



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA



**LO TRANSMEDIA:
DE LA NARRATIVA A LA LITERACIDAD,
UN CONCEPTO EN TRANSFORMACIÓN**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO:
MAESTRO EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
PRESENTA:
ENZO RENATO HERNÁNDEZ LEVI

DIRECTORA: DRA. MARÍA LUISA ZORRILLA ABASCAL

COMITÉ TUTORAL:

DR. MANUEL FRANCISCO AGUILAR TAMAYO
DR. OMAR GARCÍA PONCE DE LEÓN

COMITÉ REVISOR:

DR. CÁNDIDO MANUEL JUÁREZ PACHECO
DRA. MABEL OSNAYA MORENO

Cuernavaca, Morelos, México, julio 2018

Reconocimientos:

La tesis: **LO TRANSMEDIA: DE LA NARRATIVA A LA LITERACIDAD, UN CONCEPTO EN TRANSFORMACIÓN**, presentada por Enzo Renato Hernández Levi, fue desarrollada dentro del programa de Maestría en Investigación Educativa (PNPC) durante los años 2016-2018 en el Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. La dirección de investigación estuvo a cargo de la Dra. María Luisa Zorrilla Abascal.

Se recibieron los siguientes apoyos:

Beca Nacional CONACYT para estudios de posgrado del Programa Nacional de Posgrados de Calidad. Becario Número: 783368

El comité tutorial estuvo integrado por la Dra. María Luisa Zorrilla Abascal, el Dr. Manuel Francisco Aguilar Tamayo y el Dr. Omar García Ponce de León. La comisión extendida integró además al Dr. Cándido Manuel Juárez Pacheco y a la Dra. Mabel Osnaya Moreno.

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a cada una de las personas, sin distinción de raza, credo y condición social, que conforman nuestro país. Conscientes o no, parte del pago de impuestos que asumen al adquirir productos, servicios o al desempeñar actividades profesionales en su vida diaria, hacen posible a instituciones públicas en México como el CONACYT y la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM), otorgar becas para la realización de estudios e investigaciones de posgrado. Espero, de corazón, que este trabajo aporte y permita seguir abriendo oportunidades de desarrollo a la admirable sociedad en este gran país que tanto amo.

En particular, dedico este trabajo a: la doctora María Luisa Zorrilla Abascal, por su gran calidad humana y apoyo en el seguimiento y acompañamiento; a mis tutores y lectores, quienes generosamente aportaron valiosas críticas y comentarios a la investigación; a profesores investigadores de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos por su acompañamiento y comentarios durante cada uno de los cursos de formación a lo largo del posgrado; a la Dra. Virginia Montero Hernández de la California State University, la Mtra. Andrea Medina, estudiante del Doctorado en Educación de la UAEM, y al personal de la Dirección de Desarrollo de Bibliotecas UAEM, por su apoyo para contar con acceso a textos académicos que resultaron indispensables en esta investigación.

A mi familia, amistades, colegas y a quienes, a lo largo de mi vida, y particularmente en estos dos años, han sido un gran ejemplo con su acompañamiento, escucha, cuestionamientos e inspiración ante grandes desafíos (especialmente tú Chipi).

Finalmente, pero no por eso menos importante, dedico este trabajo a todo el personal del Instituto de Ciencias de la Educación, en especial a su director, el Dr. Adán Arias Díaz, a la Dra. Ofmara Zúñiga Hernández por su dedicada labor en la Coordinación de la Maestría en Investigación Educativa y, sobre todo, a quienes integran el área administrativa de posgrado. Su gran esfuerzo dedicado en paralelo, día a día y durante todo el proceso, ha sido decisivo para poder llegar a buen puerto. E. R. H. L.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 A manera de preámbulo.....	1
1.2 ¿Por qué destaca Jenkins en la investigación de lo transmedia?	2
1.3 Etimología y popularización de lo transmedia	4
1.4 Asociación temprana de lo transmedia con las industrias del entretenimiento y posterior expansión	5
1.5 ¿Por qué dedicar una investigación educativa a la transformación conceptual de lo transmedia?	6
1.6 ¿En qué se centra esta investigación?	7
1.7 Una visión panorámica del trabajo	8
II. LA DISCUSIÓN ACADÉMICA EN TORNO AL CONCEPTO DE LO TRANSMEDIA	11
2.1 Primeras aproximaciones a lo transmedia	11
2.2 Transmedia es un adjetivo	12
2.3 Desambiguación y caracterización de lo transmedia	14
2.4 El valor de la crítica a lo transmedia	16
2.5 Construcción y reconstrucción de lo transmedia desde la narrativa	20
III. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL: LOS ESTUDIOS DE NUEVOS MEDIOS EN LA TRADICIÓN CULTURALISTA Y ALGUNOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES	26
3.1 Los Estudios Culturales: el campo en el que se sitúa lo transmedia	26
3.2 Los Estudios Culturales, la Tecnología y los Nuevos Medios	28
3.2.1 Los Estudios Culturales y la Tecnología	28
3.2.2 Los Estudios Culturales y los Nuevos Medios	29
3.3 Red conceptual en torno a lo transmedia	30
3.3.1 Narrativa	30
3.3.2 Intertextualidad	31
3.3.3 Modo	31
3.3.4 Medio	32

3.3.5 Los nuevos medios	33
3.3.6 Convergencia y divergencia de medios	34
3.3.7 Multimodalidad	34
3.4 La transliteracidad, un puente entre lo transmedia y la educación	35
3.4.1 Textos y lectores	35
3.4.2 Literacidad	36
3.4.3 Transliteracidad	37
3.5 Teoría y conceptos en torno a lo transmedia: una trayectoria marcada por la diversidad	38
IV. METODOLOGÍA.....	39
4.1 Metodología seleccionada	39
4.1.1 El concepto	40
4.1.2 El proceso	41
4.1.3 Herramientas e instrumentos	43
4.2 Dificultades encontradas durante la selección de la metodología	48
V. EL ECOSISTEMA TRANSMEDIA: LA NARRATIVA COMO PIEDRA ANGULAR	52
5.1 El ecosistema transmedia	52
5.2 Narrativa transmedia: un mundo por explorar	54
5.2.1 De lo ideal a lo real: Clasificación de historias transmedia ..	57
5.2.2 Lo transmedia más allá de la narrativa	59
5.2.3 Mundos transmediales	60
5.2.3.1 Cibermundos	61
5.2.3.2 Lógica de construcción transmedia: mundos antes que narrativa.....	62
5.3 Herramientas para el análisis de experiencias y narrativa transmedia en general	63
5.3.1 Diseño de proyectos transmedia	63
5.3.1.1 Hoja de presentación de experiencia transmedia	64
5.3.1.2 Modelo analítico de proyectos transmedia	65

5.3.2 Herramientas de análisis narratológico y de lingüística aplicada en proyectos transmedia	66
5.3.2.1 Sistema intertextual transmedia	66
5.3.2.2 Prácticas creativas en la traducción de proyectos transmedia	67
5.4 Reflexión respecto a la narrativa y su efecto en lo transmedia	70
VI. EL ECOSISTEMA TRANSMEDIA: LA TRANSLITERACIDAD COMO VÍA DE ACCESO A LO TRANSMEDIA.....	72
6.1 Preparativos: un pequeño preámbulo	73
6.1.1 Transtexto (<i>transtext</i>)	73
6.1.2 Transmediación (<i>transmediation</i>)	74
6.1.3 Transliteracidad (<i>transliteracy</i>)	74
6.1.4 Translector	75
6.2 Narrativa transmedia y educación	76
6.2.1 Los siete principios de la narrativa transmedia de Jenkins en educación (más uno de Garavaglia)	76
6.2.2 Niños y adolescentes en experiencias transmedia	79
6.2.2.1 Aprendizaje y juego transmedia.....	79
6.2.2.2 Limitaciones de la narrativa transmedia en niños ...	80
6.2.2.3 Estrategias de narrativa transmedia en educación ..	81
6.2.2.4 Transliteracidad. El caso de <i>iTell</i>	83
6.2.2.5 La narrativa transmedia y el aprendizaje en adolescentes	84
6.2.2.6 El caso de <i>Inanimate Alice</i>	86
6.2.2.6.1 El aprendizaje transmedia propuesto por Fleming.....	87
6.2.2.7 Entretenimiento y educación. <i>Transmedia storytelling edutainment</i>	89
6.2.2.8 Novela transmedia y círculo de lectura enriquecido	90
6.2.3 Herramientas de análisis de lo transmedia en contextos educativos	93

6.2.3.1 Tipología de intertextualidades transmedia.....	93
6.2.3.2 Literacidad transmedia.....	96
6.2.3.2.1 Dimensiones e indicadores para valorar la alfabetización transmedia.....	97
6.2.3.2.2 Categorías y alternativas en la planeación de una narrativa transmedia para la transalfabetización	98
6.2.3.2.3 Competencias y recursos didácticos para la literacidad transmedia Teacher´s kit	99
VII. EL ECOSISTEMA TRANSMEDIA: CULTURA PARTICIPATIVA Y ACCIÓN SOCIAL	102
7.1 Activismo transmedia	103
7.1.1 Acciones para un cambio sistémico. ¿Quién es Dayani Crystal?	104
7.2 Movilizaciones transmedia y cultura participativa	106
7.3 Transmedia para el bien	108
7.3.1 Conciencia transmedia. El caso de L@-Kolak.com	109
7.4 Reflexión posterior al recorrido por el ecosistema transmedia orientado a la acción social	111
VIII. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	112
8.1 Audiencias y usuarios en el contexto transmedia: la exploración de nuevas nomenclaturas.....	113
8.2 ¿Transmedia antes de lo transmedia?	114
8.3 La dominancia de lo narrativo y de la ficción	114
8.4 ¿Transmediáticos por generación o por alfabetización?	116
8.5 ¿Toda co-creación es <i>fanfic</i> ?	116
8.6 El desafío de las brechas para lo transmedia	117
8.7 Hacia una propuesta propia para identificar lo transmedia como concepto	118
8.8 Conclusiones	121
8.8.1 Limitaciones de la investigación	123

8.8.2 Recomendaciones para investigaciones futuras.....	124
REFERENCIAS	125
ANEXOS	139

ÍNDICE DE TABLAS, FIGURAS Y ANEXOS

TABLAS

Tabla 1 <i>Distinción entre Multimedia, Cross-Media y Transmedia</i>	14
Tabla 2 <i>Fenómenos Narratológicos que no son Transmedia según Ryan</i> .	15
Tabla 3 <i>Resumen de la historia de los Estudios Culturales</i>	27
Tabla 4 <i>Los Siete Principios de Narrativa Transmedia de Jenkins</i>	55
Tabla 5 <i>Mitos de la Narrativa Transmedia según Jenkins</i>	56
Tabla 6 <i>Clasificación de Historias Transmedia según Delwiche</i>	58
Tabla 7 <i>Principales Factores que Inciden en la Traducción de Proyectos Transmedia Según Malenova</i>	68
Tabla 8 <i>Tres Categorías Principales de Prácticas Creativas Aplicadas en la Traducción para uso en Proyectos Transmedia según Malenova....</i>	69
Tabla 9 <i>Los Siete Principios de Narrativa Transmedia de Jenkins, más uno de Garavaglia</i>	77
Tabla 10 <i>Preguntas de Herr-Stephenson, Alper & Reilly, Orientadas a la Investigación y Desarrollo del Aprendizaje Vinculado a Experiencias Transmedia</i>	80
Tabla 11 <i>Resultados por Categorías de la Revisión de Literatura de Munaro & Dudeque sobre Efectividad de la Incorporación de la Narrativa Transmedia en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje</i>	85
Tabla 12 <i>Tipología de Intertextualidades Transmedia en recursos mediáticos educativos a partir de Zorrilla.....</i>	94
Tabla 13 <i>Dimensiones e Indicadores para Valorar la Alfabetización Transmedia según Grandio-Pérez</i>	97
Tabla 14 <i>Categorías y Alternativas en la Planeación de una Narrativa Transmedia para la Transalfabetización según Lugo.....</i>	98
Tabla 15 <i>Lo que no Puede Faltar a lo Transmedia y lo que es Negociable</i>	120
Tabla 16 <i>Interés por Regiones en Búsqueda de la Palabra “Transmedia” según Google Trends, entre 2006 y mayo del 2018</i>	142

FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Adaptación de la representación visual de Phillips de fragmentación transmedia	21
<i>Figura 2.</i> Revisión básica de la literatura	41
<i>Figura 3.</i> Modelo de revisión de la literatura	41
<i>Figura 4.</i> Referencias de la literatura por recurso, contenido y tiempo	43
<i>Figura 5.</i> Base de datos de referencias	44
<i>Figura 6.</i> Mapa de idea central	44
<i>Figura 7.</i> Mapa de autor	45
<i>Figura 8.</i> Criterios para una aseveración aceptable	46
<i>Figura 9.</i> Matriz de registro de escrutinio de lectura	46
<i>Figura 10.</i> Caso de investigación de revisión de la literatura	47
<i>Figura 11.</i> El proceso de escribir	47
<i>Figura 12.</i> Representación visual de los subsistemas que conforman el segmento investigado del ecosistema transmedia.....	53
<i>Figura 13.</i> Representación visual de los temas y casos en torno a la narrativa transmedia que conforman el Capítulo V.	54
<i>Figura 14.</i> Hoja de presentación de experiencia transmedia (y algunos ejemplos de formatos)	65
<i>Figura 15.</i> Representación visual del modelo analítico para el diseño de proyectos transmedia	66
<i>Figura 16.</i> Representación visual de los temas y casos en torno a la educación transmedia y a la transliteracidad que conforman el Capítulo VI.	67
<i>Figura 17.</i> Representación visual de los temas y casos en torno a la educación transmedia y a la transliteracidad que conforman el Capítulo VI.	73
<i>Figura 18.</i> Mapa de competencias transmedia	100
<i>Figura 19.</i> Repositorio de fichas didácticas para aprovechar las competencias transmedia en el aula	101
<i>Figura 20.</i> Representación visual de los temas considerados dentro de la	

acción social transmedia que conforman el Capítulo VII.	103
<i>Figura 21.</i> ¿Qué es transmedia? El viejo mundo vs. el nuevo mundo	117
<i>Figura 22.</i> Resultado de búsqueda de la palabra “transmedia” en el navegador <i>Google</i> por interés a lo largo del tiempo en el periodo del 01/01/2006 al 31/05/2018	140
<i>Figura 23.</i> Resultado de búsqueda de la palabra “transmedia” en el navegador <i>Google</i> por interés por región en el periodo del 01/01/2006 al 31/05/2018	141
<i>Figura 24.</i> Captura de la tira cómica “ <i>The ‘real’ Henry Jenkins</i> ”, por SILENTKID	146
<i>Figura 25.</i> Captura de la foto modificada de Henry Jenkins: “ <i>Piracy is a ‘great equalizer’</i> ”, por Jim Sterling	146
<i>Figura 26.</i> Captura de imágenes de carteles de la Universidad del Sur de California promoviendo la imagen de Jenkins como cómic. Izquierda “ <i>USC Anneberg ...of COURSE</i> ”, por Chandler Wood. Derecha, “ <i>Annenberg Innovation Lab. Geek Speaks: The future of comics!</i> ”, por Chandler Wood	147
<i>Figura 27.</i> Captura de imagen del video “ <i>Henry Jenkins on transmedia – November 2008</i> ”, dirigido por Nikos Katsaounis	148
<i>Figura 28.</i> Captura de imagen del video “Una palabra de Henry Jenkins acerca de la convergencia” (<i>A Word from Henry Jenkins on Convergence</i>), firmado por Anna Dixon	149
<i>Figura 29.</i> Captura de imagen del video “La nueva audiencia: el cine en un mundo conectado” (<i>The new audience: Moviegoing in a connected world</i>), Jenkins en una presentación para la Academia de los Oscar	149
<i>Figura 30.</i> Captura de imagen de la página de SoundCloud. Entrevista a Jenkins en formato de audio	150
<i>Figura 31.</i> Captura de la página de inicio del Museo Interactivo Incluyente de Producción Audiovisual Transmedia	151
<i>Figura 32.</i> Captura de la página de <i>webseries</i> y enlace para descargar el juego para dispositivo móvil del Dr. Gecko (INMEGEN)	152

<i>Figura 33.</i> Captura de la página de publicaciones de divulgación que incluye los cómics del Dr. Gecko (INMEGEN)	153
<i>Figura 34.</i> “Universo Transmedia” (<i>Transmedia Universe</i>). Gestor de recursos relacionados con lo transmedia, administrado por el autor vía Scoop.it	155
ANEXOS	
Anexo 1. Visibilidad de la palabra “transmedia” a nivel internacional: el reporte de <i>Google</i>	139
Anexo 2. Ideas para investigadores interesados en desarrollar un perfil transmedia: El caso de Henry Jenkins	143
Anexo 3. ¿Qué tan claro está el concepto de lo transmedia en México? Un par de ejemplos en proyectos institucionales	151
Anexo 4. <i>Transmedia Universe</i> . La investigación continúa	155

...esa es a menudo la contribución que hacen los académicos. Damos a la gente palabras para hablar acerca de cosas sobre las que ya están pensando, pero no saben cómo referirse a ellas.¹

—Henry Jenkins, *Video, 2016d*

[...that's often the contribution academics do. We give people words to talk about things they're already thinking about, but don't know how to refer to.

—Henry Jenkins, *Video, 2016d*]

I. INTRODUCCIÓN

1.1 A manera de preámbulo

Capacidad de observación, un hijo de 8 años ávido consumidor de la barra infantil de la televisión sabatina en Estados Unidos, y curiosidad académica por la intertextualidad orientada a la formación para el consumo de mercancía, fueron sus elementos clave. En 1991 Marsha Kinder² irrumpió con una propuesta sobre la manera de reflexionar en torno a un fenómeno que estaba generándose desde la industria del entretenimiento en Estados Unidos.

Una propuesta que, sin saberlo, impactaría significativamente al mundo de los estudios de la cultura, estudios de medios contemporáneos³, estudios narrativos, estudios de consumo y de mercado. Un fenómeno contenido en una palabra que, a partir de ese momento, transformaría la dimensión de los significados en todo contexto donde se le incorporara. La palabra fue “transmedia”, y Kinder la aplicaría en su investigación como: “intertextualidad transmedia” (*transmedia intertextuality*), para definir y discutir cómo la narrativa en productos generados por la industria del entretenimiento infantil se moviliza a través de distintas fuentes y con distintos niveles de interacción (1991, p. 47).

Plantada la semilla, fue cosa de poco más de una década para que, en 2003, Henry Jenkins⁴, entonces investigador y docente del Instituto Tecnológico de Massachusetts⁵ en

¹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

² Investigadora, académica estadounidense en literatura inglesa, narrativa interactiva y teoría cultural y docente de Estudios Críticos en la Escuela de Cine /Televisión de la Universidad de California del Sur, Estados Unidos.

³ Traducción del autor del original en inglés: *contemporary media studies*.

⁴ Actual decano de Comunicación, Periodismo, Artes Cinematográficas y Educación en la Universidad del Sur de California, en Estados Unidos.

⁵ MIT por sus siglas en inglés

Estados Unidos, retomara el estudio de Kinder, reorientara un poco el enfoque, y diera origen al concepto: “narrativa transmedia”.

Sus investigaciones resultarían un excelente “caldo de cultivo” para el análisis de casos de éxito que integraran en su estructura:

- Estrategias narrativas interesadas en aprovechar la convergencia de medios.
- Recursos para el reforzamiento de vínculos entre industrias del entretenimiento y sus consumidores.
- Estrategias para amplificar el rango de alcance de los contenidos narrativos a la mayor cantidad de canales de distribución disponibles.
- Espacios para invitar a la discusión a nuevas miradas desde distintos enfoques.

La aproximación *convergente, esparcible e incluyente* de Jenkins logró captar la atención de la industria del entretenimiento para entender mejor las prácticas que reforzaban los vínculos con sus consumidores.

1.2 ¿Por qué destaca Jenkins en la investigación de lo transmedia?

Para responder a la pregunta que titula este apartado es preciso considerar dos particularidades que resultaron clave para que esto sucediera: Primero, el hecho de que Jenkins se considere a sí mismo como una peculiar combinación entre académico interesado en la cultura popular y fanático de la narrativa de ficción en medios (Jenkins, s.f.). Segundo, su interés confeso por sacar a la teoría cultural de un reducido nicho académico, y ampliar su espacio de divulgación para hablar de los medios desde la perspectiva del consumidor (*Ídem*). Como se verá en el Capítulo III. de Marco Teórico y Conceptual de este trabajo, el desarrollo conceptual de lo transmedia se ha ubicado principalmente en el contexto de los llamados Estudios Culturales.

