público se convierte en prosumidor y parte indispensable en la creación y desarrollo de las historias.

Siguiendo estos tres principios, se configura una manera de contar historias que se puede entender como un «nuevo lenguaje». Al igual que el lenguaje audiovisual (imágenes y sonido con una edición), una narrativa transmedia –como lenguaje propio– puede tener varias aplicaciones (desde un anuncio de televisión a un documental o una película infantil).

Desde esa perspectiva, «las narrativas transmedia [...] son un fenómeno narrativo, mediático y cultural» (Lugo 2016, 13) que cobran mayor fuerza en la era digital. Años atrás, las personas disfrutábamos de cada medio por separado para conocer una historia; aquí todo se basa en un gran universo narrativo en el cual una historia puede expandirse a otros medios, ya sean analógicos o digitales, vinculando a los usuarios en la construcción del relato. Es así como «la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, [...] en la cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión» (Scolari 2013, 46). Somos nosotros, los antiguos espectadores, ahora usuarios, los que ayudamos a que el relato o la historia que se quiera contar pueda desarrollarse en uno u otro medio; aunque es cierto que no solo intervienen los creadores, sino también los consumidores, quienes

propiciamos la «integración de múltiples textos para crear una narración de tales dimensiones que no se puede confinar a un único medio» (Jenkins 2008, 101).

Al mismo tiempo, «las narrativas transmedia se extienden de un extremo a otro de la ecología mediática, abarcando viejos y nuevos medios. También atraviesan los géneros: hay narrativas transmedia en la ficción, en el periodismo, el documental o la publicidad» (Scolari 2014, 73). Lo que antes se disfrutaba de manera independiente en cada medio, ahora adquiere un valor cultural más significativo al involucrar a las personas, ya que estas, al sentirse parte de la historia, se convierten en los futuros clientes o consumidores, dinamizando la manera en que los contenidos adquieren valor económico y, por tanto, suscitando estos un mayor impacto en la sociedad.

En este sentido, la transmedialización de un proyecto puede surgir de dos maneras. Por un lado, una narración puede «nacer» transmedia y ser concebida fragmentada para ser explorada y explotada por distintos medios. Esto es lo que Costa (2013) ha llamado «transmedia nativa». Otros nacen como un proyecto monomedial que, según cual sea su aceptación, sus productores o creadores pueden decidir transmedializar.

En consecuencia, la mediamorfosis o transformación mediática altera de una u otra forma tanto los modos de producción como el consumo de contenidos. «La irrupción de las TIC han producido un fuerte cambio en la estructura de las audiencias. Ya no tratamos con espectadores, sino con prosumidores, es decir, que ahora los espectadores pueden ser productores + consumidores» (Kirzner 2014, 107). En este sentido, como apunta Islas (2008, 71), «la palabra *prosumidor* –en inglés, *prosumer*– es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: *producer* (productor) y *consumer* (consumidor)».

La alfabetización digital mediática destaca el uso de distintos medios frente a lo puramente textual y se define como la habilidad para acceder, analizar, evaluar y crear diferentes tipos de medios (Fernández, González 2012, 22). De esta manera, el usuario aporta al universo narrativo creando contenidos que amplíen la experiencia de la historia y que vinculen otros medios del discurso transmedia. Tal convergencia «implica un cambio tanto en el modo de producción como en el modo de consumo de medios» (Jenkins 2008, 27).

Los universos transmedia transforman la forma de consumo de las historias y proporcionan al consumidor la libertad para llegar hasta el punto que este desee conocer; o para, si no está de acuerdo con lo que ve, proponer nuevos giros o maneras de disfrutar del relato. Desde esta perspectiva, es necesario tener en cuenta que cada medio por separado cumple una función, pero que juntos determinan la lógica del relato. La grandeza de las narrativas transmedia está en que los consumidores pueden seleccionar y tener su experiencia con la historia desde el medio que prefieran, sin necesidad de tener que pasar por todos los demás para entenderla. Cada uno de los nodos, entendidos estos como aquellos productos independientes que conforman el sistema, funciona de forma autónoma, aunque

NODOS: una propuesta de investigación para divulgar los proyectos transmedia y multiplataforma realizados en Colombia entre 2009 y 2020

suele haber un nodo central o «nave nodriza» que los articula (Gifreu-Castells 2013, 83).

Dicha «nave nodriza» opera como una gran matriz en la que convergen muchos tipos de historias y complementos que procuran un valor agregado a la experiencia. Tal es el caso de NODOS, un espacio en el que confluyen otros proyectos y en donde se articula el universo narrativo del ecosistema transmedia en Colombia. Una gran matriz de datos en la que, además de conocer sobre narrativas, se abordan las miradas de los actores involucrados en el proceso y la experiencia cambia de acuerdo con el dispositivo de uso.

NODOS surge como un universo narrativo en permanente construcción debido a que el transmedia, en este país, se está empezando a consolidar. Como ya se mencionó, en esta etapa inicial el proyecto se compone de tres subproductos: una dataweb, un documóvil y un podcast.

Esta convergencia entre arte, ciencia y tecnología por medio de NODOS abre posibilidades de creación y referencia para otros escenarios desde un enfoque didáctico en el que creadores, investigadores, agentes del sector de las convocatorias y público en general puedan involucrarse en el ecosistema transmedia de su país.

Desde esta perspectiva, «el arte de los nuevos medios no solo ofrece posibilidades artísticas expandidas sino también valiosas ideas sobre las aplicaciones estéticas e implicaciones sociales de la ciencia y la tecnología» (Shanken 2011, 5). En definitiva, un modelo de visualización de datos que se expande por medio del arte y la tecnología a fin de divulgar los resultados de la investigación, siendo esta estrategia replicable en otros países y campos del conocimiento.

Metodología

Este proyecto de investigación-creación reflexiona sobre la base de la siguiente premisa: «el conocimiento no está restringido a las ciencias o a las artes, abriendo un horizonte para la creación-investigadora más allá del campo académico, en el espacio ampliado de las prácticas sensibles» (Moreno 2020, 1); en este sentido, NODOS divulga los resultados de un proceso investigativo por medio de una obra de creación transmedia, la cual surge a partir de una metodología cualitativa de carácter descriptivo y se divide en tres fases:

Fase 1. Se estableció un estado del arte de los proyectos transmedia y multiplataforma, los cuales habían recibido estímulos de financiación por parte de entidades estatales en Colombia y fueron desarrollados de manera independiente. Luego, se elaboraron las fichas técnicas de cada obra, priorizándose aspectos tales como la sinopsis, el año de producción, los productos expandidos, el equipo técnico, los premios, los reconocimientos y las opciones de financiación. Estos datos permitieron la consolidación de una matriz de análisis en la que se cruzó la información que dio origen al proceso de visualización de datos en la dataweb de NODOS.

Fase 2. Se hicieron entrevistas y grupos focales con actores involucrados en el diseño, producción y financiación de contenidos transmedia. Entre ellos, algunos realizadores de los proyectos recopilados en la fase 1, diversos representantes de entidades estatales encargados de la subvención de estos proyectos por medio de convocatorias públicas y varios gestores de festivales y ventanas de exhibición de estos productos.

Tales instrumentos tenían como propósito recopilar información de primera mano sobre aspectos relativos a las influencias, metodologías aplicadas, relación con las plataformas, diseño, formas de financiación y circulación, entre otros.

Fase 3. Por último, se procedió con el diseño y creación de la obra transmedia denominada NODOS, compuesta por una dataweb que tenía como insumo la información recopilada en la fase 1, y un documóvil y un podcast que, por su parte, exponen la información recopilada en la fase 2 por medio del lenguaje audiovisual, sonoro y gráfico.

Resultados

En la primera etapa de la investigación o fase 1 se efectuó una revisión bibliográfica de los artículos en línea, los textos y los enlaces que se relacionaban con el objeto de estudio. Paralelamente, se emprendió la revisión filmográfica, en concreto la visualización completa de los distintos proyectos transmedia en internet (un total de 136). Aunque algunos no tienen un dominio o el enlace no está vigente, se buscó ampliar la información general del proyecto a partir de otras fuentes. De resultas, se construyó una base de datos que incluye todos los referentes consultables y se elaboró una ficha técnica para cada obra.