Cuando en el 2003 Jenkins presenta su texto donde orienta el enfoque de lo transmedia hacia el concepto de “narrativa transmedia” (*transmedia storytelling*), no sólo busca describir un fenómeno emergente en la industria del entretenimiento, sino que identifica brechas no aprovechadas que potenciarían el consumo y apropiación de historias por parte las audiencias. En esta primera reflexión, Jenkins apremia a las industrias de medios a tomar acción reorientando estrategias de producción, distribución, consumo y expansión de sus historias para generar experiencias transmedia cautivadoras. Hacia el 2006, Jenkins presenta una versión más trabajada del concepto:

Una historia transmedia se desenvuelve a través de múltiples plataformas mediáticas, con cada nuevo texto haciendo una contribución distintiva y valiosa al todo. En la forma ideal de narrativa transmedia cada medio hace lo que sabe hacer mejor [...] cualquier producto dado es un punto de entrada a la franquicia como todo⁶ (Jenkins, 2006b, pp. 95-96).

[A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling each medium does what it does best [...] any given product is a point of entry into the franchise as a whole (Jenkins, 2006b, pp. 95-96).]

Si bien esta actualización no cubre todas las implicaciones actuales de lo transmedia, sigue considerándose por otros autores⁷ como referente base en abordajes académicos posteriores. Para entender cuáles podrían ser las razones detrás de esta marcada preferencia indagamos, entre las argumentaciones de la literatura revisada, motivos complementarios que justificaran el alto nivel de citación a los trabajos de Jenkins por otros autores que abordan el tema de lo transmedia.

Nuestros hallazgos respecto a la preferencia por Jenkins como referente académico son los siguientes:

- Su perfil académico, que se orienta al estudio de medios y de la cultura popular, en especial de manifestaciones emergentes.
- Evidencias documentadas de su actividad de investigación en torno a temas como: cultura participativa, involucramiento de las audiencias y educación para los medios.
- Evidencias de su seguimiento transversal y longitudinal en el desarrollo y evolución del concepto “narrativa transmedia”, que incluye una lógica para pensar respecto a la producción, distribución, flujo y consumo de contenidos a través de los medios.
- Su convergencia con la visión de Kinder⁸ quien, en comentarios realizados en 2016, identifica que lo transmedia “sugiere un movimiento deliberado a través de los límites de los medios, se trate de intertextualidad, adaptaciones, estrategias de marketing, prácticas de lectura o redes de medios. [...] implica un proceso activo

⁶ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁷ Con miras a no detenernos más de lo necesario en este apartado, matices y complementos que autores como Carlos Alberto Scolari (2013) y Robert Pratten (2015) aportaron a este concepto inicial, serán abordados más adelante.

⁸ Recordemos que Marsha Kinder había presentado en 1991 su trabajo donde puso bajo la lente de lo transmedia por primera vez, los contenidos en productos y sistemas de distribución de sistemas comerciales vinculados con industrias del entretenimiento para niños.

continuo que permanece siempre abierto y que siempre está sujeto a cambios”⁹ (Kinder, 2016, s.p.). [*“suggests a deliberate move across media boundaries— whether it's referring to intertextuality, adaptations, marketing strategies, reading practices or media networks. [...] it implies an on-going active process that always remains open and is always subject to change”* (Kinder, 2016, s.p.).]

- El reconocimiento documentado por parte de académicos e investigadores de distintas disciplinas presentes en la revisión de literatura para esta investigación quienes, al abordar el tema de lo transmedia (sea bajo la lógica de la narrativa u otra distinta), invariablemente coinciden en identificar a Jenkins como referente base en torno al desarrollo teórico de lo transmedia desde la perspectiva de los estudios culturales.

Dicho esto, reconocemos los motivos para considerar a Jenkins como referente principal a lo largo de nuestra investigación, y anticipamos al lector que encontrará referencias recurrentes a este autor a lo largo del documento.

1.3 Etimología y popularización de lo transmedia¹⁰

La cultura de medios desarrollada a lo largo del siglo XX, su significativa transformación a finales de siglo y a principios del XXI, así como la convergencia de medios¹¹ (Jenkins, 2001) y sus efectos, incidieron en la investigación del fenómeno transmedia y su posterior desarrollo conceptual.

Partiendo de la raíz etimológica, Andrea Garavaglia¹² (2014) refiere al prefijo *trans-* [del latín *trans*, a través] que alude a: pasar más allá de un término, atravesar, o mutar de una condición a otra, engarzado con la palabra *media* (plural neutro en latín de -medios-). Renira

⁹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁰ A lo largo de esta investigación, consideramos al concepto “transmedia” como adjetivo. Por esto, cuando la mención a la palabra “transmedia” en este trabajo no acompañe a un sustantivo, se le antepone el pronombre neutro “lo” para reforzar su calidad genérica, su condición de adjetivo, y evitar que se le confunda con un sustantivo.

¹¹ Concepto que, a decir de Jenkins en su artículo “¿Convergencia? Yo diverjo” (*Convergence? I Diverge*) en el *MIT Technology Review* (2001), describe al menos cinco procesos: convergencia tecnológica, convergencia económica, convergencia social u orgánica, convergencia cultural y convergencia global.

¹² Andrea Garavaglia es Doctor en educación e investigador en el Departamento de Ciencias Humanas para la Educación "R. Massa" de la Universidad de Milán-Bicocca, enseña Tecnologías Educativas. Es coordinador técnico-científico del LISP - Laboratorio Informático de Experimentación Pedagógica -. Se ocupa del aprendizaje y los nuevos medios con especial énfasis en entornos de aprendizaje, métodos de enseñanza, diseño y evaluación de sistemas formativos.

Rampazzo Gambarato¹³ (2013), agrega a la interpretación del prefijo su evocación a la idea de trascendencia. El concepto fue gradualmente alcanzando popularidad como recurso para identificar un conjunto de fenómenos, procesos, características y potencialidades en los procesos de producción, distribución y consumo de productos y experiencias generados desde la industria del entretenimiento occidental (contexto clave para su posterior propagación). No obstante, como veremos más adelante, si bien la industria del entretenimiento favoreció el posicionamiento y popularización inicial de lo transmedia, ha resultado también el principal factor de cuestionamientos, límites y sesgos (no siempre conscientes), experimentados al intentar trasladar lo transmedia como objeto de estudio hacia otros contextos.

1.4 Asociación temprana de lo transmedia con las industrias del entretenimiento y posterior expansión

Considerando el efecto y los referentes concretos aportados por la investigación académica de Jenkins para identificar ejemplos clave de procesos de producción, distribución y consumo de la industria del entretenimiento con impacto en Estados Unidos, esta misma industria se encargó de legitimar e impulsar la palabra transmedia como calificativo en toda estrategia ideal para la captación e implicación del público consumidor de los productos narrativos en sus franquicias. Sin embargo, no significa que Jenkins estuviera de acuerdo con ese uso en particular. Prueba de esto es una entrada en su blog personal titulada: “Transmedia 202: Reflexiones más extensas”¹⁴ (*Transmedia 202: Further Reflections*), donde comentó: “Lo que quiero excluir de esta definición son los proyectos de ‘negocios como siempre’ que no están explorando el potencial expandido de lo transmedia sino que adhieren una etiqueta de transmedia a las mismas viejas prácticas que hemos visto por décadas”¹⁵ (Jenkins, 2011, s.p.). [*“What I want to exclude from this definition is ‘business as usual’ projects which are not exploring the expanded potential of transmedia but are simply slapping a transmedia label on the same old franchising practices we’ve seen for decades”*] (Jenkins, 2011, s.p.)] Eventualmente, lo transmedia identificaba la capitalización de oportunidades que la convergencia de medios abría en la cultura popular, bajo el supuesto de ser parte de una época receptiva al cambio constante.

El éxito, no sólo comercial sino operativo y estratégico de lo transmedia en la industria del entretenimiento, empezó a atraer la atención de académicos en otras disciplinas dentro de las

¹³ Investigadora de la *National Research University Higher School of Economics*, en Rusia.

¹⁴ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁵ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

Ciencias Sociales interesados por explorar más en torno a los contornos geográficos, temporales y culturales del concepto. Así, fue aumentando el debate (vigente a la fecha del desarrollo de esta investigación), en torno a lo que puede ser considerado o no dentro del ecosistema transmedia, y las pruebas que lo transmedia debe afrontar a diario para mantener su solidez, vigencia y utilidad como concepto en contextos distintos a los que le dieron origen. Conceptos derivados como: “historia de lo transmedia” (*histoire du transmedia*) (Cailler, Denis & Sapiega, 2014), “arqueología transmedia” (*transmedia archaeology*) (Scolari, Bertetti & Freeman, 2014), “movilización transmedia” (*transmedia mobilization*) (Costanza-Chock, 2013), “transliteracidad” (*transliteracy*) (Thomas et al. 2007; Sukovic, 2016), “alfabetismo transmedia” (Lugo, 2016; Scolari, 2016), “intertextualidades transmedia” (*transmedia intertextualities*) (Kinder, 1991; Zorrilla, 2016¹⁶) y “transtexto” (*transtext*) (Derhy & Bourdaa, 2016) por mencionar sólo algunos, han llegado para complejizar, aunque también para enriquecer, el actual ecosistema de lo transmedia y sus posibilidades¹⁷.

1.5 ¿Por qué dedicar una investigación educativa a la transformación conceptual de lo transmedia?

Desde su nacimiento subordinado a las industrias del entretenimiento, hasta su ubicación actual en contextos tan variados como el periodismo, la educación y el activismo, por mencionar sólo algunos, el concepto de transmedia ha experimentado transformaciones que lo han llevado a un estado de ambigüedad. Actualmente se utiliza el adjetivo “transmedia” para caracterizar a múltiples productos y experiencias y, en ese afán de expandir el término para cubrir un amplio espectro cultural, sus contornos se han vuelto difusos. Por un lado, se denomina transmedia a productos y experiencias que, según veremos en este trabajo, no calificarían como tales y, por el otro, se intenta trasladar rasgos de la “narrativa transmedia” naciente en las industrias del entretenimiento, a lógicas diferentes, como la educación.

Por tanto, es imperativo definir contornos claros para el término, así como sus rasgos esenciales, lo cual resulta indispensable para ubicarlo en nuevos contextos, como el educativo, de particular interés en este trabajo.

La empresa de delimitación conceptual de lo transmedia supone, por tanto, una amplia revisión documental e implica desafíos que a continuación se puntualizan:

¹⁶ Zorrilla (2016) propone una tipología de intertextualidades transmedia en recursos educativos mediáticos.

¹⁷ Traducción de conceptos originales en francés e inglés al español por el autor de la tesis.

1. El abordaje de uno o más conceptos como objeto de investigación, dentro del canon académico, implica necesariamente considerar su contexto de origen (dónde surgió, y en qué condiciones), su evolución y el estado del arte, entendido como su manifestación más actual (dónde se ubica en estos momentos).
2. Invitar a varias disciplinas a la discusión de uno o más conceptos torna complejo y ralentiza el proceso de reflexión y análisis del objeto de investigación, pero también lo nutre con distintos enfoques. Esto es necesario para ampliar el panorama en términos de responsabilidad e implicaciones que acarrea el uso conceptual, dependiendo del contexto.
3. La diversidad en perfiles y disciplinas plantea también un desafío, para conciliar criterios en torno a la vigencia y pertinencia del objeto de investigación. Hay que estar preparados para que uno o más académicos identificados actualmente como autoridades en el tema opten por alejarse de la discusión para retomar otras líneas de investigación de su interés, sin que esto implique necesariamente que el concepto o conceptos tratados como objeto de investigación hayan sido agotados o carezcan de oportunidades para seguir siendo explorados. También hay que estar atentos a los cambios sutiles o radicales en las posturas de quienes continúan vigentes en la discusión.

La investigación que se presenta en este documento, por tanto, atiende la necesidad de rastrear el concepto desde su origen hasta su estado actual, las principales voces que han contribuido a la discusión, la recuperación del ciclo vital del concepto (hasta el momento) y propone una delimitación del concepto, con especial interés en su ubicación en el contexto educativo.

1.6 ¿En qué se centra esta investigación?

Se parte de la pregunta: ¿Cómo se transforma el concepto de lo transmedia desde las industrias del entretenimiento hasta su inserción en el ámbito educativo?

Preguntas subsidiarias.

- ¿Cuáles son las principales corrientes académicas y disciplinares involucradas en la construcción de lo transmedia?
- ¿Cuáles son las principales diferencias y similitudes entre las aproximaciones que cada corriente hace al concepto de transmedia en términos de producción, productos y apropiación?

- ¿Qué caracteriza a los ejemplos de casos en donde lo transmedia es vinculado en diferentes contextos?

Los objetivos planteados para esta investigación son los siguientes:

Objetivo Principal: Analizar cómo se transforma el concepto de lo transmedia desde las industrias del entretenimiento hasta su inserción en el ámbito educativo.

Los objetivos secundarios se detallan a continuación:

- Identificar las corrientes académicas y disciplinares involucradas en la construcción de lo transmedia.
- Identificar diferencias y similitudes entre las aproximaciones que cada corriente hace al concepto de transmedia en términos de producción, productos y apropiación.
- Identificar ejemplos de casos donde lo transmedia es vinculado a diferentes ámbitos y caracterizarlo en contextos particulares.

1.7 Una visión panorámica del trabajo

El Capítulo I. introduce al lector en un recuento de los orígenes de lo transmedia visto desde el contexto teórico de los Estudios Culturales y los motivos que nos impulsan a destacar, de todos los autores consultados en la literatura, a Jenkins como principal referente en el tema. Posteriormente, se establece el origen etimológico de la palabra y se describen de manera general los factores que influyeron en su popularización. Se reconoce su origen desde las industrias del entretenimiento y se da una primera panorámica a los efectos de su expansión. A continuación, se revisan los principales motivos que apremian la necesidad de una investigación como ésta, llevándonos a plantear las preguntas y objetivos principales y subsidiarios en la presente investigación.

El Capítulo II. revisa algunos trabajos enfocados en la discusión del concepto “transmedia”, desde las características que le confieren un uso gramatical específico, hasta su desambiguación y distinción frente a otros conceptos y fenómenos con los que a menudo se le confunde. También damos cabida a visiones críticas en torno a lo transmedia que han influido en su desarrollo y maduración como concepto y ecosistema. Por último, encontramos una serie de argumentos derivados de reflexiones y desafíos planteados por distintos autores, que apoyan la necesidad de investigaciones más profundas orientadas a la caracterización y delimitación de lo transmedia desde una perspectiva multidisciplinaria.

El Capítulo III. presenta el marco teórico y conceptual. En un rápido recorrido a lo largo de su desarrollo histórico, resalta la presencia de los Estudios Culturales en lo general, y los Estudios de los Nuevos Medios en particular, en el surgimiento del interés y desarrollo de la discusión relacionada con lo transmedia. Complementariamente, aborda una red de conceptos básicos y sustanciales para este trabajo, reforzando el carácter amplio y diverso que implica el abordaje del concepto de lo transmedia como objeto de estudio.

El Capítulo IV. describe el enfoque seguido para la realización de la investigación, basada en autores con experiencia en el desarrollo de revisiones de literatura en el contexto educativo a nivel superior. Los contenidos desglosan cada una de las etapas que conforman estrategias, procedimientos y herramientas para la búsqueda, recopilación, organización, análisis y crítica de información, como guía para la construcción y presentación de argumentos resultantes de la revisión de literatura. Complementariamente, se comparten las dificultades experimentada durante el proceso de identificación y selección del enfoque metodológico, como parte del proceso de investigación.

A partir del Capítulo V. el lector encontrará una panorámica de nuestro recorrido por el ecosistema transmedia, identificando posibilidades y advirtiendo algunas limitaciones de la iniciativa. Este capítulo incluye una visión general de los contenidos que conformarán los siguientes dos capítulos, pero su foco de atención se centra en los desarrollos surgidos a partir de la narrativa transmedia. Los contenidos se ocupan también en facilitar herramientas de análisis de la estructura y elementos de proyectos basados en la narrativa transmedia desde distintos enfoques.

El Capítulo VI. es la segunda parte del recorrido al ecosistema transmedia. En él presentamos algunos conceptos importantes que ayudan a comprender los contenidos desarrollados, y procuramos un enfoque centrado en lo transmedia en el ámbito de la educación. Se abordan algunas herramientas para el análisis de lo transmedia en contextos educativos que destacan la relevancia de la transliteracidad como la vía de acceso a lo transmedia.

En el Capítulo VII. exploramos la tercera y última parte de este recorrido por el ecosistema transmedia. Su objetivo es mostrar el impacto del desarrollo e implementación de lo transmedia en procesos de transformación a través de la cultura participativa y acción social. Para hacerlo, su enfoque y los casos que aborda atraviesan manifestaciones como el activismo, las movilizaciones e iniciativas centradas en promover la conciencia a través de experiencias

transmedia. Este capítulo sirve también como cierre a la reflexión iniciada en los dos capítulos previos, respecto a la necesidad de reconocer un concepto que demanda aportes y seguimiento continuos para no perderse en el camino, mientras su construcción y desarrollo avanzan en amplitud y diversidad.

A lo largo del Capítulo VIII. compartimos nuestras aportaciones a la discusión. Identificamos aspectos convergentes y diferenciados en distintos puntos a lo largo de la revisión de la literatura. Adicionalmente, para delimitar lo transmedia como concepto, presentamos una propuesta de definición, a partir de la cual se desarrollan los distintos elementos que la conforman e incluimos una tabla para identificar lo que consideramos esencial en lo transmedia y aquello que, en consideración a su naturaleza diversa y en vías de expansión, puede negociarse para fines de apropiación y desarrollo del concepto. Dentro de las conclusiones se incluyen las limitaciones identificadas en la investigación y las recomendaciones que, resultado de nuestra experiencia, ponemos sobre la mesa para quienes tengan interés en el seguimiento de lo transmedia como objeto de estudio.

Posterior al Capítulo VIII. se presentan las referencias utilizadas en el desarrollo de la investigación en el apartado de “REFERENCIAS”. Por último, el lector encontrará el apartado de “ANEXOS” con productos complementarios de la investigación. El Anexo 1., describe el ejercicio realizado con la herramienta *Google Trends* del navegador de Internet *Google*, para identificar la presencia y vigencia de la palabra “transmedia” a nivel internacional, durante el periodo en el que se desarrolló esta investigación. El Anexo 2., muestra el estudio de caso de Henry Jenkins donde, a partir de productos derivados que identificamos de sus trabajos, ejemplifica cómo puede integrarse el perfil transmedia de un investigador y académico, reforzando así la congruencia con la propuesta conceptual que Jenkins ha ido desarrollando a través del tiempo. El Anexo 3., refiere a la comparación de dos proyectos institucionales en México que declaran una estructura transmedia, para identificar si corresponde con las características que identificamos de lo transmedia en esta investigación. Finalmente, el Anexo 4., describe un sitio gestionado por el autor de esta tesis, con curaduría de contenidos en línea relacionados con lo transmedia para seguir identificando y documentando los avances en el desarrollo del objeto de estudio posterior a la publicación de esta investigación, además de aportar un espacio de distribución de información para la comunidad en línea interesada en la discusión.

Estoy menos interesado en las ideas platónicas de cuáles deberían ser las etiquetas, y mucho más interesado en discutir por qué de pronto estamos teniendo dificultades para discutir como una comunidad de practicantes y creadores.¹⁸

— Brian Clark, *Reclaiming transmedia storyteller*, 2011

[I'm less interested in the Platonic ideas of what the labels should be, and far more interested in discussing why we're suddenly having a hard time having a discussion as a community of practitioners and creators.

— Brian Clark, *Reclaiming transmedia storyteller*, 2011]

II. LA DISCUSIÓN ACADÉMICA EN TORNO AL CONCEPTO DE LO TRANSMEDIA

En el capítulo anterior, abordamos algunos aspectos introductorios de lo transmedia y comentamos brevemente a los autores que se consideran como fundacionales del término. En este apartado nos centraremos en revisar los trabajos académicos que, al igual que el presente, se enfocan en la discusión del concepto “transmedia” desde diferentes perspectivas, para poder aterrizar en algunos acuerdos que parece compartir en lo general la comunidad académica que ha estado trabajando el tema en las pasadas dos décadas. Interesan en particular los aportes de autores que en su exploración y crítica conceptual han identificado los límites de validez del término, así como vicios en los que se ha caído y distinción de algunas lógicas de lo transmedia que son la base de su diversidad, complejidad y expansión.