La selección de los proyectos se realizó en base a aquellos transmedia que han recibido estímulos de financiación por parte de Crea Digital, Estímulos del Ministerio de Cultura, Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC o el Fondo de Desarrollo Cinematográfico (FDC), entre otros. Se hizo el muestreo sobre estos transmedia con el propósito de analizar la ruta de producción, circulación y exhibición de proyectos que han recibido apoyo para su desarrollo.

Sobre la base de la información de las fichas se diseñó y elaboró una matriz que permitió el análisis y cruce de los datos (sinopsis, año de producción, productos expandidos, equipo técnico, premios y reconocimientos y opciones de financiación). El objetivo era lograr una clasificación de los proyectos y analizar el comportamiento de estos desde el primero (identificado en 2009) hasta los implementados en el año 2020. Tales proyectos reflejan una coincidencia entre el crecimiento exponencial de realizaciones y el número de convocatorias ofertadas, dando como resultado 136 proyectos transmedia y multiplataforma finalizados y otros que se encuentran en etapa de desarrollo.

Posteriormente, en la fase 2, se realizaron tres grupos focales de manera presencial durante el año 2019 y 26 entrevistas individuales,

NODOS: una propuesta de investigación para divulgar los proyectos transmedia y multiplataforma realizados en Colombia entre 2009 y 2020

en formato virtual, durante el 2020 a agentes relevantes para el objeto de estudio de la investigación. El primer grupo focal estuvo conformado por algunos realizadores de las obras rastreadas durante la primera fase con el propósito de conocer aspectos relativos a las influencias del proceso creativo, metodologías aplicadas, relación con las plataformas y los tipos de productos expandidos, características del diseño, formas de financiación y circulación, entre otros temas. En base a la información obtenida se pudo determinar que los realizadores no contemplan las audiencias dentro del diseño de las obras; que el audiovisual es el eje articulador de los productos expandidos; que no se tienen en cuenta experiencias *offline* dentro del diseño de proyectos; que las obras se construyen desde lo interdisciplinar y que metodológicamente se realizan desde la experimentación, poniendo de relieve que lo transmedial no se aborda desde el inicio del proceso, sino que se involucra una vez se tenga un prototipo funcional de contenido. Es importante mencionar que los proyectos expandidos son efímeros y desaparecen del soporte digital una vez los creadores no continúan pagando el dominio en la web. Además, se requiere unificar las pautas para el registro de los proyectos de nuevos medios ante la Dirección Nacional del Derecho de Autor, puesto que este ente no permite que se registren los productos como una sola obra, sino de manera independiente.

El segundo grupo focal estuvo conformado por autoridades del sector público y profesionales del sector audiovisual que han tenido relación con los estímulos de financiación, evidenciando la falta de unidad en los criterios para el diseño y evaluación de las diferentes convocatorias que financian estos proyectos en el país, así como su perdurabilidad en el tiempo, ya que dependen de los lineamientos del gobierno que se encuentre vigente. Se constata también que la financiación está dirigida a la etapa de desarrollo y no se apoyan las etapas posteriores que permiten la consolidación de las obras, tales como la producción, circulación y exhibición de las mismas. Adicional a esto, mejorar y garantizar la conectividad en el país resulta fundamental para acceder a los contenidos de nuevos medios.

El tercer grupo focal estuvo conformado por agentes del sector privado y profesionales que tienen relación con el sector audiovisual con el objetivo de indagar en la caracterización del mercado de contenidos digitales y los potenciales usuarios. Entre ellos, productores de contenido audiovisual, representantes de la Muestra Internacional Documental, el Festival Narrar el Futuro, Bogotá Webfest y personal del gremio académico. Este grupo evidenció que no se puede hablar específicamente aún de un mercado de este tipo de contenidos, ni mucho menos de una industria de los nuevos medios en Colombia a pesar de la creciente oferta y el mercado potencial que estaría dispuesto a vincularse con los proyectos. Se pudo constatar asimismo que no hay financiación por parte de la empresa privada, debido a que estas no cuentan con ningún beneficio tributario que les motive a invertir en este incipiente sector, tal como pasa en el sector cinematográfico colombiano, que, gracias a una ley específica, cuenta con deducciones tributarias para las empresas que inviertan en él.

<https://artnodes.uoc.edu>

Además, es preciso reconocer otras formas de ingresos propias de la publicidad y el *marketing* de contenidos que puedan vincularse a las narraciones expandidas.

De igual manera, los espacios nacionales de exhibición no son óptimos para exhibir obras con realidad virtual, por ejemplo. Y, por otra parte, en cuanto a formación se refiere, las instituciones universitarias no están incluyendo dentro de los planes curriculares cursos relacionados con los nuevos medios, precisándose vincular estos aspectos a nivel de pregrado, posgrado y educación continua, así como favorecer desde la Academia el cruce interdisciplinar que se requiere para el diseño de narrativas transmedia.

En consecuencia, teniendo en cuenta los puntos de vista más relevantes de los grupos focales, se realizaron 26 entrevistas en profundidad para tener una visión lo más amplia y completa posible de los diferentes temas expuestos, de manera que se pudiera contar con un insumo audiovisual para la creación del documóvil y el podcast.

Por último, en la fase 3, se diseñó y realizó el proyecto NODOS transmedia, compuesto por tres subproductos: una dataweb, un documóvil y un podcast:

La dataweb está conformada por un grafo o conjunto de nodos que presentan la información de los proyectos transmedia rastreados en el país. La información del grafo no tiene una lectura lineal: su navegación permite realizar filtros por año, género, productos expandidos, nominaciones, premios y temáticas, entre otros.

Por otra parte, en el documóvil convergen una red de personas que han estado en relación con el transmedia en Colombia, una



Figura 1. Interfaz de la database en la sección de filtro: <http://nodostransmedia.com/>.

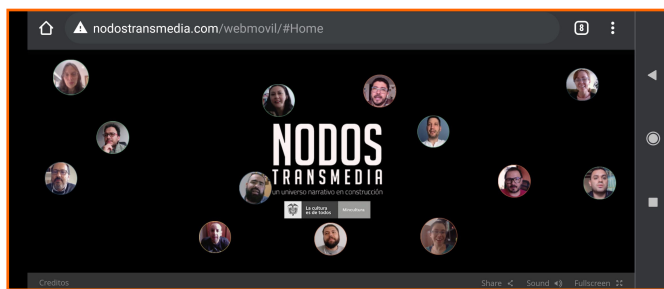


Figura 2. Visualización de la interfaz del documóvil: <http://nodostransmedia.com/> (enlace para dispositivos móviles).

NODOS: una propuesta de investigación para divulgar los proyectos transmedia y multiplataforma realizados en Colombia entre 2009 y 2020

polifonía de voces que interrelacionan los discursos, los conceptos y las prácticas referentes a la creación, el desarrollo, las audiencias, los mercados y la circulación de las propuestas transmedia implementadas en el país.

Por último, en el podcast se amplía la experiencia de los realizadores contando particularidades de los proyectos transmedia que han tenido productos expandidos en realidad híbrida, como la realidad virtual y la realidad aumentada, por el interés que suscita actualmente. Cada una de las propuestas que componen la experiencia *storytelling* se complementa en múltiples plataformas, construyendo una red de nodos del universo transmedia en Colombia.

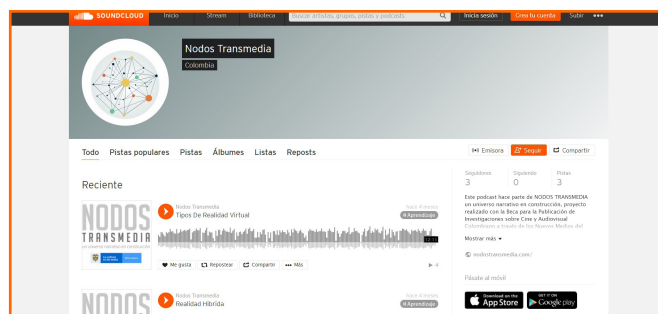


Figura 3. Podcast de NODOS en SoundCloud: <https://soundcloud.com/user-363614965>.

Conclusiones

La investigación permitió conocer el panorama de la producción transmedia en Colombia desde el año 2009 hasta el 2020, evidenciando que en el país existe un interés por parte de realizadores y productores por conocer y generar contenidos para plataformas digitales. En consecuencia, Colombia es uno de los pocos países en Latinoamérica que otorga estímulos para la fase de desarrollo de tales proyectos. Sin embargo, se requiere la ampliación de esos estímulos a otras fases como la producción y la circulación, así como garantizar espacios de exhibición acordes con la naturaleza y requerimientos técnicos de estos proyectos.