2.1 Primeras aproximaciones a lo transmedia

A lo largo de esta investigación identificamos autores como Vicente Gosciola¹⁹ (2012, p. 24) y Denis Renó²⁰ & Sandra Ruiz²¹ (2012, p. 132), interesados en rastrear y reconocer

¹⁸ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁹ Vicente Gosciola es Doctor en Comunicación por la Pontificia Universidade Católica de São Paulo. Es Profesor permanente del Programa de Pós-Graduação em Comunicação de la Universidade Anhembi Morumbi. Publica regularmente artículos sobre cine, comunicación, hipermedios, nuevas tecnologías, medios interactivos y juegos. Es documentalista y consultor en nuevos medios.

²⁰ Denis Renó, es docente, periodista y documentalista, Doctor en Comunicación Social por la Universidad Metodista de São Paulo (Brasil), con post doctorado sobre Periodismo Transmedia por la Universidad Complutense de Madrid (España) y post doctorado sobre Interfaces Interactivas para dispositivos móviles por la Universidad de Aveiro (Portugal).

²¹ Sandra Ruiz es Periodista y productora audiovisual, Magister en Dirección de la Empresa Audiovisual (Universidad Carlos III de Madrid (España) y Comunicadora Social (Universidad de La Sabana) (Colombia). Docente investigadora en la Fundación Universitaria Panamericana (Unipanamericana-Colombia).

académicos y profesionistas que, históricamente, dieron uso y atributos específicos al término transmedia antes, o entre los trabajos iniciales de Kinder (1991) y Jenkins (2006b)²². Si bien reconocemos estas iniciativas, nuestro enfoque en este acercamiento al estado de la cuestión es hacia la identificación de quienes han dialogado a profundidad con el concepto mismo y cuyas contribuciones a su construcción e intentos por delimitarlo son inequívocas.

2.2 Transmedia es un adjetivo

Aunque la naturaleza gramatical no es común como punto de partida para la discusión de un concepto, en el caso de “transmedia” sí es relevante considerarla, pues nació como adjetivo y en su evolución ha sido utilizado por diversos autores como sustantivo. Una primera distinción necesaria, por tanto, es la caracterización gramatical del término.

En la literatura académica consultada no es común encontrar menciones a lo transmedia como un término aislado, y esto tiene un motivo. En su disertación de maestría, Geoffrey Long²³ (2007) lo argumenta así:

Durante el tiempo que estuve en el Consorcio de Cultura de la Convergencia del Instituto Tecnológico de Massachusetts, frecuentemente cometíamos el error de acortar 'narrativa transmedia' por 'transmedia'. Esto es una equivocación. Una caja de cereal de La Guerra de las Galaxias no es un ejemplo de narrativa transmedia a menos que de alguna manera haga una contribución valiosa y distintiva a la historia que se está relatando en La Guerra de las Galaxias, pero sí es un ejemplo de uso de marca transmedia. Bajo el mismo gesto, continuar un relato noticioso de la televisión hacia dispositivos móviles y hacia impresos, es una forma de narrativa transmedia, pero no el mismo tipo de narrativa ficticia que estoy considerando en esta tesis. El término 'transmedia' debe ser considerado como un adjetivo, no un sustantivo²⁴ (Long, 2007, p. 32).

[During my time in the Convergence Culture Consortium at MIT, we frequently made the mistake of shortening 'transmedia storytelling' to 'transmedia'. This is a mistake. A box of Star Wars cereal isn't an example of transmedia storytelling unless it somehow makes a distinct and valuable contribution to the story being told in Star Wars, but it is

²² Previo a Kinder, Gosciola, Renó & Ruiz refieren al compositor e intérprete norteamericano Stuart Saunders Smith quien en 1975 propone la composición trans-media (*trans-media composition*) como un concepto aplicado al contexto de la composición musical. Por otra parte, entre Kinder y Jenkins, Gosciola refiere a la Dra. Brenda Laurel (investigadora, escritora, docente y pionera en el desarrollo de la realidad virtual), quien en el artículo: “Creando contenido central en un mundo post-convergencia” (*Creating core content in a post-convergence world*) (2000), alude a la expresión: “piensa transmedia” (*think transmedia*). Aunque reconocidos, estos casos no serán desarrollados en esta investigación, sea por la redundancia en aportaciones atendidas con mayor profundidad por otros autores o bien, por la especificidad contextual que sus definiciones implican que no necesariamente resultan objeto de esta investigación.

²³ Geoffrey Long es un narrador, académico y diseñador que explora el futuro de la narrativa y la co-evolución de los universos narrativos y la tecnología en la Universidad de California del Sur, Estados Unidos.

²⁴ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

an example of transmedia branding. By the same token, continuing a news story from television onto mobile devices and into print is a form of transmedia storytelling, but not the same kind of fictional storytelling I'm considering in this thesis. The term 'transmedia' should be considered an adjective, not a noun (Long, 2007, p. 32).]

La premisa planteada por Long ha sido reconocida y secundada por autores como Scolari (2013, pos. 4599), Jenkins (2016c, s.p.) y Zorrilla (2016, p. 2). Sin embargo, es común encontrar entre las obras de académicos e investigadores de lo transmedia como: el propio Jenkins (2011), Aaron Delwiche²⁵ (2016), Gambarato (2013), Pratten (2015) y Scolari (2013), que inician sus textos aludiendo a lo transmedia como sustantivo con una intencionalidad de cobertura general. Después, utilizan la palabra “transmedia” como adjetivo (como en *transmedia storytelling*, por ejemplo) para identificar una lógica específica. Sin embargo, durante el desarrollo de su discurso, suelen intercalar ambas expresiones indistintamente. Esto podría explicar uno de los posibles motivos que ha provocado confusiones posteriores (tanto en interpretación como en reproducción) para académicos y profesionistas que incursionan y desarrollan trabajos en torno al tema, porque perciben “transmedia” como una palabra omniabarcante, sin distinguir entre sus atributos generales y aquellas características particulares que aplican sólo en la lógica transmedia que están abordando.

En 2016 Jenkins confirmó su postura a favor de la naturaleza adjetiva del término al mencionar que “Lo que la gente nueva al concepto no comprende es que transmedia es un adjetivo en busca de un sustantivo al cual modificar. ‘Transmedia’ en sí, simplemente describe un tipo de relación estructurada entre diferentes plataformas mediáticas y prácticas”²⁶ (Jenkins, 2016c, s.p.). [*“What people new to the concept often don’t understand is that transmedia is an adjective in search of a noun to modify. “Transmedia”, by itself, simply describes some kind of structured relationship between different media platforms and practices”* (Jenkins, 2016c, s.p.).]

Desde este enfoque, puede interpretarse que la razón para calificar “transmedia” como adjetivo es que, al combinarse con un sustantivo, prepara al intérprete del sentido a considerar que, aunque contará con referentes comunes propios de lo transmedia²⁷, el contexto donde se desarrolle o aplique, influirá en: cómo opere, qué haga y a quién se dirija (Jenkins 2016b, p.

²⁵ Aaron Delwiche es profesor en el Departamento de Comunicación de la Universidad Trinity en San Antonio, Texas, Estados Unidos. Imparte cursos sobre temas como el desarrollo del mundo virtual, la narración transmedia y los juegos móviles.

²⁶ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

²⁷ A decir de Jenkins (2016b, p.220): medios involucrados, relación entre productores y consumidores, modelos de producción y distribución de textos.

220). Esta consideración resulta también útil en la investigación académica, ya que permite al objeto de investigación mayores oportunidades de asimilación para su adaptación e integración durante el proceso de apropiación, cuando el estudio se realiza en un contexto multidisciplinario.

2.3 Desambiguación y caracterización de lo transmedia

En un intento por desambiguar el concepto de transmedia, frecuentemente utilizado como sinónimo de términos resonantes contemporáneos y de otras épocas, Jenkins indicó los elementos característicos de transmedia para distinguirlo. En la Tabla 1 se integran las características de distintos conceptos comparados por Jenkins & Kevin Moloney²⁸.

Tabla 1

Distinción entre Multimedia, Cross-Media y Transmedia

<i>Concepto</i>	<i>Características</i>	<i>Autor(es) (año)</i>
Multimedia	Una historia Distintas formas Un solo canal de distribución	Moloney (2014)
Cross-media (cross-platfrom)	Una historia Distintos canales de distribución	Moloney (2014)
Transmedia	Distintas historias (intertextual) Distintas formas (multimodal) Múltiples canales de distribución (disperso)	Jenkins/ Moloney (2016/ 2014)

Nota. Adaptado y traducido del inglés por el autor a partir de Jenkins (2016) & Moloney (2014)

En esta misma línea, Marie-Laure Ryan²⁹, identifica una serie de fenómenos similares a la narrativa transmedia, pero no equivalentes, los cuales presentamos en la Tabla 2.

²⁸ Kevin Moloney es fotoperiodista y maestro de periodismo. Es profesor de narración transmedia en el Centro para el Diseño y Desarrollo de Medios Emergentes de la *Ball State University*, en Estados Unidos. Tiene un doctorado del Instituto interdisciplinario *ATLAS* de la Universidad de Colorado.

²⁹ Marie-Laure Ryan es una académica independiente, es doctora en literatura por la Universidad de Utah en Estados Unidos donde, adicionalmente, obtuvo un máster en lingüística. Fue becaria Johannes Gutenberg en la Universidad de Maguncia, Alemania, donde investigó el fenómeno de la narrativa distribuida en varios medios.

Tabla 2

Fenómenos Narratológicos que no son Transmedia según Ryan

<i>Fenómeno</i>	<i>Razones por las que no es equivalente</i>
Adaptación	La adaptación intenta relatar la misma historia en un medio diferente. La narrativa transmedia relata distintas historias en un mundo narrativo.
Encarnaciones mediáticas múltiples	Son formas de distribución múltiple, pero no son el resultado deliberado de una autoridad para distribuir contenido narrativo a través de los medios. En ejemplos como el mito griego e historias bíblicas en la Edad Media (diseminados a través de distintos medios artísticos), existe actividad transmedia, pero no se crea una narrativa transmedia en sí.
“Efecto de la bola de nieve” (<i>snowball effect</i>)	Ciertas historias resultan tan populares, o se hacen tan prominentes culturalmente, que de manera espontánea generan una gran variedad de recuentos en el mismo medio o ilustraciones y adaptaciones cross-media. En contraste (siguiendo la definición de Jenkins), la narrativa transmedia es un intento deliberado para que los medios converjan alrededor de un contenido narrativo compartido.
“Transficcionalidad” (<i>transfictionality</i> ³⁰)	Puede consistir en tres operaciones: expansión.- como precuelas o secuelas modificación.- como cambiar el final de la historia y, con esto, el destino de los personajes transposición del argumento a un escenario distinto.- como un mito griego transportado al mundo contemporáneo La narrativa transmedia puede considerarse una forma de transficcionalidad que opera a través de distintos medios, pero se limita mucho a la expansión, porque la expansión es la única operación que conserva la integridad del mundo narrativo. La expansión pone a los usuarios en territorio familiar, mientras que la modificación y la transposición en particular fuerzan a que altere su representación existente de la historia y de su mundo. En los casos de narrativas de “culto”, los propietarios del copyright suelen desincentivar este tipo de prácticas.
Anuncio de productos narrativos	Productos de distintas plataformas pueden anunciarse como elementos asociados al mundo narrativo pero, si en la práctica los contenidos presentados o las dinámicas propuestas en los productos narrativos a través de las plataformas mediáticas no aportan información que enriquezca al mundo narrativo, no pueden considerarse narrativa transmedia
Narración multimodal	El uso de varios tipos de signos para relatar una historia (por ejemplo: imágenes organizadas linealmente en cómics, lenguaje, sonido, imágenes en movimiento en el cine, música, gestos, diseño de escenario y lenguaje en la ópera). Mientras que en la narración multimodal los distintos canales semióticos se conectan orgánicamente de manera que la historia no tendría sentido, o perdería la mayor parte de su atractivo si se inhabilita uno de sus signos, en la narrativa transmedia, los distintos medios u objetos mediáticos son entidades autónomas que pueden consumirse por separado sin tener que consumirlos todos.

Nota. Adaptado y traducido del inglés por el autor a partir de Ryan (2015)

³⁰ La migración de entidades ficticias a través de distintos textos.

La labor de Ryan en este análisis ayuda a complementar ideas que Jenkins había planteado en lo general desde 2009 (Jenkins, 2009a, 2009b), pero no quedaron del todo claras.

Las definiciones de transmedia, encontradas a lo largo de esta investigación han resultado más bien escuetas y redundantes hacia menciones hechas por Jenkins. Por tanto, no reiteraremos la multicitada definición de Jenkins de “narrativa transmedia”, que es la que se ha adaptado a diferentes contextos, sin importar demasiado que “transmedia” estuviere en compañía de sustantivos diferentes a “narrativa”. Retomaremos, a condición de profundizar en ello en el capítulo de resultados de este trabajo, los tres rasgos esenciales de lo transmedia identificados por Zorrilla³¹ (2017) en su revisión de la literatura como elementos coincidentes en la mayoría de los autores, aunque apartándonos de la estricta noción de “narrativa”:

[Un universo amplio] que permite a creadores y lectores su exploración a través de diferentes productos mediáticos [...] y aún experiencias. Cada componente de una franquicia transmedia presenta o explora una parte diferente de [ese universo].

Un segundo rasgo distintivo es que lo transmedia no es necesariamente digital. La amplitud y complejidad de los mundos transmedia permite su exploración a partir de una diversidad de medios, tanto fuera de línea como en línea, así como experiencias vivenciales.

Un tercer rasgo es que no todo lo transmedia es [necesariamente] generado por una sola entidad productora, sino que el concepto mismo implica un grado de involucramiento de los usuarios o lectores, incluida la noción de co-creación (Zorrilla 2017, p. 311-312)

Jenkins (2016c) por su parte precisa que lo transmedia no es un paradigma o movimiento, sino una ‘provocación-reconocimiento’ a:

- La creciente relación en red entre sectores mediáticos y plataformas.
- Una forma particular de audiencias de medios que valoraban el rastreo y discusión de fragmentos de información dispersa.

2.4 El valor de la crítica a lo transmedia

Visto desde el contexto académico documentado, la validez, vigencia e integridad de lo transmedia como concepto han sido cuestionadas desde hace más de una década³². Varios autores han aparecido en la discusión, pero en este apartado nos centraremos en quienes, por su

³¹ María Luisa Zorrilla es Doctora en Educación por la *University of East Anglia* (Reino Unido) y Maestra en Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México. Profesora-Investigadora del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos y Coordinadora de Formación Multimodal en la misma institución. Sus líneas de investigación son: usos sociales de las TIC con énfasis en los usos educativos y recreativos; narrativa transmedia.

³² Reconocemos que el cuestionamiento y crítica pudieran existir desde su propuesta inicial como concepto. Sin embargo, para fines de este apartado y de la investigación en general, incluiremos sólo los casos identificados en nuestras referencias.

enfoque, prepararon el terreno para promover un intercambio constructivo desde el cuestionamiento crítico o bien estimularon mediante su discurso a profundizar en lo transmedia como concepto.

Como profesional cercano a Jenkins³³, Geoffrey Long (citado previamente), reparó en los posibles escenarios complejos que el abordaje de lo transmedia como concepto podrían acarrear y redactó el ensayo argumentativo: “Cómo montar un león: Llamado para una crítica transmedia más elevada”³⁴ (*How to ride a lion: A call for a higher transmedia criticism*) (2007) donde convocó a trabajar para preparar una comunidad que reseñara y criticara lo transmedia a partir de sus productos y su evolución teórica. Long retoma y adapta varios argumentos propuestos anteriormente por James Kochalka³⁵ (2005) en contextos académicos del arte, para justificar el valor de la crítica orientada a fomentar la profundización y desarrollo en temas, dinámicas y procesos emergentes:

La crítica transmedia no es una forma de transmitir conocimiento sobre lo transmedia, es una manera de entender lo transmedia. Es decir, la crítica transmedia es una vía que tenemos de darle sentido a este nuevo medio, enfocándonos para hacerlo más claro, no una forma de comunicar cierta comprensión de transmedia que ya tenemos³⁶ (Long, 2011, p. 6).

[*Transmedia criticism is not a way of conveying knowledge about transmedia, it's a way of understanding transmedia. That is, transmedia criticism is a means we have of making sense of this new medium, focusing to make it clearer, not a way of communicating some understanding of transmedia that we already hold* (Long, 2011, p. 6).]

Para ilustrar el planteamiento nos centramos, a continuación, en un par de casos concretos.

El primero, poco difundido pero de alto impacto, es el de Brian Clark³⁷ (2011), personaje reconocido por Jenkins (2011c)³⁸. Clark decidió abrir el debate en torno a lo transmedia, a manera de nota en Facebook bajo el siguiente argumento:

³³ Jenkins (2012, s.p.) reconoce a Long en tres ámbitos: como integrante de un destacado grupo de estudiantes en sus años como académico en el MIT, como figura importante en la captación de contenidos para su popular obra: “La Cultura de la convergencia” (*Convergence Culture*) (2006), y como profesional dedicado involucrado en el tema de transmedia.

³⁴ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

³⁵ James Kochalka es un artista estadounidense de cómics, escritor, músico de rock e instructor en el Centro de Estudios de Historietas en Vermont, Estados Unidos. El documento que inspiró a Long es: Kochalka, J. (2005). *The Cute Manifesto*. Gainesville: Alternative Comics.

³⁶ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

³⁷ Brian Clark tiene sus orígenes en el ámbito de la música y el cine independiente en Estados Unidos. Fue fundador de *IndieWire* y co-fundador de la compañía productora de nuevos medios *GMD Studios*. Su interés por la

Estoy menos interesado en las ideas platónicas de cuáles deberían ser las etiquetas, y mucho más interesado en discutir por qué de pronto estamos teniendo dificultades para discutir como una comunidad de practicantes y creadores. Necesitamos poder discutir esto sin que la gente lo tome como un reproche a su trabajo o, por el contrario, que se preocupe más por su propio posicionamiento promocional que por la salud del movimiento.

Es por eso también que de todos los lugares decidí publicar esto en Facebook: para recordarnos que somos amigos y compañeros que nos conocemos: por qué merece que tengamos la discusión y por qué deberíamos ser capaces de tenerla. Etiqueta a las personas de las que hablas y refieres para acordarte de eso: descubre algunas personas nuevas en tu comunidad que no conocías entre esas etiquetas³⁹ (Clark, 2011, s.p.).

[I'm less interested in the Platonic ideas of what the labels should be, and far more interested in discussing why we're suddenly having a hard time having a discussion as a community of practitioners and creators. We need to be able to discuss this without people taking that as a rebuke of their work or, conversely, worrying more about their own promotional positioning than the health of the movement.

That's also why I decided to publish this on Facebook of all places: to remind us that we're friends and peers who know each other: that's why the discussion is worth having and why we should be capable of having it. Tag the people you talk about and reference to remind yourself of that: discover some new people in your community you didn't know from those tags (Clark, 2011, s.p.).]

Desde su experiencia como productor independiente de narrativas y crítico abierto, Clark propone diferenciar estilos entre la producción transmedia sustentada por la gran industria del entretenimiento en Estados Unidos (Hollywood), y la producción generada por “narradores” (*storytellers*) independientes. Adicionalmente, pone en entredicho la legitimidad del cargo de ‘Productor Transmedia’ y cuestiona los argumentos detrás de la definición propuesta por la Producers Guild of America⁴⁰ y Jeff Gómez⁴¹.

En 2012 Clark, retomó el tema de lo transmedia en otra nota de Facebook. En esa ocasión, optó por una postura más radical. Presentó cinco argumentos para desconocer lo

exploración de iniciativas hacia el futuro en el entretenimiento, le involucraron en el campo emergente de estudios de lo transmedia.

³⁸ En palabras de Jenkins (2011): “Lo que admiro de Clark es que va al grano. Tiene una trayectoria como alguien que ha trabajado en la industria del entretenimiento y sabe lo que implica crear y mantener la producción transmedia [...] es extremadamente inteligente.” [What I admire about Clark is that he cuts through the crap. He's got a track record as someone who has worked across the entertainment industry and knows what's involved in creating and sustaining transmedia production [...] he's wickedly smart.]

³⁹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁴⁰ A decir de Clark, por la forma como el “Gremio de Productores de Estados Unidos” (*Producers Guild of America*) caracterizó el perfil de “productor transmedia” (detalles en:

https://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia), resulta confuso o excluyente respecto a temas como la creación y derechos sobre la propiedad intelectual. Además, aleja la esencia y apertura a la discusión presentes en el planteamiento original de Jenkins, respecto a que lo transmedia debe ser algo más que una adaptación de contenidos.

⁴¹ Jeff Gomez es productor y escritor transmedia con experiencia en el desarrollo de proyectos orientados a niños y adolescentes.

transmedia como una alternativa real⁴² aunque, al parecer, su interés era descalificar a quienes consideraba como oportunistas que ensalzaban los atributos más populares de lo transmedia (en aquella época) orientados a volverlo una moda que, desde su perspectiva, acabaría siendo una mentira. Así, el enfoque de Clark parece orientarse más que a la crítica de lo transmedia *per se*, hacia la reducción de lo transmedia como una mera etiqueta para distinguir a un gremio que deja de lado el interés por explorar a fondo: “Usamos lo ‘transmedia’ como excusa para creer que estamos inventando cosas y por lo tanto no necesitamos aprender lo que estuvo antes”⁴³ (Clark, 2012, s.p.) [*“We use [...] ‘transmedia’ as an excuse to believe we’re inventing stuff and thus don’t need to learn what came before”*] (Clark, 2012, s.p.). Sin embargo, es probable que el propio Clark cayera en la falta de exploración que él mismo criticaba dado que, en 2011, Jenkins había publicado ya dos textos en línea: “Siete mitos acerca de la narrativa transmedia desmentidos”⁴⁴ [*“Seven myths about transmedia storytelling debunked”*] (2011a), que veremos a detalle más adelante, y “Transmedia 202: Reflexiones más extensas”⁴⁵ [*“Transmedia 202: Further Reflections”*] (2011b), cuyos contenidos ofrecen elementos para evidenciar falta de información en las aseveraciones de los puntos expuestos por Clark.

El segundo caso corresponde a Carlos Alberto Scolari⁴⁶ (2013) quien manifestó su percepción de vulnerabilidad en la vigencia de lo transmedia como concepto en el contexto del mercado, a consecuencia de la explosión de la web que aceleró la necesidad del mercado por renovar su oferta de bienes y conceptos cada dieciocho meses. Scolari sustenta su lógica en un planteamiento denominado *Ley de Moore*⁴⁷ *semántica* que, a su parecer:

...trabaja del mismo modo que la aceleración tecnológica promoviendo una obsolescencia terminológica planificada, abandonando conceptos de poco uso y proponiendo nuevas palabras constantemente, pensando más en el marketing viral que en su necesidad lingüística real (Scolari, 2017b, s.p.).

⁴² Detalles en: <https://www.facebook.com/notes/brian-clark/transmedia-is-a-lie/10150841850433993/>

⁴³ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁴⁴ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁴⁵ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁴⁶ Carlos Alberto Scolari es investigador y académico argentino experto en medios digitales, interfaces y ecología de la comunicación. Es reconocido por la comunidad académica de habla hispana por su esfuerzo en la divulgación de estudios relacionados con la investigación de narraciones transmedia.

⁴⁷ La Ley de Moore original se trata de una ley empírica, formulada por el cofundador de Intel, Gordon E. Moore en 1965, que impacta en la obsolescencia de versiones previas de componentes electrónicos al anticipar un avance potencial en el número y desempeño cada dos años, que aumenta las prestaciones de los artículos que conforma, y abarata los costes.

No obstante, a diferencia de Clark⁴⁸ (StoryForward, 2015), Scolari (2013) distingue entre el contexto de renovación instantánea del mercado, y el contexto de la investigación. En sus palabras:

Los ritmos de la investigación no son los mismos del mercado semántico [...] En el mundo académico los conceptos deben ser definidos, discutidos, redefinidos, y aceptados por la comunidad científica. Y esto lleva su tiempo. [...] Aunque el concepto pase de moda, las teorías y las investigaciones quedarán (Scolari, 2013, pos. 4617).

En el 2016, Jenkins (2016b) recapitula sus experiencias de entrevistas e intercambios en torno a la crítica hacia lo transmedia, y destaca la necesidad de ampliar el vocabulario de modelos posibles dentro de la discusión:

Con el tiempo, lo "transmedia" se ha utilizado de manera más laxa para describir diversas prácticas de producción y consumo. La palabra se puso tan de moda dentro de ciertos sectores de la industria que provocó un retroceso ampliamente documentado entre quienes afirmaban que lo "transmedia" había reemplazado lo "interactivo", "digital" o "multimedia" como términos genéricos que simplemente describen las características "padres" de cualquier nueva producción. Parte del problema proviene del intento de utilizar un vocabulario limitado de modelos posibles para capturar un momento de rápida transición y experimentación generalizada, especialmente cuando los conocimientos básicos sobre el "entretenimiento transmedia" se aplicaron a otros objetivos y funciones (educación, por ejemplo, o activismo)⁴⁹ (Jenkins, 2016b, p. 220).

[Over time, "transmedia" has been deployed more loosely to describe diverse production and consumption practices. The word became so trendy within certain industry sectors that it provoked a widely documented pushback among those who claimed that "transmedia" had replaced "interactive", "digital", or "multimedia" as generic terms which simply describe the "cool" features of any new production. Part of the problem stems from the attempt to use a limited vocabulary of possible models to capture a moment of rapid transition and widespread experimentation, especially as core insights about "transmedia entertainment" got applied to other goals and functions (education, say, or activism) (Jenkins, 2016b, p. 220).]

2.5 Construcción y reconstrucción de lo transmedia desde la narrativa

Dado que son prácticamente inexistentes los académicos que revisen el término transmedia de forma aislada, en este apartado reunimos a quienes se distinguen por la profundidad de su discusión conceptual en torno a la noción de “narrativa transmedia”, además

⁴⁸ Detalles en: <https://www.youtube.com/watch?v=H21HjpIh3aY>

⁴⁹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

del propio Jenkins, contribuyendo así, indirectamente, a la construcción de la noción de lo transmedia desde una perspectiva más general.

Un primer paso importante en la delimitación de contornos más claros para lo transmedia es la propuesta de Jenkins (2009a y 2009b) de lo que denominó los siete principios de la narrativa transmedia. Por el momento no los presentaremos, pues consideramos de mayor valor discutirlos en un apartado posterior, cuando el propio Jenkins plantea situar dichos principios desde una perspectiva de uso educativo de lo transmedia. Baste por el momento señalar que desde la mirada de la narrativa transmedia, éste es un avance importante que enriquece la definición originalmente propuesta por el mismo autor.

En adición a lo expuesto, mencionaremos que al ser entrevistado por Scolari (2013, p. 35), Jenkins refirió que sus investigaciones giran en torno a una “lógica transmedia” donde la narrativa transmedia resulta la manifestación más investigada, pero no por ello, la única.

Para Andrea Phillips⁵⁰ (2012), uno de los principales requerimientos y desafíos en el desarrollo de la narrativa transmedia es la fragmentación. Phillips considera que el estilo transmedia en las historias implica dos procesos:

- Tomar una sola historia para escindirla a través de múltiples medios o,
- Iniciar con una historia e irle agregando fragmentos *ad infinitum*

Elaborando a partir de esta perspectiva Phillips aporta una representación visual donde la fragmentación se distribuye a lo largo de un espectro, como se observa en la *Figura 1*.

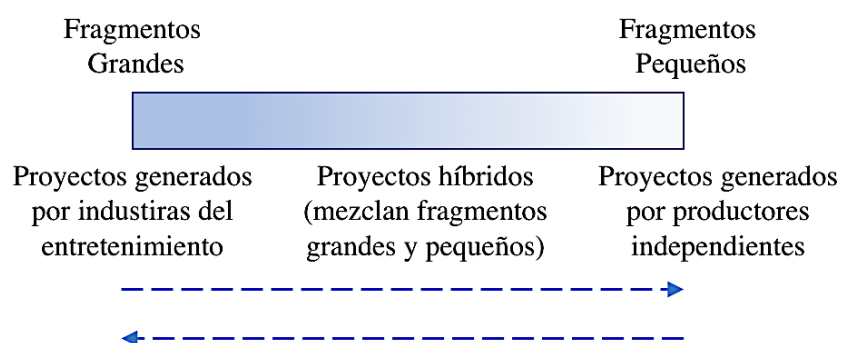


Figura 1. Adaptación de la representación visual de Phillips de fragmentación transmedia⁵¹. Adaptado y traducido de The transmedia fragmentation spectrum, por A., Phillips, En *A creator's guide to transmedia storytelling: how to captivate and engage audiences across multiple platforms*. NY: McGraw Hill. Copyright 2012 por McGraw Hill.

⁵⁰ Andrea Phillips es una diseñadora de juegos transmedia y escritora estadounidense. Su actividad ha versado entre la narrativa transmedia y los juegos de realidad alternativa.

En una suerte de continuo, abarca desde grandes fragmentos, como los generados por las industrias del entretenimiento, a pequeños fragmentos, como los generados por productores independientes. Por lo tanto, Phillips concluye que, independientemente del tamaño, la prioridad radica en aprender a crear una narrativa altamente fragmentable, ya que el conocimiento servirá independientemente del lugar en el espectro donde se encuentre el desarrollador transmedia.

Entre los académicos que se integran a la discusión en torno a lo transmedia se encuentra Gambarato (2013) quien, en la revista “Revisión de los Medios Bálticos en Pantalla”⁵² (*Baltic Screen Media Review*), presentó un artículo donde rastrea⁵³ el concepto de narrativa transmedia para establecer su significado. En el desarrollo, Gambarato identifica académicos y profesionales de los medios⁵⁴, que han aplicado diferentes metodologías de análisis para comprender mejor la estructura detrás de la narrativa transmedia, abarcando desde la semiótica, la narratología, la sociología y la etnografía, hasta la economía, el mercadeo y las marcas⁵⁵ (Gambarato 2013, p.81). Gambarato identifica alrededor de 14 términos que suelen ser utilizados como sinónimos⁵⁶ pero que, durante su desarrollo descriptivo y ejemplificado manifiestan confusiones conceptuales, así que opta por centrarse en los tres casos más recurrentes durante el periodo de su investigación: narrativa transmedia, cross-media y multimedia⁵⁷. Al final, la postura de Gambarato es que cada concepto tiene características propias que, al comparar con su propio

⁵¹ Vale reconocer que esta adaptación refleja nuestra interpretación a la representación original de Phillips. En la figura original, la autora ponía ejemplos concretos de proyectos. En nuestra interpretación, industrias del entretenimiento y productores independientes cuentan con movilidad para poder ir de fragmentos grandes a fragmentos chicos y viceversa, con la opción para ambos, de incursionar en la hibridación. No obstante, aunque no imposible, puede anticiparse mayor dificultad para las producciones independientes, el incursionar hacia fragmentos grandes

⁵² Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁵³ Con los estudios disponibles en la época.

⁵⁴ Destacando a Geoffrey Long (2007), Christy Dena (2009) y Carlos Alberto Scolari (2012)

⁵⁵ Scolari (2013), incluye, además a: ludólogos, sociólogos y antropólogos, y destaca el efecto de esta convergencia científica como un proceso de profunda interdisciplinariedad. (Pos. 4617)

⁵⁶A saber: *intermedia* (Dick Higgins), *multimedia* (Bob Goldstein), *cross-media* (Paul Zazzera), “discurso multimodal” [*multimodal discourse*] (Gunther Kress y Theo Van Leeuwen), “superficciones” [*superfictions*] (Peter Hill y Mary-Laure Ryan), “plataformas múltiples” [*multiple platforms*] (Stephen Jeffrey-Poulter), *screen bleed* (Mat Hanson), “entorno narrativo en red” [*networked narrative environment*] (Andrea Zapp), “mundo transmedia” [*transmedia world*] (Lisbet Klastrup y Susana Tosca), “narrativas distribuidas” [*distributed narratives*] (Jill Walker), “medios híbridos” [*hybrid media*] (Jak Boumans), “mezcla de medios” [*media mix*] (Mizuko Ito), *cross-sited narratives* (Marc Ruppel), y “medios profundos” [*deep media*] (Frank Rose).

⁵⁷ En este momento no nos detendremos en ellos. Los detalles de algunos de estos enfoques serán retomados más adelante en el capítulo del marco teórico.

enfoque⁵⁸, no corresponde usarlos como sinónimos. No obstante, este descubrimiento también le da para reflexionar que, como los casos referidos provienen de distintos contextos, diferenciar u homologar conceptos para referirse a lo transmedia dependerá del enfoque (académico o profesional), y las preferencias del sector de la industria de medios de cada país. En sus palabras: “Los términos están evolucionando orgánicamente en concomitancia con la sociedad en la que se insertan”⁵⁹ (Gambarato, 2013, p. 83). [*“The terms are organically evolving in concomitance with the society they are inserted in”* (Gambarato, 2013, p. 83).]

Scolari (2013, pos. 4633), elabora un poco más en torno a los desafíos de la investigación sobre la narrativa transmedia, destacando cuatro puntos principales:

- Acordar categorías y conceptos compartidos sobre los cuales construir una teoría sólida.
- Avanzar en la identificación e incorporación de enfoques convergentes hacia la construcción de una teoría que integre elementos de distintas disciplinas⁶⁰.
- Modelar métodos de investigación de las narrativas transmedia⁶¹ en función de los objetos de estudio (p.ej.: procesos de producción, consumo, creación de contenidos por parte de los usuarios, estrategias de expansión narrativa).
- Que investigadores y profesionales comiencen a ‘pensar en transmedia’ y abandonen los enfoques monomediáticos prevalecientes en el ecosistema científico.

Robert Pratten⁶², propone su interpretación personal de la definición “tradicional” de narrativa transmedia: “contar una historia a través de múltiples plataformas, preferiblemente

⁵⁸ Gambarato propone la narrativa transmedia como: “experiencias mediáticas integradas que ocurren entre una variedad de plataformas. Relata en conjunto una gran historia extendida en todas partes, atrayendo el involucramiento de la audiencia. No se trata del mismo contenido en distintas plataformas mediáticas, sino de la experiencia de construcción de mundos, desarrollando contenido y generando las posibilidades para que la historia evolucione con contenido nuevo y pertinente” (Gambarato, 2013, p. 82). [*“integrated media experiences that occur amongst a variety of platforms. [It] tells altogether one big pervasive story, attracting audience engagement. It is not about the same content in different media platforms, but it is the worldbuilding experience, unfolding content and generating the possibilities for the story to evolve with new and pertinent content”* (Gambarato, 2013, p. 82).]

⁵⁹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁶⁰ Previendo la complejidad que esta propuesta implica, Scolari visualiza mayor probabilidad para encontrar una serie de enfoques convergentes aportados desde las distintas disciplinas, antes que alcanzar a desarrollar una “Gran Teoría del Transmedia”.

⁶¹ Derivado de su convicción de que difícilmente existirá una metodología unificada para investigar las narrativas transmedia.

⁶² Robert Pratten es consultor independiente de origen inglés en temas relacionados con el desarrollo de historias participativas a través de distintas plataformas mediáticas. Fundador de “*Transmedia Storyteller Ltd.*” y desarrollador del servicio en línea *Conducttr*, para la articulación y operación de entretenimiento, mercadotecnia y aprendizaje multi-plataforma. Sus aportaciones en la literatura relacionada con lo transmedia se centran en el desarrollo y taxonomía de estrategias para la generación de experiencias complementarias desde distintas plataformas en torno a una misma historia.

permitiendo la participación de la audiencia, de modo que cada plataforma sucesiva aumente el disfrute de la audiencia”⁶³ (Pratten, 2015, p. 2). [*“telling a story across multiple platforms, preferably allowing audience participation, such that each successive platform heightens the audience’ enjoyment”* (Pratten, 2015, p. 2).]. El problema según Pratten con esta “definición tradicional”, es que se enfoca en el “cómo” de la narrativa transmedia, y no el “por qué”, es decir, describe la producción, pero no el consumo. Dicho esto, Pratten sugiere un giro que considere a la audiencia como centro de la definición bajo el argumento de que el cambio de perspectiva transformará al diseño de proyectos transmedia de un procedimiento, a una filosofía de diseño. En esencia, su nueva aproximación plantea: “llevar a la audiencia en una jornada emocional que va momento a momento” (*Ídem*). [*taking the audience to an emotional journey that goes from moment-to-moment* (*Ídem*).], definiendo al “momento” como un punto en el tiempo donde estamos totalmente absorbidos en el presente. Si bien la definición de Pratten otorga un lugar especial a la audiencia como motivo que alimenta el sentido del diseño transmedia, es necesario reconocer que, al final, la producción sigue siendo una meta importante.

El artículo “(¿Narrativa?) Transmedia: Una revisión crítica polifónica”⁶⁴ (Sánchez-Mesa, Aarseth, Pratten & Scolari, 2016) [*“Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review”*] (Sánchez-Mesa⁶⁵, Aarseth⁶⁶, Pratten & Scolari, 2016⁶⁷), ilustra un ejercicio que busca la convergencia de distintas disciplinas, refleja lo complejo que esta iniciativa puede resultar y las reservas que se deben tener frente a ejercicios de este tipo⁶⁸. Aunque la propuesta desarrolla lo que sus autores identifican como varios problemas fundamentales, para fines de esta investigación destacamos dos en particular:

⁶³ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁶⁴ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁶⁵ Domingo Sánchez-Mesa es profesor de tiempo completo en Teoría Literaria y Literatura Comparativa de la Universidad de Granada, España.

⁶⁶ Espen Aarseth es profesor de estudios de juegos, director del Centro para Investigación en Juegos de Computadora ITU (Copenhague).

⁶⁷ Especialistas de distintas disciplinas como: estudios comparados de medios, narratología transmedial, estudios de juegos, estudios culturales y literatura comparada.

⁶⁸ La redacción del resumen del documento hace suponer que las entrevistas fueron hechas por separado, quedando la clasificación temática en manos de un solo autor: “se han articulado [...] entrevistas realizadas por Domingo Sánchez-Mesa a tres personalidades destacadas de la investigación académica y la creación profesional en el ámbito de los nuevos medios” (Sánchez-Mesa et al, 2016),

- La necesidad de una revisión crítica ante posturas extremas. - Tanto las que declaran que la narrativa transmedia no tiene nada nuevo que aportar, como aquellas que, por el contrario, le califican como un fenómeno disruptivo sin precedentes.
- La necesidad de incorporar transversalmente enseñanza de estrategias transmedia. - La ecología de medios se expande. Surgen nuevas tecnologías, medios, plataformas, interfaces y hasta formatos, pero la generación de contenido requiere todavía exploración y aprendizaje. Por esto, más que plantearlo como un nuevo campo de estudio, o dejarlo como un curso al final de una carrera, se propone incorporar, en el contexto académico, la enseñanza de estrategias transmedia como parte de un proceso formativo transversal e integrado⁶⁹.

Como puede apreciarse en este capítulo, aunque valiosos, son escasos los trabajos encontrados que se han enfocado en la discusión conceptual de la narrativa transmedia. Autores que han seguido el argumento, investigadores y académicos, reconocen la necesidad de ampliar la exploración del tema y trabajar para la integración de acuerdos entre disciplinas. Hay interés por mantener apertura y flexibilidad, pero también hay un llamado para alcanzar referentes comunes que permitan la identificación y uso apropiados de lo transmedia. En este sentido, la crítica ocupa un valor importante para detectar necesidades e impulsar el desarrollo del concepto. De otra forma, como veremos más adelante en el análisis producto de esta investigación, se corren riesgos como asumir por ‘buena’ la definición de “narrativa transmedia” propuesta originalmente por Jenkins (2006) para derivar inferencias y aplicaciones del término, sin detenerse a cuestionarlo o replantearlo en los diversos contextos en donde lo han situado.

Es con base en lo expuesto que justificamos el valor del presente trabajo, como una exploración a profundidad de la literatura en torno a lo transmedia, con el interés particular de lograr una mejor delimitación del término para su aplicación en diversos contextos, con especial interés en el ámbito educativo.

⁶⁹ Más adelante veremos el caso de Scolari y colaboradores quienes, como resultado de una investigación internacional de tres años (2015-2018) apoyada por la Comisión Europea, aportarían a la atención de este desafío específico, con el desarrollo de un “Kit para profesores” (*Teacher’s kit*) diseñado para promover competencias transmedia en estudiantes.

Los estudios culturales crean un escenario para los teóricos abstractos, para los estudiosos interesados en analizar meticulosamente la vida social de las cosas, para los activistas interesados en la transformación social radical, y para los estudiantes interesados en comprender el mundo en el que viven.⁷⁰

—Rick Dolphijn, *Cultural Studies*, 2010

[*Cultural studies creates a stage for abstract theorists, for scholars interested in meticulously analyzing the social life of things, for activists interested in radical social transformation, and for students interested in understanding the world they live in.*

—Rick Dolphijn, *Cultural Studies*, 2010]

III. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL: LOS ESTUDIOS DE NUEVOS MEDIOS EN LA TRADICIÓN CULTURALISTA Y ALGUNOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Ante la exploración de un concepto emergente como el que nos ocupa, influye considerablemente la selección teórica para su abordaje y estudio. El amplio espectro de elementos mediáticos y culturales implicados en lo transmedia, impulsa nuestro interés por presentar en este capítulo el proceso de desarrollo histórico de los estudios que conforman nuestro marco teórico, así como una serie de conceptos que consideramos básicos, para contar con una visión más clara de los referentes teóricos y conceptuales desde donde analizamos nuestro objeto de estudio.