En el estudio se pudieron rastrear 136 proyectos colombianos con un componente transmedia. Destaca la presencia del audiovisual como eje narrativo del universo narrativo. Sin embargo, no se diseñó la expansión desde la formulación del proyecto, si no desde la experimentación e intereses particulares de los creadores, sin involucrar a los usuarios en el proceso. En este sentido, se hace necesario pensar los proyectos desde la fase de diseño e implementar metodologías como el *design thinking* o el diseño centrado en el usuario a fin de involucrar a las audiencias en el proceso y trascender de la etapa de desarrollo a una etapa de producción.

La investigación permitió asimismo evidenciar la naturaleza efímera de las obras expandidas, que no perduran en el tiempo debido a que dependen de un soporte digital de pago, ocasionándose así

<https://artnodes.uoc.edu>

una pérdida irreversible de la memoria de los nuevos medios en el país. El transmedia NODOS surge como un intento de recopilar en una sola plataforma esta información, contribuyendo a minimizar este impacto y brindando las herramientas conceptuales y técnicas desde la mirada de los actores involucrados en el ecosistema del transmedia en Colombia.

NODOS pretende continuar consolidándose como un punto de encuentro del transmedia en el país. Esperamos que este universo se siga expandiendo a medida que se desarrollen nuevos proyectos y, a la vez, que este modelo pueda servir como referente para la consolidación de ejercicios investigativos en otros países, apostando por la convergencia entre arte, ciencia y tecnología en aras de fortalecer la memoria de los nuevos medios en los diferentes territorios.

Referencias bibliográficas

- Belsunces, Andreu. «Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica». Trabajo final del Máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento de la Universitat Oberta de Catalunya (España), 2011. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8581/1/abelsuncesTFM0611.PDF>.
- Costa Sánchez, Carmen. «Narrativas transmedia nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso». *Historia y comunicación social* 18, n.º 3 (2013): 561-574. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349.
- Fernández-Villavicencio, Nieves González. «Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red». *Revista Española de Documentación Científica* 35, n.º Monográfico (2012): 17-45. DOI: <https://doi.org/10.3989/redc.2012.mono.976>.
- Gifreu-Castells, Arnau. «El documental interactivo: estado de desarrollo actual». *Obra digital* 4 (2013): 29-55. 10.25029 / od.2013.3.4
- Gifreu-Castells, Arnau. «Representing peace in Colombia through interactive and transmedia non-fiction narrative». En *Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Arts. Bio Creation and Peace*, editado por J. Arango, A. Bubarno, F. Londoño y M. Mejía, 68-74, 2017. https://www.researchgate.net/publication/334643982_Representing_peace_in_Colombia_through_interactive_and_transmedia_non-fiction_narrative.
- Islas, Octavio. «La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales». *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación* 7 (2008). <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520724016.pdf>.
- Jenkins, Henry. *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.
- NODOS: una propuesta de investigación para divulgar los proyectos transmedia y multiplataforma realizados en Colombia entre 2009 y 2020
- Jenkins, Henry. «The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling». *Confessions of an aca-fan*, 12 de diciembre de 2009. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html.
- Kinder, Marsha. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press, 1991. DOI: <https://doi.org/10.1525/9780520912434>
- Kirzner, Damián. «Contenidos y nuevos hábitos de consumo en medios». Redes, fuentes y calidad de la información. En *Hacia una comunicación transmedia*, 106-111, editado por F. Frigaray y A. Lovato. Rosario: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, 2014.
- Lugo Rodríguez, Nohemí. «Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización». *Tesis doctoral*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2016. <https://www.tdx.cat/handle/10803/396131#page=1>.
- Marshall, David. «The new intertextual commodity». *The new media book* (2002): 69-82. https://www.researchgate.net/publication/306227570_The_new_intertextual_commodity.
- Montoya, Diego Fernando, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda. «Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas». *Co-herencia* 10, n.º 18 (2013): 137-159. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5652579>. DOI: <https://doi.org/10.17230/co-herencia.10.18.5>
- Moreno, Pedro Pablo Gómez. «Investigación-creación y conocimiento desde los estudios artísticos». *Estudios artísticos* 6, n.º 8 (2020). DOI: <https://doi.org/10.14483/25009311.15690>.
- Renó, Luciana. «Narrativa transmedia y mapas interactivos: periodismo contemporáneo». *Razón y palabra* 17, n.º 83 (2013): 465-473. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/40_RenoReno_V83.pdf.
- Saavedra-Bautista, Claudia, William Oswaldo Cuervo-Gómez y Iván Darío Mejía-Ortega. «Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora». *Revista científica* 1, n.º 28 (2017): 6-16. 10.14483/udistrital.jour.RC.2017.28.a1. DOI: <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2017.28.a1> DOI: https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349
- Scolari, Carlos. «Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production». *International Journal of Communication* 3 (2009): 586-606. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477>.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.
- Scolari, Carlos. «Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital». *Anuario AC/E de cultura digital* 1 (2014): 71-81. https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf.
- Shanken, Edward. «Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?». *Artnodes*, 11 (2011). DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i11.1212>.