3.1 Los Estudios Culturales: el campo en el que se sitúa lo transmedia⁷¹

Según se leerá en el capítulo metodológico, el *corpus* de literatura revisado en este trabajo de investigación documental proviene en su mayoría de la tradición de los llamados Estudios Culturales. El propósito del presente apartado es brindar al lector una visión panorámica del campo que abarcan los Estudios Culturales en donde se sitúa el estudio de lo transmedia.

Rick Dolphijn⁷² (2010) explica que los Estudios Culturales representan la búsqueda de nuevas formas de conceptualizar los fenómenos políticos, éticos, nacionales y tecnológicos de nuestros tiempos.

⁷⁰ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁷¹ Este apartado se integró a partir de los trabajos de Dolphijn (2010) y de Slack y Wise (2006).

⁷² El Dr. Rick Dolphijn⁷² es profesor en el Departamento de Estudios de Medios y Culturas en la Universidad de Utrecht, en Holanda. Tiene experiencia en filosofía y teoría del arte y está interesado en las humanidades teóricas en general y la teoría de medios y representaciones en particular.

Para una mejor comprensión del origen y la evolución de los Estudios Culturales, en la Tabla 3 a continuación, se presenta un breve resumen de la historia de esta escuela de pensamiento.

Tabla 3

Resumen de la historia de los Estudios Culturales

<p>Finales de la década de 1950</p>	<p>Richard Hoggart y Raymond William fundan el Centro para Estudios Culturales Contemporáneos (CCCS por sus siglas en inglés) en Birmingham (Inglaterra), siguiendo los postulados vanguardistas de teoría literaria de F.R. Leavis. Desde sus inicios, el foco de discusión de los Estudios Culturales, como su nombre lo indica, ha sido la conceptualización de lo que es la Cultura. Los trabajos fundacionales del Centro son el libro "The Uses of Literacy" de Hoggart y "The Long Revolution" de Williams. Ambos trabajos exploran nociones de "alta" y "baja" cultura desde diferentes perspectivas. El estudio de la cultura contemporánea en el CCCS se focaliza en lo que sucede entre un artefacto o producto cultural y lo social, entre las prácticas culturales y sus representaciones. Los académicos del CCCS van más allá de la producción y el consumo de lo cultural, para mirar los temas éticos y políticos que surgen de las prácticas culturales.</p>
<p>Décadas de 1960-1970</p>	<p>La siguiente ola en los Estudios Culturales se da como resultado de la influencia de teóricos como Ferdinand de Saussure, Jacques Lacan y Roland Barthes, en la década de los años 60 y 70, lo que origina una centralidad de la función del lenguaje en la construcción del significado. Por tanto el enfoque dominante es sobre la producción del significado, lo que se identifica como el "giro lingüístico" de esta escuela de pensamiento. Esto aleja a los estudiosos del objeto cultural (el artefacto) y privilegia la subjetividad humana.</p>
<p>Década de 1980</p>	<p>En la década de los años 80, la agenda de los culturalistas se centra en temas como la raza, la clase y el género, bajo la dirigencia del icónico Stuart Hall, en respuesta a las corrientes de la nueva derecha representada por Reagan y Thatcher. El foco se centra en la marginalización y las formas en las cuales las políticas de la cultura revelan la dominancia de ciertos significados y opiniones. Es la época en que surgen trabajos tales como los estudios de la cultura <i>punk</i> de Hebdige, la cultura televisiva de Morley y los escritos de Hall en torno a la otredad.</p>
<p>Década de 1990</p>	<p>En la década de los años 90, el contexto geopolítico y los avances tecnológicos llevan a los culturalistas a mirar desde perspectivas etnográficas el papel activo de las audiencias. Los teóricos representativos de esta fase son Ien Ang, Gayatri Chakravorty Spivak, Arjun Appadurai y Edward Said. Hoy en día, esta línea de pensamiento continúa en el estudio de grupos digitales y culturas en línea con el trabajo de Lev Manovich. De particular interés para este trabajo es el énfasis de los Estudios Culturales en el análisis crítico de las asunciones embebidas en las prácticas culturales.</p>
<p>Estudios Culturales en América Latina</p>	<p>Existe un capítulo reconocible de los Estudios Culturales en América Latina, con rasgos distintivos propios, del que Néstor García Canclini es tal vez la figura más visible. Sin embargo, en este breve resumen no abundaremos en torno a dicho capítulo, dado que sus aportes en el campo de los estudios de nuevos medios son escasos. En el presente trabajo, el único latinoamericano con visibilidad global en la discusión de lo transmedia es el argentino Carlos Scolari y apenas se están sumando otras voces, principalmente en Colombia y España.</p>
<p>Actualmente</p>	<p>Hoy día, los Estudios Culturales se mantienen como una estructura abierta que permite a los teóricos ir más allá de las tradiciones disciplinarias modernistas y teorizar acerca del mundo en que vivimos. Los Estudios Culturales conforman un escenario poblado por teóricos abstractos, por académicos interesados en analizar con meticulosidad la vida social de las cosas, por activistas interesados en la transformación social radical y por estudiantes interesados en comprender el mundo en que viven.</p>

Nota. Elaboración propia a partir de Dolphijn (2010)

Más allá de las diferentes etapas por las que han transitado los Estudios Culturales, el trabajo de Nelson *et.al.* (1992), citado por Slack y Wise (2006), identifica ciertos rasgos que han permanecido como distintivos del movimiento a lo largo de su historia:

- Los Estudios Culturales son un campo interdisciplinario, transdisciplinario y a veces contradisciplinario.
- Los Estudios Culturales se han comprometido con el estudio de un amplio rango de las artes, creencias, instituciones y prácticas comunicativas de la sociedad.
- La Cultura es entendida como forma de vida –reuniendo ideas, actitudes, lenguajes, prácticas, instituciones y estructuras de poder– y como un amplio rango de prácticas culturales: formas artísticas, textos, cánones, arquitectura, “mercancía de producción masiva” (*mass production commodities*), etc.
- Sus practicantes ven los Estudios Culturales no sólo como una crónica de cambio cultural, sino como una intervención y se ven a sí mismo no simplemente como académicos que proveen un recuento, sino como participantes comprometidos políticamente.
- Los Estudios Culturales manifiestan un interés particular por el contexto en el que suceden configuraciones culturales específicas. El contexto y los fenómenos que en él ocurren se perciben como mutuamente constitutivos.

3.2 Los Estudios Culturales, la Tecnología y los Nuevos Medios

Dado el interés del presente trabajo, elaboraremos con mayor detalle el vínculo entre los Estudios Culturales, la Tecnología y los Nuevos Medios.

3.2.1 Los Estudios Culturales y la Tecnología

De acuerdo con el trabajo de Slack y Wise (2006), las problemáticas tradicionales que han dominado el trabajo en torno a cultura y tecnología son tres:

- La cuestión de la causalidad. ¿Determina la tecnología el cambio cultural (tecnodeterminismo) o es la tecnología una herramienta neutral y sus efectos y políticas son determinadas sólo por sus usos?
- La cuestión de la dependencia cultural. ¿Nos hemos convertido en esclavos de nuestras propias máquinas?
- La cuestión del progreso. ¿Cuál es la relación entre tecnología y progreso? ¿Es la tecnología el factor del progreso y el desarrollo?

No obstante, los enfoques más recientes han transitado a nuevas visiones que plantean, entre otras, la tecnología como una forma de vida (Winner, 1986), la tecnología como articulación (Slack, 1989), y la agencia tecnológica (Haraway, 1992).

De particular interés para este trabajo es la propuesta de Jennifer Daryl Slack⁷³, quien plantea que la tecnología puede ser entendida como una conexión no-necesaria entre diferentes elementos que, al conectarse en una forma particular, conforman una unidad específica (1989). Esta visión de la articulación, precursora tal vez de la idea de la convergencia propuesta por Jenkins, es especialmente útil para comprender el surgimiento y la evolución de lo transmedia.

Otro abordaje derivado de los Estudios Culturales de interés para este trabajo es la visión de la tecnología a partir del nexo entre tiempo, espacio, oralidad y literacidad. Algunos trabajos representativos en este sentido son los de Carey (1989), Havelock (1982), Innis (1951), McLuhan (1964) y Ong (1982). Este abordaje examina cómo las características de las tecnologías de comunicación dan forma a la experiencia de los usuarios y aun moldean a la sociedad misma.

3.2.2. Los Estudios Culturales y los Nuevos Medios

Los medios, como manifestaciones culturales, han sido uno de los objetos de estudio centrales para los Estudios Culturales. Desde la perspectiva denominada Estudios de Medios, éstos se han investigado a partir de tres enfoques: como textos, es decir, como productos culturales; como espacios de relaciones de poder; y como procesos de producción y consumo. Estas perspectivas se han simplificado en un marco de estudio que abarca producción, textos y audiencias.

No obstante, el advenimiento de Internet y de los llamados Nuevos Medios, ha requerido una nueva generación de culturalistas situados como la escuela de Estudios de Nuevos Medios. Éstos replantean el marco de tres componentes en nuevos términos:

- Los artefactos o dispositivos que permiten y extienden nuestras habilidades para comunicarnos
- Las actividades o prácticas comunicativas en las que nos involucramos mediante el uso de dichos dispositivos

⁷³ La Dra. Jennifer Daryl Slack es profesora de Comunicación y Estudios Culturales, Humanidades en el Tecnológico de Michigan, en Estados Unidos. Su investigación se centra en la relación entre comunicación y cultura y tiene componentes teóricos y prácticos. Su investigación se ocupa principalmente de cuestiones teóricas en estudios culturales; tecnología y cultura; medio ambiente y cultura; creatividad y cultura.

- Los arreglos sociales u organizaciones que se conforman en torno a los dispositivos y las prácticas (Lievrouw & Livingstone, 2006, p. 23)

El marco de los Estudios de Nuevos Medios plantea asimismo cuestionamientos al concepto de audiencias (de los Estudios de Medios), proponiendo alternativas como *usuarios* o *mediadores*. Respecto a este último término y siguiendo a las mismas autoras, la mediación se concibe en este contexto como el proceso que posibilita, da soporte y facilita la agencia, la acción comunicativa y la representación.

Por tanto, la mediación deja de representar esa noción distorsionadora a cargo de los omnipotentes medios masivos, para convertirse en parte de las sociedades red y constituir una forma plural en la que los individuos se comprometen, relacionan y comparten información a partir de prácticas comunicativas.

Como se puede apreciar en este breve recuento, los Estudios Culturales y particularmente los Estudios de Nuevos Medios, son el marco natural en el que podía surgir, y surgió, la discusión en torno al fenómeno emergente de lo transmedia. Los trabajos de los diferentes autores que desde este campo han contribuido a la discusión conforman el *corpus* de análisis del presente trabajo, desde una variedad de perspectivas que se alinean y expanden con lo planteado aquí en referencia a sus precursores.

3.3 Red conceptual en torno a lo transmedia

Lo transmedia es, como veremos, el resultado de la convergencia de una serie de conceptos que se han desarrollado históricamente de manera paralela en distintos contextos y momentos históricos.

Abordamos a continuación los que consideramos fundamentales para la comprensión del análisis posterior en torno a lo transmedia.

3.3.1 Narrativa

Monika Fludernik⁷⁴ (2009) advierte lo delicado que podría resultar caer en una definición cerrada, y describe la narrativa, desde un enfoque al que hemos hecho algunas adaptaciones para adecuarlo a las necesidades (iniciales al menos), de este trabajo:

...la representación de un mundo posible en un medio [...], en cuyo centro hay uno o varios protagonistas [...] que están anclados existencialmente en un sentido espacial y temporal, y quienes (en su mayoría) realizan acciones orientadas a alcanzar metas

⁷⁴ Monika Fludernik es docente de literatura y cultura inglesa en la Universidad Albert Ludwigs de Alemania. Ha hecho contribuciones a la teoría literaria, particularmente en *narratología*.

(estructura de acción y trama). Es en la experiencia de estos protagonistas [y su audiencia] donde se centra la narrativa, permitiendo a [la audiencia], sumergirse en un mundo distinto y en la vida de los protagonistas [...]. El narrador o discurso narrativo dan forma al universo narrativo de manera creativa e individualista a nivel del texto, y esto sucede particularmente durante la (re)organización del orden temporal en el que los eventos son presentados y, dependiendo de la perspectiva elegida (punto de vista, enfoque)⁷⁵ (Fludernik, 2009, p. 6).

[...representation of a possible world in a [...] medium, at whose center there are one or several protagonists [...] existentially anchored in a temporal and spatial sense and who (mostly) perform goal-directed actions (action and plot structure). It is the experience of these protagonists that narratives focus on, allowing readers to immerse themselves in a different world and in a life of the protagonists [...]. The narrator or narrative discourse shape the narrative world creatively and individualistically at the level of the text, and this happens particularly through the (re)arrangement of the temporal order in which events are presented and through the choice of perspective (point of view, focalization) (Fludernik, 2009, p. 6).]

3.3.2 Intertextualidad

Lemaster⁷⁶ (2012) lo define como “...la referencia a, o aplicación de un ‘texto’ literario, mediático o social”⁷⁷ en otro u otros textos [*the reference to or application of a literary, media, or social “text” within another literary, media, or social “text”*] (Lemaster, 2012, s.p.).]

Tyner⁷⁸, destaca que “*La implicación más importante que tiene la intertextualidad es que ningún texto es original o único, sino que a menudo descansa sobre otros para revelar su estructura y su significado* (Tyner, 2007, p. 82)”

3.3.3 Modo

Considerando a Bezemer⁷⁹ & Kress⁸⁰ (2008) “Un modo es un recurso formado social y culturalmente para generar significado” (p. 171) [*A mode is a socially and culturally shaped resource for making meaning* (Bezemer & Kress, 2008, p.171)]. La imagen, la escritura, el habla son ejemplos de modos. Para comprender mejor lo que un modo implica hay que identificar que pueden tener distintos recursos para generar significado.

⁷⁵ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁷⁶ Tracy Lemaster es profesora en la Universidad de Madison en Estados Unidos. Entre sus líneas de investigación están la literatura y las culturas populares.

⁷⁷ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁷⁸ Kathleen Tyner es profesora asistente del Departamento de Radio, Televisión y Cine, de la Universidad de Texas en Estados Unidos.

⁷⁹ Jeff Bezemer es profesor del University College London, interesado en la investigación clínica y la educación médica.

⁸⁰ Gunther Kress es profesor de semiótica y educación en el Departamento de Cultura, Comunicación y Medios de Comunicación dentro del Instituto de Educación del *University College London* de la Universidad de Londres.

3.3.4 Medio

Para Bezemer & Kress (2008), un medio permite la distribución involucrada en la comunicación, y consideran que lo componen dos aspectos:

El aspecto material.- Materialmente, el medio es una sustancia en la que el significado es iniciado/realizado, y a través del cual el significado se hace disponible para otros (p. ej. “óleo en un lienzo”). Desde dicha perspectiva, la imprenta (como papel e impresión), es un medio; por extensión, el libro es un medio y, aunque diferente, la pantalla es otro.

En los “nuevos medios”, los distintos aparatos tecnológicos que operan en una cadena de procesos de materialización resultan invisibles en su mayoría para la persona no docta.

El aspecto social.- Resultado de prácticas semióticas, socioculturales y tecnológicas (p. ej. cine, radio, televisión, teatro, salón de clases, entre otros). Desde esta perspectiva, el libro de texto es un medio y los recursos de aprendizaje basados en la red se están convirtiendo en otro.

Por su parte, Jenkins retoma constantemente el concepto de medio en muchos de sus estudios, a partir del enfoque del modelo desarrollado por Lisa Gitelman⁸¹ (2006). Desde la interpretación de Jenkins (2006), Gitelman ofrece un modelo de medios que funciona en dos niveles:

- En el primero, un medio es una tecnología que facilita la comunicación.
- En el segundo, un medio es un conjunto de “protocolos” asociados o prácticas sociales y culturales que se han desarrollado en torno a dicha tecnología.

Por lo anterior, es necesario diferenciar que los sistemas de distribución son únicamente tecnologías, mientras que los medios son, también, sistemas culturales⁸².

Así, mientras que los sistemas de distribución se transforman o reubican constantemente, los medios persisten como capas dentro de un estrato de información y entretenimiento cada vez más complejo.

- El contenido de un medio puede variar (como cuando la televisión obtuvo mayor demanda que la radio como medio narrativo, generando que esta última se convirtiera

⁸¹ Lisa Gitelman es una historiadora de medios y fundadora del Departamento de Medios, Cultura y Comunicación de la Universidad de Nueva York.

⁸² En el original de Gitelman: “*Socially realized structures of communication, where structures include both technological forms and their associated protocols, and where communication is a cultural practice, a ritualized collocation of different people on the same mental map, sharing or engaged with popular ontologies of representation.*” (Gitelman, 2008, p.7)

en el principal recurso para la demostración de productos de música popular de época -por ej. el rock & roll-).

- Su público puede cambiar (como el caso de los cómics, que pasó de ser un medio popular dominante en la década de 1950, a medio especializado en la actualidad).
- Su estatus social puede elevarse o caer (como el teatro cuando deja de ser una forma popular para convertirse en una elitista).

No obstante, cuando el medio se establece satisfaciendo una exigencia humana fundamental, continúa funcionando dentro de un sistema más amplio de opciones comunicativas.

Para Jenkins (2006) “Los viejos medios nunca mueren, —ni siquiera se desvanecen. Lo que muere son las herramientas que utilizamos para acceder al contenido de los medios— [...] [tecnologías de distribución]. [...] Las tecnologías de distribución quedan obsoletas y son reemplazadas.” (p. 13) [*old media never die —and they don't even necessarily fade away. What dies are simply the tools we use to access media content— [...] [delivery technologies]. [...] Delivery technologies become obsolete and get replaced* (Jenkins, 2006, p. 13)]

3.3.5 Los nuevos medios

El uso de la palabra “nuevo”, en términos de tecnología es algo que, dada la continuidad temporal y la tendencia al enfoque materialista, puede convertirse en un camino sin salida para determinar un momento en particular.

Por esto, compartimos con Flew⁸³ (2014), la pregunta de por qué algunos medios son calificados como “nuevos”. Bolter⁸⁴ & Grusin⁸⁵ (2000), asumen que los medios existen en relación con otros medios, formas y prácticas. Lo “novedoso” en los medios surge cuando en su propuesta remedian prácticas y formas de medios anteriores.

Desde otro enfoque, consideramos a Livingstone⁸⁶ quien llama a la reflexión del concepto desde una perspectiva cultural:

...más que simplemente atribuir cambios observables en la introducción de tecnologías particulares, podríamos preguntar en cambio qué sucede con una cultura en un punto histórico en particular que le lleva a adoptar un medio en lugar de otro o que le lleva al

⁸³ Terry Flew es profesor en la Facultad de Medios y Comunicación en las Industrias Creativas de la Universidad Tecnológica de Queensland en Brisbane, Australia.

⁸⁴ Jay David Bolter es profesor en Wesley de Nuevos Medios y Director del Centro para Investigación y Educación en los Nuevos Medios en la Escuela de Literatura, Comunicación y Cultura en la Universidad de Georgia Tech, en Estados Unidos.

⁸⁵ Richard Grusin es profesor y fue Director del Centro para Estudios del Siglo 21 en Estados Unidos.

⁸⁶ La Dra. Sonia Livingstone es docente de psicología social en el Departamento de Medios y Comunicaciones de la Escuela Londinense de Economía.

apego a ciertos significados culturales y prácticas hacia un nuevo medio. Por lo tanto, si queremos comprender qué hay de nuevo para los niños y jóvenes respecto a los nuevos medios, debemos ubicar los desarrollos tecnológicos dentro de la comprensión de los procesos culturales en marcha”⁸⁷ (Livingstone, 1999, p. 7).

[...rather than simply attributing observable changes to the introduction of particular technologies, we might instead ask what it is about a culture at a particular historical point that leads it to adopt one medium rather than another or that leads to the attaching of certain cultural meanings and practices to a new medium. Thus, if we are to understand what's new for children and young people about the new media, we must locate technological developments within an understanding of ongoing cultural processes (Livingstone, 1999, p. 7).]

3.3.6 Convergencia y divergencia de medios

Desde la perspectiva de Jenkins (2006), los viejos medios no están siendo desplazados. Sus funciones y estatus varían con la introducción de nuevas tecnologías. Han sido forzados a coexistir con los medios emergentes.

Respecto al largo periodo de transición donde distintos medios colaboran y compiten, buscando una estabilidad que, a la fecha, siguen sin alcanzar, Jenkins reconoce la inspiración en su propuesta en torno a convergencia y divergencia, a partir de la reflexión expresada por Sola Pool⁸⁸ en 1983:

La convergencia no significa máxima estabilidad o unidad. Opera como una fuerza constante para la unificación, pero siempre en tensión dinámica con el cambio... No hay una ley inmutable de convergencia creciente; el proceso de cambio es más complicado que eso (Pool, citado por Jenkins 2006^a, p.11). [*Convergence does not mean ultimate stability or unity. It operates as a constant force for unification but always in dynamic tension with change.... There is no immutable law of growing convergence; the process of change is more complicated than that* (Pool, citado por Jenkins 2006a, p. 11).]

Como Pool, Jenkins considera que la convergencia no alude a un punto final, sino a un proceso, y propone que la convergencia resulta un cambio cultural donde los consumidores son alentados a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos.

3.3.7 Multimodalidad

Retomando la explicación de Kress (2012), el concepto visto en lo general manifiesta un carácter cotidiano e intencional.

⁸⁷ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁸⁸ Sola Pool es un científico político del Instituto Tecnológico de Massachusetts que abordó la convergencia y divergencia como procesos interrelacionados en su libro *“Technologies of freedom”*. Detalles en el apartado de referencias.

Detrás de todo está, desde luego, la noción de comunicación. Cuando se quiere comunicar algo a alguien, se tiene un significado para que lo interprete de cierta manera, y un solo modo no lo conseguirá, la integración de distintos modos aportará complementos para transmitir mejor el significado.

La multimodalidad ayuda a la generación de significado cuando:

- Se tiene idea de los potenciales y limitaciones (o *affordances*) de cada modo,
- Se sabe aquello que se quiere significar, y
- Existe interés en ensamblar ciertos modos de manera que integren una forma en particular para ejemplificar o comunicar con efectividad lo que se quiere decir.

Los distintos modos se conjugan dependiendo del interés de quien se comunica, pero también en función de la percepción del otro, de lo que podría resultarle más interesante, más memorable, más placentero o más informativo. De esta forma, la integración de varios modos de manera consciente establece un marco de significación basado en la multimodalidad.

3.4 La transliteracidad, un puente entre lo transmedia y la educación

Si bien lo que denominaremos el ecosistema transmedia, constituido por la pluralidad de términos que asociados al adjetivo “transmedia” dan cuenta de los múltiples contextos en que se ha situado el fenómeno, será explorado en el capítulo dedicado al análisis y discusión conceptual objeto de la presente investigación, en este apartado consideramos necesario presentar una primera aproximación a los conceptos que permiten vincular lo transmedia con la esfera educativa, fieles al interés original de la investigación anteriormente expuesto.

3.4.1 Textos y lectores

El producto del consentimiento implica una identificación popular con los significados culturales generados por las prácticas significantes de textos hegemónicos. El concepto de texto sugiere no solo la palabra escrita. Aunque puede implicar uno de sus sentidos, refiere a todas las prácticas que dan significado. Eso incluye la generación de significado mediante imágenes, sonidos, objetos (como ropa) y actividades (como baile y deporte). Dado que las imágenes, sonidos, objetos y prácticas son sistemas significantes, que significan con el mismo mecanismo que el lenguaje, podemos referirnos a ellos como textos culturales.

No obstante, los significados que los críticos leen en textos culturales no necesariamente son los mismos producidos por audiencias activas o lectores. Más aún, los textos, como forma de representación son polisémicos. El significado es producido por la interacción entre el texto y el

lector. Consecuentemente, el momento de consumo es visto como un momento de producción significativa. (Barker & Jane, 2016, p. 13)

3.4.2 Literacidad

Regularmente, el término más referido en textos y traducciones al español suele ser “alfabetización”, dejando a literacidad como una importación del término anglo. No obstante, para los fines de este trabajo, abundamos un poco más en cuanto al uso del concepto y los motivos que nos llevan a incorporarlo como “literacidad” y no “alfabetización”. En su reporte de “Literacidad para la vida” (*Literacy for life*), UNESCO lo plantea así:

A primera vista, la 'literacidad' parece ser un término que todos entienden. Pero, al mismo tiempo, la literacidad como concepto ha demostrado ser compleja y dinámica, y continúa siendo interpretada y definida de múltiples maneras. Las ideas de las personas sobre lo que significa ser letrado o iletrado están influenciadas por la investigación académica, las agendas institucionales, el contexto nacional, los valores culturales y las experiencias personales⁸⁹ (UNESCO, 2006, p.147).

[At first glance, 'literacy' would seem to be a term that everyone understands. But at the same time, literacy as a concept has proved to be both complex and dynamic, continuing to be interpreted and defined in a multiplicity of ways. People's notions of what it means to be literate or illiterate are influenced by academic research, institutional agendas, national context, cultural values and personal experiences (UNESCO, 2006, p.147).]

Tenemos entonces, la conciencia de que las nociones en torno al concepto se verán influenciadas por la investigación académica, las agendas institucionales, el contexto nacional, los valores culturales y las experiencias personales. Por su parte Daniel Cassany, reconoce que:

La investigación sobre la literacidad debe incorporar una perspectiva sociocultural, a la lingüística y a la cognitiva. Esta perspectiva debe adoptar un punto de vista más global, interesándose por los interlocutores, sus culturas, sus organizaciones sociales, las instituciones con las que se vinculan (Cassany, 2015).

En este sentido, nuestro enfoque en particular se inspira en la perspectiva de Cavallo & Chartier, citados por Márquez & Valenzuela (2018). En su planteamiento:

La literacidad amplía el alcance del término lectura en español, pues engloba habilidades que tienen que ver no sólo con la decodificación o interpretación de lo escrito en soportes impresos, sino también con las habilidades retóricas, sociales y culturales, y concierne a una serie de competencias y prácticas sobre la lectura y la escritura adquiridas en un entorno determinado (alfabetización situada) y con la influencia de una tradición o cultura letrada (Cavallo & Chartier citados por Márquez & Valenzuela (2018, s.p.)

⁸⁹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

Dicho lo anterior, si bien reproduciremos la nomenclatura de origen que autores en español presenten con respecto a la alfabetización y palabras derivadas, el término que ocuparemos a lo largo de este trabajo será “literacidad”, y estará enmarcado en el contexto que presenta la definición de Cavallo & Chartier.

3.4.3 Transliteracidad

En 2005 surge el concepto “transliteracidad” (*transliteracy*) desarrollado dentro del “Proyecto de Transliteracidades” (*Transliteracies Project*) de Alan Liu⁹⁰ y colaboradores, como parte de una serie de estudios enfocados a la investigación de innovación en la lectura en línea, desde la perspectiva de las ciencias computacionales, ciencias sociales, humanidades (incluyendo la historia del campo del libro), y el arte en los nuevos medios.

Más adelante, la investigadora británica de la Universidad De Montfort, Inglaterra, Sue Thomas, realizaría un viaje a la Universidad de California para conocer el proyecto del Dr. Liu. Como resultado de su visita, a su regreso a Inglaterra y en conjunto con otros colaboradores, fundó el grupo de “Producción e Investigación en Transliteracidad” (*Production and Research in Transliteracy*) en el “Instituto de Tecnologías Creativas” (*Institute of Creative Technologies*). En 2007 Sue Thomas y colaboradores presentaron el artículo titulado “Transliteracidad: Cruzando Brechas” (*Transliteracy: Crossing divides*), donde aparece la primera descripción a detalle del concepto de “transliteracidad”:

...la capacidad de leer, escribir e interactuar a través de una variedad de plataformas, herramientas y medios desde lenguaje de señas y oralidad a través de la escritura, impresión, televisión, radio y cine, hasta las redes sociales digitales y abre el debate con ejemplos de la historia, oralidad , filosofía, literatura y etnografía⁹¹ (Thomas, Joseph, Laccetti, Mason, Mills, Perril & Pullinger, 2007, p. 1).

[...*the ability to read, write and interact across a range of platforms, tools and media from signing and orality through handwriting, print, TV, radio and film, to digital social networks and opens the debate with examples from history, orality, philosophy, literature, and ethnography* (Thomas, Joseph, Laccetti, Mason, Mills, Perril & Pullinger, 2007, p. 1).]

El documento de Thomas y colaboradores abre el debate con ejemplos de historia, oralidad, filosofía, literatura y etnografía. Para fines de la presente investigación, lo tendremos presente,

⁹⁰ Profesor investigador de la Universidad de California, Estados Unidos

⁹¹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

dado su enfoque conciliatorio e incluyente de medios y alfabetizaciones, pasados y presentes, como aportación sustantiva en la generación de sentido como parte del análisis de la narrativa transmedia en el contexto formativo.

Finalmente, identificamos los trabajos de la investigadora serbia radicada en Australia, Suzana Sukovic (2016), quien retomó la propuesta de Thomas y colaboradores, contrastándola con un análisis del escenario educativo en Australia. De esta forma, y abrevando de una investigación previa que vinculaba la transliteracidad con la narrativa digital (Sukovic, 2014), desarrolló una propuesta propia, enfocada en el aprendizaje y a la incorporación de la transliteracidad en el currículo educativo, elemento de gran interés como sustento teórico para la presente investigación. Más adelante en el Capítulo VI., retomaremos este concepto.

3.5 Teoría y conceptos en torno a lo transmedia: una trayectoria marcada por la diversidad

En este capítulo recorrimos la historia del desarrollo de los Estudios Culturales, hasta llegar a su interés por la tecnología y los nuevos medios. Durante su evolución, encontramos cómo los Estudios de los Nuevos Medios en particular han contribuido en la discusión y la conceptualización de lo transmedia como concepto. También encontramos que para poder comprender lo transmedia, es necesario considerar una red conceptual, que se construye a partir de distintas disciplinas como la comunicación, la literatura, la lingüística y la semiótica, entre otras. Decidirse a explorar lo transmedia como objeto de estudio, necesariamente demandará voluntad para incursionar en disciplinas varias, con la finalidad de comprender mejor los motivos detrás de su razón de ser, y reflexionar con mayor profundidad antes de calificar a lo transmedia como un concepto ligero que se limita a replicar fenómenos previos o paralelos.

“...la supervisión reflexiva es un proceso de aprendizaje. Cuanto más reflexionemos sobre nuestras acciones, más competentes nos volveremos en lo que hacemos.”⁹²

—Machi & McEvoy, *The literature review*, 2016
 [...reflective oversight is a learning process. The more we reflect on our actions, the more we become proficient at what we do.

—Machi & McEvoy, *The literature review*, 2016]

IV. METODOLOGÍA

Al inicio de la investigación entendimos que, al ser un concepto relativamente reciente, con acceso limitado a desarrollos en el país, la vía recomendable para profundizar en desarrollos y descubrimientos teóricos, conceptuales y metodológicos estaría en la revisión de literatura. El desafío consistía en ubicar la aproximación más adecuada para que el proceso durante la revisión de literatura reflejara rigor académico, durante las etapas de selección de literatura, análisis y elaboración del reporte de resultados. De esta manera, presentamos en este capítulo primero, las distintas etapas que conforman la metodología seleccionada y posteriormente, las dificultades que encontramos en el camino para la selección de la metodología.

4.1 Metodología seleccionada

En términos de procedimiento, con el impulso de los comentarios del Dr. Omar García⁹³, respecto la necesidad de establecer y mantener claridad de contenidos durante la redacción de la investigación, y la orientación de la Dra. María Luisa Zorrilla⁹⁴, optamos por estudiar el libro de Lawrence A. Machi⁹⁵ & Brenda T. McEvoy⁹⁶: “La revisión de literatura: seis pasos hacia el éxito”⁹⁷ (*The literature review: six steps to success*), 2a y 3a edición (2012 y 2016)⁹⁸. Los

⁹² Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

⁹³ Miembro del comité tutorial de la Maestría en Investigación Educativa del Instituto de Ciencias de la Educación en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

⁹⁴ Directora de la presente disertación en la Maestría en Investigación Educativa del Instituto de Ciencias de la Educación en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

⁹⁵ Lawrence A. Machi es profesor emérito de Liderazgo Organizacional en la Universidad de La Verne, en La Verne, California, Estados Unidos. Tiene una maestría en desarrollo curricular y un doctorado en liderazgo organizacional.

⁹⁶ Brenda Tyler McEvoy es una profesora retirada de inglés, historia y ciencias a nivel medio superior en Estados Unidos. Trabajó para el Departamento de Educación del Estado de California en Estados Unidos, orientando a profesores para desarrollar sus habilidades de evaluar la escritura de los estudiantes. Ha trabajado como editora para los escritores a desarrollar una redacción que resulte clara y lógica.

⁹⁷ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

contenidos del libro, resultaron una mejor opción para los fines buscados en esta investigación dado que:

- Su contexto, modelo, estrategias y herramientas aplican a las Ciencias Sociales.
- Sus ejemplos, son presentados desde escenarios originados en la educación.
- Sus estrategias y herramientas, fueron concebidas teniendo en mente a quienes se desarrollan en contextos de investigación y, en la preparación de tesis a nivel maestría (Machi & McEvoy, 2012, p. XIV).

4.1.1 El concepto

Para los fines de la presente investigación, retomaremos como *revisión de literatura* el concepto propuesto por Machi & McEvoy: “Una revisión de la literatura es un documento escrito que presenta un caso lógicamente argumentado fundado en una comprensión integral del estado actual del conocimiento sobre un tema de estudio. Este caso establece una tesis convincente para responder la pregunta del estudio⁹⁹ (Machi & McEvoy, 2016, Introducción, Sección 2, Párrafo 2).” [*A literature review is a written document that presents a logically argued case founded on a comprehensive understanding of the current state of knowledge about a topic of study. This case establishes a convincing thesis to answer the study’s question* (Machi & McEvoy, 2016, Introducción, Sección 2, Párrafo 2)]. Considerando que nuestro tema implica argumentar una postura respecto al estado del conocimiento presente en un tema, nos centramos en lo que Machi & McEvoy (2016, Introducción, Sección 1, Párrafo 1) consideran como “revisión de literatura básica” (*basic literature review*). Una versión esquemática de este planteamiento puede revisarse en la *Figura 2.* a continuación:

⁹⁸ La 2a edición fue consultada en versión impresa y la 3a en versión digital, bajo la gestión de la aplicación Kindle.

⁹⁹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

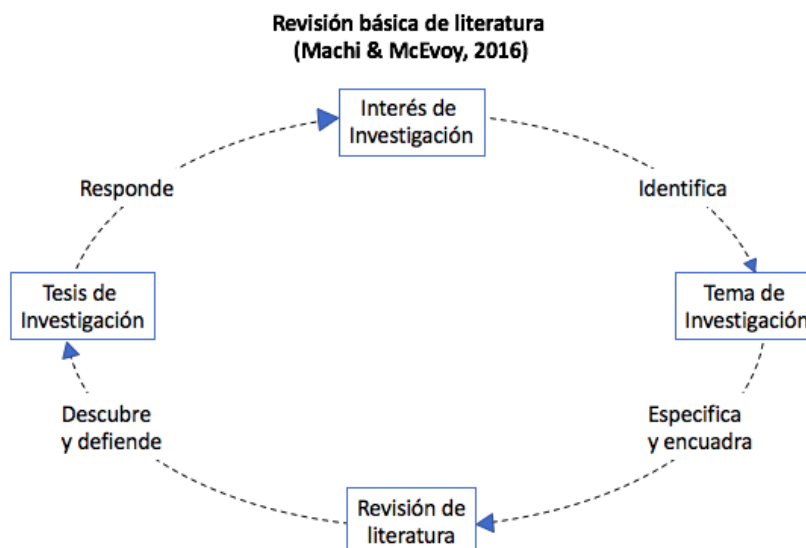


Figura 2. Revisión básica de la literatura. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 4), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

4.1.2 El proceso

Es una manera de organizar la manera como será investigado el tema elegido. En la Figura 3. a continuación, pueden verse los 6 pasos del modelo propuesto por Machi & McEvoy (2016) que conforman el proceso de revisión de literatura:

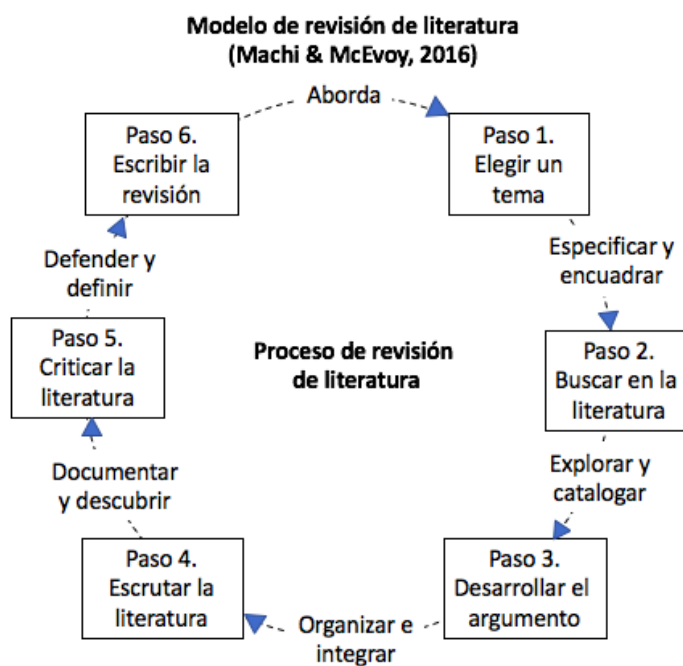


Figura 3. Modelo de revisión de la literatura. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 7), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

Descritas brevemente resultan de la siguiente manera:

Paso 1. Elección del tema

Normalmente resulta del interés en un problema práctico. En nuestro caso, el tema se centra en contribuir al esclarecimiento de lugares comunes en cuanto a aplicaciones (e implicaciones) que la narrativa transmedia puede aportar en procesos formativos, con miras a su aprovechamiento en el contexto universitario. Con la elección del tema, se sugiere también el inicio de un diario para documentar el proceso de desarrollo en busca de aclarar ideas y planes.

Paso 2. Búsqueda en la literatura

Resulta indispensable para determinar cuáles datos serán revisados. La intención es depurar la información encontrada durante la investigación y recuperar sólo aquello que aporte la evidencia más fuerte que dé sustento a la tesis. Este paso implicará revisar, seleccionar y organizar datos de estudio desarrollando habilidades para identificar los aspectos principales, revisar, y mapear los datos. Lo anterior, para poder catalogar y documentar lo que resulte relevante y pertinente para el tema que atiende la investigación.

Paso 3. Desarrollar el argumento

El éxito de la tesis como caso, se constituye en dos partes. Primero, integrar y, segundo, argumentar el caso. Para integrar el caso se necesita vincular los hallazgos de manera lógica. Presentar el caso, implicará organizar los datos relevantes para integrar un conjunto de evidencias que expliquen lo que se conoce acerca del tema.

Paso 4. Escrutar la literatura

En este paso se ensambla, organiza y analizan los datos para integrar el conocimiento presente relacionado con el tema. La evidencia se acomoda de manera lógica para producir un conjunto de conclusiones defendibles de lo que se sabe respecto al tema.

Paso 5. Criticar la literatura

Interpreta la evidencia hallada en el escrutinio de literatura. La evidencia se organiza de manera lógica para integrar el argumento que justifica la declaración en la tesis. Analiza cómo el conocimiento presente responde a la pregunta de investigación.

Paso 6. Escribir la reseña

Implica producir un documento que comunique los resultados del proyecto. Componiendo y refinando, la revisión de literatura escrita se consolida en un trabajo que transmite con precisión la investigación de manera que la audiencia a quien está dirigida pueda

comprenderla. Analiza cómo es que el conocimiento presenta y responde a la pregunta de investigación.