CV**Norberto Fabian Diaz Duarte**

Unidades Tecnológicas de Santander
 Calle de los Estudiantes #9-82 Ciudadela Real
 de Minas-Bucaramanga, Colombia. Código postal 680005
 norbertod@correo.uts.edu.co

Magíster en Transmedia, especialista en Dirección de Empresas y profesional en artes audiovisuales, ha ejercido la docencia en el programa de Artes Audiovisuales de la Universidad Autónoma de Bucaramanga; en el programa de Diseño de Modas (Unidades Tecnológicas de Santander); en la Especialización en Diseño Publicitario de la Universidad de Investigación y Desarrollo (UDI) y en la Especialización en Producción y Gestión de Proyectos Audiovisuales de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. También ha sido docente asesor en la Maestría en TIC para la Educación en la Universidad de Investigación y Desarrollo (UDI) y evaluador de proyectos y productos de investigación de la Asociación Colombiana para el Avance de la Ciencia (ACAC), así como diseñador y productor de experiencias transmedia, y docente tutor y evaluador de proyectos de investigación-creación en las áreas de diseño gráfico, moda, arquitectura, artes visuales y audiovisuales, comunicación y publicidad.

Ganador de la Beca para la Publicación de Investigaciones sobre Cine y Audiovisual Colombiano a través de los Nuevos Medios concedida por el Ministerio de Cultura de Colombia en 2020, de la cual surgió el proyecto «NODOS transmedia: un universo narrativo en construcción».



Ana Teresa Arciniegas Martínez

Universidad Autónoma de Bucaramanga
Avenida 42 N 48-11 Edificio N, Piso 4. Bucaramanga-Colombia.
Código postal 680003
aarciniegas4@unab.edu.co

Doctora en Arte: Producción e Investigación (Universidad Politécnica de Valencia, 2016), magíster en Artes Visuales y Multimedia (Universidad Politécnica de Valencia, 2013) y en Documental y Sociedad (Escuela de Cinematografía y Audiovisuales de Cataluña [ESCAC], 2010). Realizadora de Cine y Televisión (Universidad Nacional de Colombia, 2007) y realizadora audiovisual con experiencia en documental e investigación. Profesora titular del Programa de Artes Audiovisuales en la Universidad Autónoma de Bucaramanga (Colombia). Becaria del Programa Iberoamérica Jóvenes Profesores Investigadores (Colombia-Banco Santander), del Doctorado Fundación Carolina y del Artistas Jóvenes Talentos (Icetex, Colombia). Ganadora Estímulo Investigación en Cinematografía (FDC Proimágenes, 2018) y de la Beca para la Publicación de Investigaciones sobre Cine y Audiovisual Colombiano a través de los Nuevos Medios del Ministerio de Cultura de Colombia (2020). Ha realizado estancias de investigación como profesora invitada en la Universidad de São Paulo, en el Grupo de Investigación poéticas digitales de la Escuela de Comunicaciones y Artes (ECA, 2015) y en la Universidad de La Sorbona Paris V René Descartes (2014), en el Grupo de investigación Eco-educación artística y sociedad.