4.1.3 Herramientas e instrumentos

Cada paso del proceso de revisión de literatura está conformado por una serie de tareas y actividades necesarias para alcanzar la meta que proponen. Pero para poder llevar a cabo dichas tareas y actividades, conviene considerar una serie de herramientas e instrumentos para utilizar durante el proceso. Si bien Machi & McEvoy presentan diversas herramientas e instrumentos, para los fines de este capítulo, proponemos dos categorías y compartimos las más destacadas:

De acopio

Se utilizan principalmente en el *Paso 1* (elegir un tema) y *Paso 2* (buscar en la literatura) para identificar investigaciones preliminares del tema de investigación. Para el *Paso 1* se consideran: diccionarios temáticos y tesauros para definir el tema; enciclopedias temáticas y manuales para ampliar la visión respecto a la discusión académica disponible sobre el tema; consulta a bibliotecarios capacitados en búsqueda especializada de información. Para el *Paso 2*, las referencias de literatura se expanden dependiendo de la periodicidad *Figura 4.* y acervo en bases de datos *Figura 5.*

**Referencias de literatura
por recurso, contenido y tiempo
(Machi & McEvoy, 2016)**

<i>Frecuencia</i>	<i>Años</i>	<i>Meses</i>	<i>Semanas</i>	<i>Días</i>	<i>Presente</i>
<i>Recurso</i>	Libros, monografías y trabajos de referencia	Revistas y periódicos	Revistas populares y comerciales	Periódicos	Sitios web y blogs
<i>Contenido</i>	Fundamentos teóricos, definiciones, investigación, conceptos clave y constructos	Investigación reciente, discusión teórica y debate	Temas actuales, debates, aplicaciones, prácticas y problemas en el campo	Temas actuales, debates y problemas en el campo	Temas al día, debates, prácticas y aplicaciones

Figura 4. Referencias de la literatura por recurso, contenido y tiempo. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 65), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

**Bases de datos
de referencias
(Machi & McEvoy, 2016)**

Tipo de literatura	Libros, temas, autores	Revistas arbitradas, periódicos temáticos	Tesis y disertaciones	Revistas comerciales y populares, periódicos	Sitios web y bitácoras en línea
Base de datos	Catálogos de bibliotecas, Catálogos públicos de consulta en línea	Índices y abstracts en línea o en bibliotecas	Abstracts de disertaciones	Índices en línea, consultas en la red	Motores de búsqueda en línea

Figura 5. Base de datos de referencias. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 66), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

De análisis

En este rubro, encontramos aquellas estrategias y herramientas que ayudan al procesamiento gradual de los datos. Dependiendo del paso en el que vayamos, será el nivel de complejidad y demanda de la herramienta e instrumento. Por ejemplo:

En el *Paso 2*, después de haber hecho la búsqueda de literatura, es necesario iniciar con la organización de contenidos. Para esto, Machi & McEvoy (2016), proponen el uso de mapas, tomando como referencia las palabras clave que identifican los distintos trabajos (en relación con el tema que se investiga), para desarrollar mapas de ideas centrales o palabras clave y por temas, como se muestra en la *Figura 6*.

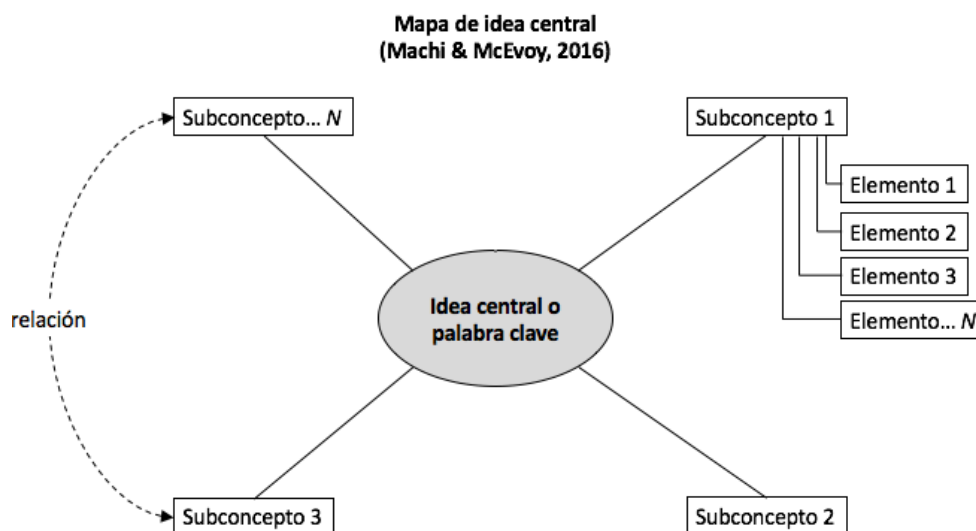


Figura 6. Mapa de idea central. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 73), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

y mapas por contribución del autor, como se muestra en la *Figura 7*. Mientras que el mapa de idea central o palabra clave atiende a la pregunta *¿qué se sabe de este tema?* (el material se organiza por conocimiento del tema), el mapa de autor responde a la pregunta *¿Quién lo dijo?* (el material se organiza por contribución del individuo).

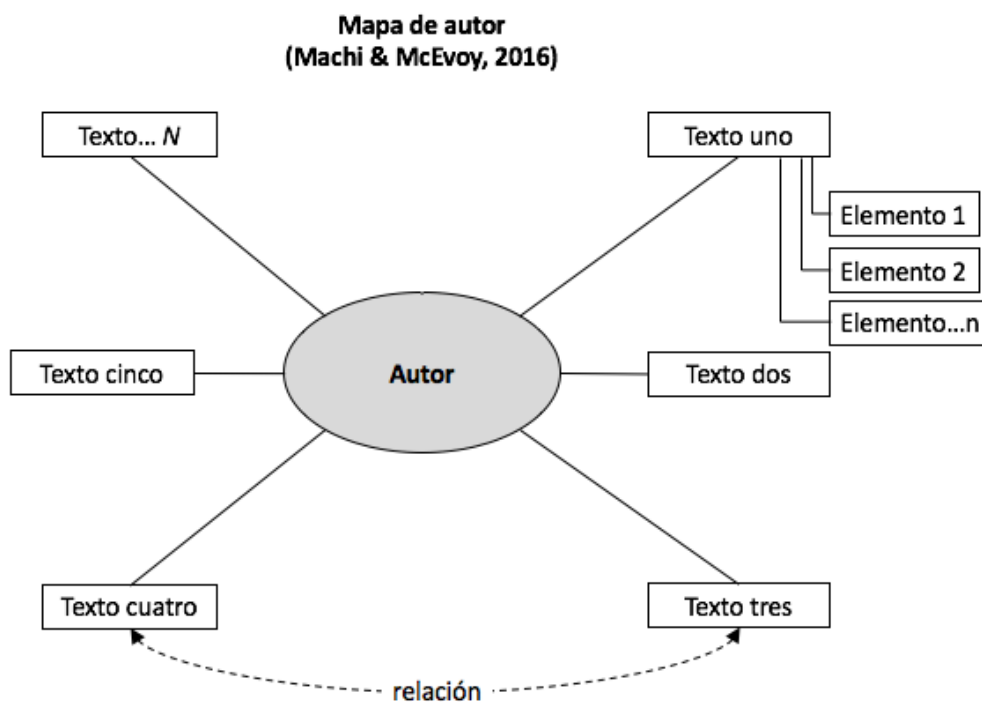


Figura 7. Mapa de autor. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 77), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

El *Paso 3* (desarrollar el argumento), enfatiza la importancia de que las aseveraciones presentadas sean trabajadas lo suficiente para dar sustento y equilibrio a la argumentación que sustenta la tesis en torno al tema de investigación. En este escenario, la *Figura 8.* muestra una lista de cotejo que proponen para validar si una aseveración resulta aceptable:

**Crterios para una
aseveración aceptable
(Machi & McEvoy, 2016)**

1. Al punto	Se relaciona directamente con el argumento
2. Fuerte	Aporta una razón convincente
3. Defendible	Ofrece evidencia para justificar la postura
4. Comprensible	Se presenta de manera específica y clara

Figura 8. Criterios para una aseveración aceptable. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 46), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

En el *Paso 4* (escrutar la literatura), es necesario el armado, organización y análisis de datos. En la *Figura 9*. podemos ver el caso de una matriz de registro que guía esta etapa en el proceso:

**Matriz de registro
de escrutinio de literatura
(Machi & McEvoy, 2016)**

	Tarea 1. Ensamblar los datos recolectados				Tarea 2. Organizar la información				Tarea 3. Analizar los patrones de datos		
	Concepto clave o descriptor (1)	Citación o referencia (2)	Ideas principales (3)	Calidad en datos (4)	Categorías de evidencia (5)	Esquema de justificación y argumento simple (6)	Declaración de aseveración simple (7)	Aceptabilidad de la aseveración (8)	Declaración de aseveración simple (premisas) (9)	Esquema de justificación y argumento complejo (10)	Declaración de aseveración simple (11)
	Tomado de mapas y tarjeta bibliográfica	Tomado de mapas y tarjeta bibliográfica	Tomado de mapas y tarjeta bibliográfica	¿Los datos cumplen con estándares de calidad? (sí o no)	Ubicación de datos de entrada en un cuerpo de evidencia	Esquema de justificación utilizado para este grupo de evidencia	Entrada de datos es evidencia para esta aseveración	¿La aseveración cumple con estándares de aceptabilidad?	Declaración de aseveración simple como evidencia de declaración para la aseveración mayor	Esquema de justificación utilizado para justificar el argumento complejo	La tesis para el argumento de descubrimiento
Autor Texto Periódico (A)											
Autor Texto Periódico (B)											
Autor Texto Periódico (n)											

Figura 9. Matriz de registro de escrutinio de lectura. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 86), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

El *Paso 5* (criticar la literatura), utiliza el “razonamiento implicativo” (*implicative reasoning*), una interpretación lógica de evidencia para producir proposiciones que señalan una conclusión específica para alcanzar una conclusión. Este razonamiento deberá considerar cuidadosamente toda la información reunida y analizada previamente. La *Figura 10*, ilustra la forma en la que opera esta estrategia:

**Caso de investigación
de la revisión de literatura
(Machi & McEvoy, 2016)**

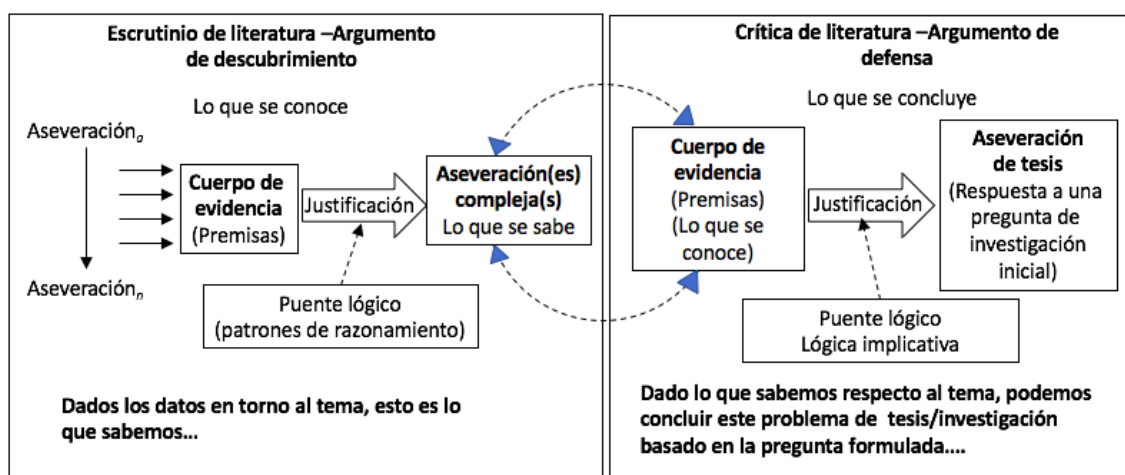


Figura 10. Caso de investigación de revisión de la literatura. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 110), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

Finalmente, el *Paso 6* (escribir la revisión), implica un proceso iterativo donde la meta es escribir para entender y, para ser entendido. La *Figura 11*, a continuación, esquematiza el proceso:

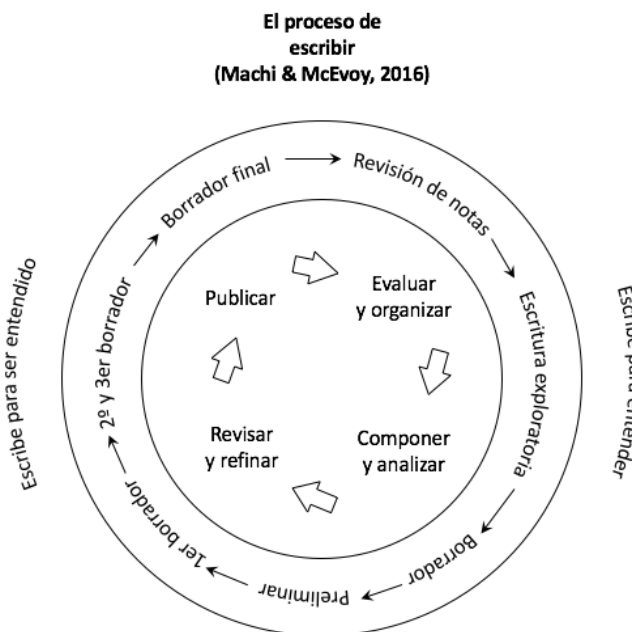


Figura 11. El proceso de escribir. Adaptado de *The literature review: six steps to success* (p. 135), por Machi & McEvoy, 2016, CA: Corwin. Copyright 2016 por Corwin.

De esta forma concluimos, en lo general, los pasos de la metodología a considerar en esta investigación mediante la revisión de literatura.

4.2 Dificultades encontradas durante la selección de la metodología

Al leer artículos académicos de investigación, la metodología aparece como un apartado que no hubiera tenido mayor dificultad para ser seleccionado. Parecería incluso, que el investigador hubiera sabido desde siempre (y con toda seguridad), cuál sería la mejor vía metodológica a seguir para alcanzar la meta de su investigación.

Cualquiera que sea el caso, consideramos necesario revelar al lector que, en nuestra experiencia, el camino seguido para establecer la metodología en la presente investigación no fue un proceso llano y directo, lo que nos lleva a integrar este apartado, esperando proporcionar más elementos contextuales para que el lector elabore su propia opinión respecto a los argumentos y evidencias que rodearon la toma de decisiones metodológicas a considerar en esta investigación.

Durante la primera revisión de literatura, algunos reportes de investigaciones (Gambarato, 2013; Kwon & Byun, 2016; Munaro & Pianovski Vieira, 2016; Scolari, 2013) coincidían en su estructura mediante la revisión de trabajos teóricos y de investigación previos, a manera de antecedentes y contexto para el desarrollo de sus planteamientos. Más tarde, durante el proceso de estructuración del estado de la cuestión confirmamos que, dado el carácter emergente del tema de investigación seleccionado, lo pertinente sería una metodología orientada en la revisión y análisis de literatura. Esta aproximación permitiría explorar el tema desde su base y, posteriormente, orientar la identificación de iniciativas divulgadas en torno a nuestro tema de interés: lo transmedia considerado desde la narrativa para que, mediante el análisis de experiencias aplicadas, identificáramos algunas de sus posibilidades educativas desde el enfoque de la formación. El siguiente paso, entonces, era encontrar el enfoque metodológico.

En el artículo presentado por Young-Sung Kwon¹⁰⁰ & Daniel H. Byun¹⁰¹ (2016): “Exploración del Concepto de Narrativa Transmedia en los Estados Unidos y Corea del Sur: Un Análisis Sistemático”¹⁰² (*An Exploration of the Concept of Transmedia Storytelling in the United States and South Korea: A Systematic Analysis*) encontramos un método que parecía empatar con la necesidad de abordar un tema emergente bajo el principio de revisión de

¹⁰⁰ Profesor en la Universidad Nacional de Seúl e Investigador Principal en el Laboratorio de Cerebro y Humanidades, en Corea del Sur.

¹⁰¹ Profesor en el Departamento de Cine, Televisión y Multimedia de la Universidad Sungkyunkwan, Seúl, en Corea del Sur.

¹⁰² Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

literatura: “Como el tema del estudio era un área relativamente nueva y dado que no se habían realizado muchos estudios al respecto, se prefirió una revisión sistemática como método de obtención y análisis de datos”¹⁰³ (Kwon & Byun, 2016, p.3). [*Since the subject of the study was relatively a new area and given the fact that not many studies had been done on it, a systematic review was preferred as the method of obtaining and analyzing data*] (Kwon & Byun, 2016, p. 3).] El método destacaba por su interés en el aprovechamiento eficiente del tiempo en una investigación: “El motivo de la elección de una revisión sistemática fue que ahorraría tiempo con respecto a la realización de un estudio primario, lo que habría planteado una serie de desafíos logísticos y relacionados con el tiempo”¹⁰⁴ (Khan, Kunz, Kleijnen & Antes citados por Kwon & Byun, 2016, p. 3). [*The reason for the choice of a systematic review was that it would save time with respect to conducting a primary study, which would have posed a number of time-related and logistical challenges* (Khan, Kunz, Kleijnen & Antes citados por Kwon & Byun, 2016, p. 3)]. De esta forma, consideramos que un método razonable para guiar la presente investigación sería la *revisión sistemática*.

Para comprender a detalle el principio de revisión sistemática, rastreamos el trabajo referido por Kwon & Byun (2016). El artículo llamado: “Cinco pasos para conducir una revisión sistemática”¹⁰⁵ (*Five steps to conducting a systematic review*) (Khan, Kunz, Kleijnen & Antes, 2003), era breve y conciso, pero su contenido demostraba un uso estrechamente vinculado a Ciencias de la Salud. Con miras a verificar si la revisión sistemática como método permitiría centrar sus posibilidades de aporte al contexto de las Ciencias Sociales, optamos por la búsqueda y profundización en textos académicos alternativos como: “Revisiones Sistemáticas en las Ciencias Sociales: Una guía Práctica”¹⁰⁶ (*Systematic Reviews in the Social Sciences: A practical guide*), de Petticrew & Roberts (2005); “Haciendo una revisión sistemática: Guía para estudiantes”¹⁰⁷ (*Doing a systematic review: A students guide*), de Boland, Cherry & Dickson (2013) y “Enfoques sistemáticos hacia una revisión de literatura exitosa, 2ª ed.”¹⁰⁸ (*Systematic approaches to a Successful literature review, 2nd ed.*) de Booth, Sutton & Papaioannou (2016).

¹⁰³ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁰⁴ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁰⁵ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁰⁶ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁰⁷ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁰⁸ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

Durante la consulta de trabajos relacionados con revisión sistemática, encontramos referencias constantes al trabajo del Dr. Mark Petticrew. Por esto, además de la literatura antes referida, localizamos otros dos artículos de Petticrew para conocer más en torno a la evolución de la revisión sistemática como método multidisciplinario: “Revisiones sistemáticas, de astronomía a zoología: mitos y equivocaciones”¹⁰⁹ (*Systematic reviews from astronomy to zoology: myths and misconceptions*) (Petticrew, 2001); y “¿Tiempo para repensar el catequismo de la revisión sistemática? Pasando de ‘lo que funciona’ a ‘lo que sucede’”¹¹⁰ (*Time to rethink the systematic review catechism? Moving from ‘what works’ to ‘what happens’*) (Petticrew, 2015).

Posterior a la revisión y valoración a conciencia de contenidos para los fines y tiempos disponibles en esta investigación, concluimos los siguientes desafíos que impactarían, de optar por el método de la revisión sistemática bajo el enfoque de los autores consultados:

- Los textos evidenciaron en sus ejemplos y prácticas una marcada orientación hacia el entorno de las Ciencias de la Salud (aún en los casos donde anunciaban su enfoque hacia las Ciencias Sociales). Optar por este método, implicaría hacer adaptaciones hacia la investigación cualitativa aplicada en el contexto de la educación.
- Algunas de sus herramientas de análisis y procesamiento de la información, como las utilizadas para aclarar críticamente los estudios incluidos, ponderan su enfoque hacia el diseño cuantitativo por lo que, para su aplicación en el contexto cualitativo presente en nuestra investigación, requerirían adaptaciones en cada pregunta que integrasen uno o más instrumentos.
- La revisión sistemática es un método que, en contraste con la aparente accesibilidad planteada en un inicio por Kwon & Byun (2016), puede requerir una infraestructura extensa para atender al rigor de su protocolo¹¹¹, incluyendo la labor de varios investigadores especializados trabajando en paralelo para la identificación, integración y análisis de información en las investigaciones (Petticrew & Roberts, 2005, Capítulo 2., Caja 2.7).

¹⁰⁹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹¹⁰ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹¹¹ Para detalles relativos al protocolo, consultar el Manual Cochrane, versión en español, disponible en: http://es.cochrane.org/sites/es.cochrane.org/files/public/uploads/manual_cochrane_510_web.pdf

Derivado del escenario antes descrito, la decisión fue reorientar la búsqueda hacia un método basado en la revisión de literatura, que mantuviera pertinencia académica seria, con un enfoque hacia las Ciencias Sociales, preferentemente en el contexto educativo, y que considerase las posibles restricciones de una investigación a nivel maestría en términos de tiempos y recursos. Tuvo que pasar todo este recorrido, antes de que llegáramos al enfoque de Machi & McEvoy, (2012, 2016), pero reconocemos que el proceso resultó enriquecedor. Aunque al final autores de la primera etapa de investigación para la selección metodológica no se vieron del todo reflejados en cuanto al procedimiento, vale reconocer que el rigor y meticulosidad en autores como Petticrew & Roberts (2005), influyeron en los criterios para seleccionar y describir categorías de fuentes, registros y criterios utilizados en esta investigación.

Si el desarrollo transmedia debe extenderse más, debe ser dictado por alguna necesidad narrativa, en lugar de ser tratado como deseable por naturaleza.¹¹²

—Marie-Laure Ryan, *Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?*, 2015
[If transmedia development is to extend further, it must be dictated by some narrative necessity, rather than being treated as inherently desirable.

—Marie-Laure Ryan, *Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?*, 2015]

V. EL ECOSISTEMA TRANSMEDIA: LA NARRATIVA COMO PIEDRA ANGULAR

5.1 El ecosistema transmedia

Querer abordar el ecosistema transmedia implicó para nosotros un importante desafío. En parte porque, como logramos comprobar en el periodo transcurrido durante el desarrollo de la presente investigación, descubrimientos y nuevas incorporaciones relacionados con lo transmedia mantienen en constante expansión al ecosistema, así que, suponer abarcarlo en su totalidad resulta una meta poco realista. Por otro lado, encontramos que, aún entre la diversidad de lógicas transmedia disponibles durante estos años de investigación, resultó necesario enfocarnos en un área en particular del ecosistema cuya dimensión resultara accesible y abordable dentro de los límites de tiempo disponibles. Los requerimientos para su abordaje han sido tales que, con la intención de propiciar una mejor asimilación para el lector, optamos por distribuirla en tres partes (Capítulos V., VI. y VII.).

Iniciamos este capítulo entonces, reconociendo que nuestro ejercicio refleja la aproximación, no a todo, sino a un segmento específico del ecosistema, como se muestra en la *Figura 12*.

¹¹² Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

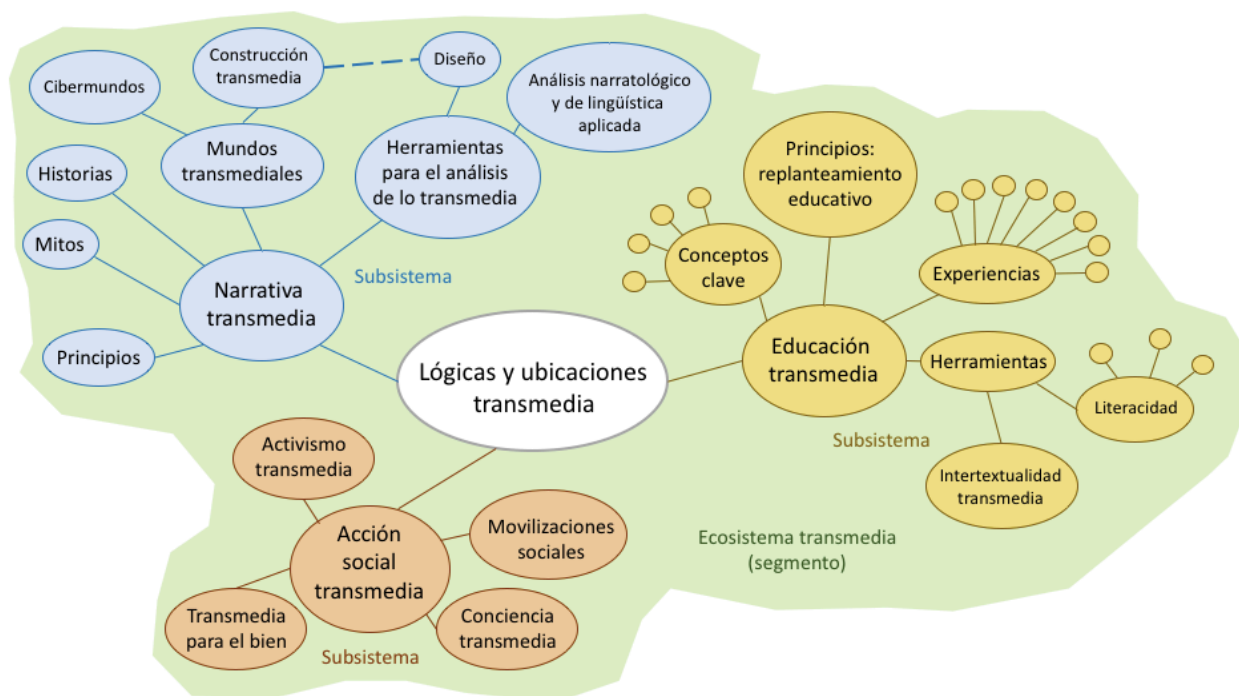


Figura 12. Representación visual de los subsistemas que conforman el segmento del ecosistema transmedia que abordamos. Elaboración propia. CC by-nc-sa, 2018 por Enzo Hernández.

Reconocemos que otras lógicas adicionales que también forman parte del ecosistema transmedia, como el periodismo transmedia, el documental transmedia y el mercadeo/publicidad transmedia, quedarán pendientes por explorar, pero también, justificamos nuestra decisión al priorizar contenidos. Durante nuestra revisión de literatura, encontramos varias líneas de investigación en Iberoamérica interesantes como en el caso del periodismo (Franco, 2013; Renó, Campalans, Ruiz, & Gosciola, 2013), pero también notamos lugares comunes que, más que abonar, parecían reproducir la ruta trazada por Scolari en su trabajo exploratorio desde el 2013. Así, nuestra intención en estos tres capítulos es dar cabida a la reflexión de proyectos menos conocidos tanto en Europa, Estados Unidos y Australia, como en el contexto latinoamericano y nacional (México). Proyectos que, por sus características, nos ayuden a enfocar la reflexión hacia este proceso en transformación de lo transmedia que recorre desde la narrativa hacia la literacidad.

5.2 Narrativa transmedia: un mundo por explorar

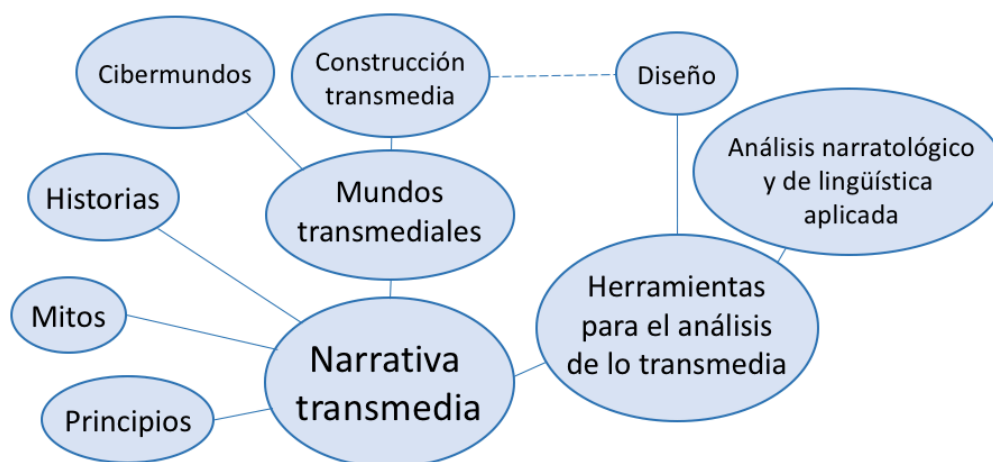


Figura 13. Representación visual de los temas y casos en torno a la narrativa transmedia que conforman el Capítulo V. Elaboración propia. CC by-nc-sa, 2018 por Enzo Hernández.

Si bien lo transmedia tiene su punto de partida en el mundo de la publicidad y el mercadeo, a partir de la propuesta de Kinder (1991), su auge actual lo debe al planteamiento de Jenkins asociado a la narrativa. Por tanto, dedicamos este capítulo inicial de la presentación del ecosistema transmedia al subsistema de la narrativa.

El punto de partida, por tanto, es la definición inicial de Jenkins (2006b, pp. 95-96) de narrativa transmedia, presentada en el Capítulo I. de este trabajo, aunque para abrir este apartado optaremos por una versión más elaborada que presentó el mismo autor en 2007:

...un proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia¹¹³ (Jenkins, 2007, s.p.).

[...a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story (Jenkins, 2007, s.p.).]

En 2009 Jenkins avanza en su construcción conceptual de la narrativa transmedia y propone siete principios que la caracterizan:

¹¹³ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

Tabla 4.

Los Siete Principios de Narrativa Transmedia de Jenkins

<i>Principios de Narrativa Transmedia</i>	<i>Descripción</i>
Expansión (<i>Spreadability</i>) vs. Profundidad (<i>Drillability</i>)	Potencial de un contenido para ser compartido y su capacidad de motivar al usuario a difundirlo aumentando el capital simbólico del relato. vs. Capacidad del contenido de permitir una exploración profunda y expandida de la historia a quienes hayan quedado atrapados por la historia.
Continuidad (<i>Continuity</i>) vs. Multiplicidad (<i>Multiplicity</i>)	Busca la máxima coherencia del contenido, manteniendo el universo narrativo inalterado en sus distintas extensiones, aumentando su credibilidad. vs. Se generan escenarios paralelos u otras versiones de los personajes para recompensar el conocimiento profundo de la narrativa principal.
Inmersión (<i>Immersion</i>) vs. Extraíbilidad (<i>Extractability</i>)	El espectador se introduce en el universo narrativo (p. ej. parques temáticos, videojuegos). vs. El espectador introduce en su realidad cotidiana elementos del universo narrativo (p. ej. artículos y productos físicos).
Construcción de mundos (<i>Worldbuilding</i>)	La historia tiene lugar en una realidad construida y compleja, dotada de costumbres, idiomas, reglas (ligado a inmersión y extracción) Las extensiones transmedia (reales, virtuales o mixtas) hacen uso de este universo para generar una mayor interacción.
Serialidad (<i>Seriality</i>)	Las piezas de información relevante para entender el universo se distribuyen a lo largo de historias en distintos formatos que son satisfactorias por sí mismas, pero estimulan a seguir buscando en procesos más hipertextuales que lineales.
Subjetividad (<i>Subjectivity</i>)	Permite al espectador acercarse a la historia desde la perspectiva de distintos personajes, enriqueciéndola.
Realización (<i>Performance</i>)	Capacidad para motivar a los consumidores de las historias a producir contenidos, involucrándose en la construcción narrativa para promoverla. Estas formas pueden haber sido diseñadas por los creadores o por los propios fans.

Nota. Jenkins (2009a,2009b). Adaptado por el autor a partir a partir de traducciones al español de Carlos Scolari (2013) y María Brea (s.f.).

La corrupción posterior del término “transmedia” por parte de algunos actores de las industrias del entretenimiento, llevó a Jenkins a exponer algunos mitos que se estaban propagando y que amenazaban la integridad conceptual de su propuesta. En el artículo: “Siete

mitos acerca de la narrativa transmedia desmentidos”¹¹⁴ (*Seven myths about transmedia, storytelling debunked*) (2011a), Jenkins refiere que, a consecuencia de que la narrativa transmedia hubiera sido adoptada como “palabra de moda” (*buzzword*) en Hollywood, muchos de quienes utilizan el término no acaban de entender lo que están diciendo. Por esto, identifica y retroalimenta los supuestos y presunciones que considera más comunes en trabajos y proyectos que, supuestamente, abordan la narrativa transmedia y que, desde su perspectiva, son mitos. Para facilitar este contraste, presentamos la tabla a continuación (Tabla 5):

Tabla 5

Mitos de la Narrativa Transmedia según Jenkins

<i>Mito</i>	<i>Argumento</i>
La narrativa transmedia alude a cualquier estrategia que involucre más de una plataforma mediática	Cuando las plataformas sólo adaptan contenidos, no necesariamente se considera narrativa transmedia. Conforme pensamos en la definición de transmedia, debemos volver a las relaciones entre los medios y no simplemente contar el número de plataformas de medios. ¹¹⁵ Cada caso debe contribuir y expandir el todo del universo narrativo.
Lo transmedia es, básicamente, una estrategia promocional	Los primeros experimentos pudieron haber sido financiados desde la perspectiva de mercado para el involucramiento de la audiencia, pero en esencia, lo transmedia es guiado por un impulso creativo para expandir y compartir.
Lo transmedia se refiere a juegos	Las propiedades transmedia combinan “atractores culturales” ¹¹⁶ (reúnen una audiencia altamente involucrada) y “activadores culturales” (dan a la audiencia algo que hacer). Los juegos refieren un modelo que puede recuperar estos principios, pero no necesariamente es el único.
Lo transmedia es para <i>geeks</i>	La mayoría de lo transmedia era diseñado para usuarios pioneros (<i>early adopters</i>), niños (mediante los dibujos animados) y <i>geeks</i> (en la ciencia ficción), pero hay señales (en educación y movimientos sociales) de que las experiencias en torno a lo transmedia pueden tener un alcance más amplio en perfiles.
Lo transmedia requiere un presupuesto elevado	Inicialmente se le asociaba con películas taquilleras y series televisivas de culto, pero también hay casos de producciones

¹¹⁴ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹¹⁵ Este punto alude a la definición de producción transmedia propuesta por Gomez (2007), respecto a que el contenido debe distribuirse en tres o más plataformas mediáticas (detalles en: <http://pganmc.blogspot.mx/2007/10/pgan-member-jeff-gomez-left-assembled.html>). Clark (2011), Dena (2007) y Jenkins (2011b) conceden la posibilidad del enfoque de Gomez por el contexto del gremio donde se desempeña (bajo un sistema de franquicias), pero tampoco lo consideran una condición decisiva o indispensable para caracterizar la narrativa transmedia.

¹¹⁶ Concepto retomado por Jenkins de Pierre Lévy.

	independientes de bajo presupuesto. Se trata de desarrollar una mezcla de medios en función del género, la audiencia y el presupuesto de la producción.
Todo debería hacerse transmedia	Lo transmedia representa una oportunidad creativa, pero no debe considerarse como mandato para todo. Muchas historias pueden contarse perfectamente con un solo medio.
Lo transmedia “ya fue” ¹¹⁷	La narrativa transmedia sigue dependiendo de las historias. Si las historias no atrapan la atención, ninguna cantidad de extensión transmedia podrá repararlo. No obstante, seguirán surgiendo nuevos enfoques, porque lo transmedia como estrategia responde a un entorno mediático que recompensa con su omnipresencia a la audiencia, para permitir que los <i>fans</i> se adentren más en las historias que les cautivan.

Nota. Adaptado y traducido del inglés por el autor a partir de Jenkins (2011a, 2011b)

Con esta aportación, Jenkins sigue alimentando el espacio para la discusión que otros académicos retomarán, desde una perspectiva más amplia, en la búsqueda para comprender a la narrativa transmedia más a fondo.

5.2.1 De lo ideal a lo real: Clasificación de historias transmedia

Delwiche reflexiona que la definición de narrativa transmedia presentada por Jenkins (2006b), manifiesta idealismo en su visión cuando argumenta: “idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia¹¹⁸ (Jenkins, citado por Delwiche, 2016).” [*“ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story”* (Jenkins, citado por Delwiche, 2016)]. En seguida, Delwiche, refiere a Jason Mittell¹¹⁹ quien, en un intento por vincular la teoría con la realidad, sugiere:

... es útil distinguir entre el ideal propuesto de Jenkins de transmedia balanceado, sin que un medio o texto desempeñe un papel principal sobre otros, con el modelo más común de transmedia desequilibrado, con un texto central claramente identificable y una cantidad de extensiones transmedia periféricas que podrían estar más o menos integradas en el todo narrativo, reconociendo que la mayoría de los ejemplos caen en algún lugar en un espectro entre equilibrado y desequilibrado¹²⁰ (Mittell, citado por Delwiche, 2016, p. 35). [*...it is useful to distinguish between Jenkins' proposed ideal of balanced transmedia, with no one medium or text serving a primary role over others, with the more*

¹¹⁷ En el original, de la locución inglesa: *is “so ten minutes ago”*

¹¹⁸ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹¹⁹ Jason Mittell es Profesor de Cultura Cinematográfica y de Medios y Estudios Americanos en el Middlebury College. Tiene Doctorado por parte de la *University of Wisconsin - Madison*. Sus líneas de investigación incluyen historia y crítica televisiva, historia de la cultura y los medios, teoría narrativa, teoría del género, crítica videográfica, animación y medios infantiles, videojuegos, humanidades digitales, estudios de nuevos medios y convergencia tecnológica.

¹²⁰ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

commonplace model of unbalanced transmedia, with a clearly identifiable core text and a number of peripheral transmedia extensions that might be more or less integrated into the narrative whole, acknowledging that most examples fall somewhere on a spectrum between balanced and unbalanced (Mittell, citado por Delwiche, 2016, p. 35).]

Partiendo entonces de la pregunta: ¿Por qué hay tan pocos casos disponibles de transmedia equilibrado de acuerdo con los criterios establecidos en la definición de Jenkins?, y tomando como punto de partida la propuesta de un espectro transmedia que plantea Mittell, Delwiche caracteriza y tipifica los principales matices que considera dentro de la narrativa transmedia, a partir de una estructura simple para clasificar historias transmedia en función de sus vínculos entre textos subsidiarios y plataformas (Tabla 6):

Tabla 6

Clasificación de Historias Transmedia¹²¹ según Delwiche

<i>Tipo</i>	<i>Características</i>	<i>Ejemplo</i>
Transmedia blando (<i>Soft transmedia</i>)	Un mundo ficticio compartido se desenvuelve a través de distintos canales mediáticos, pero hay muy pocos vínculos narrativos entre canales. Los personajes y situaciones pueden trascender plataformas específicas, pero suelen ser más la excepción, que la regla.	De una serie de televisión exitosa se genera un videojuego. El videojuego conserva el tema de la serie y recupera uno de los personajes principales para que aparezca en la introducción del juego pero, fuera de eso, no hay mayor desarrollo del universo narrativo.
Transmedia sólido (<i>Hard transmedia</i>)	Se caracteriza por su intertextualidad y narrativa multimodal, con conexiones múltiples entre plataformas. Los desarrollos en un solo medio inciden notablemente en el significado de las historias relatados en otros canales mediáticos. Aunque un transtexto puede funcionar como texto primario, los eventos que se desarrollan en un transtexto influyen en desarrollos de los otros textos.	En un universo de cómics con distintos personajes, se generan historias derivadas que producen cambios en los personajes y sus dinámicas. Sucedido esto, todo nuevo producto desarrollado, sea a manera de cómic o en otras plataformas, recuperan en su narrativa las transformaciones y nuevas relaciones derivadas del texto primario.
Transmedia decorativo (<i>Decorative transmedia</i>)	Utiliza canales mediáticos múltiples para extender un mundo ficticio. Las extensiones narrativas son suplementos de una narrativa primaria ubicada en un solo medio. Las extensiones cumplen una función promocional. Los transtextos secundarios servirán a los	Como parte de la trama en una serie exitosa de televisión, aparecen unos libros para niños. Se contratan ilustradores para diseñar portadas, y animadores para hacer escenas de cada libro. Las animaciones se unen para crear un corto de libro animado.

¹²¹ En respeto al planteamiento original, reproducimos el uso abierto que da Delwiche a la palabra “transmedia” en la denominación de cada tipo. No obstante, hay que tener presente que su acepción implica a la narrativa transmedia en particular.

intereses del texto primario.		
Juegos de Realidad Alternativa (<i>Alternate Reality Games</i>)	Historias transmedia interactivas que se desarrollan a través de múltiples plataformas, extendiendo bucles narrativos en medios digitales del mundo real como correos de voz, mensajes de texto y sitios web, que operan a través de juegos de rol. Este modelo no requiere distinción entre texto primario y transtextos secundarios. A diferencia de los tres tipos anteriores, en este caso no suele haber una brecha entre la realidad de la audiencia y el universo ficticio de la narrativa.	Desde el mundo real se hace una convocatoria para asumir un rol a como ciudadanos de un mundo ficticio para apoyar a un personaje que es parte de ese mundo. Se distribuyen pistas y mensajes secretos en uno o más puntos del mundo real (plazas, edificios, al interior de alimentos) que promoverán en los participantes una mayor inmersión en el mundo ficticio dentro del universo narrativo, haciéndoles coparticipes en el desarrollo de la historia.

Nota. Adaptado y traducido del inglés por el autor a partir de Delwiche (2016, pp. 37-41)

5.2.2 Lo transmedia más allá de la narrativa

Después de afinar el concepto de narrativa transmedia a lo largo de varios años, el propio Jenkins (2016b) identificó los límites de sus planteamientos originales y en el capítulo denominado: “Lógicas y Ubicaciones Transmedia”¹²² (*Transmedia logics and locations*) hizo entre otros, los aportes que a continuación reseñamos, ampliando así la visión de lo transmedia:

- Identificar lugares comunes que detecta en críticas a lo transmedia hasta ese momento.
- Ofrecer una propuesta para describir, tanto en Estados Unidos como en otros países que considera representativos a nivel mundial¹²³, las transformaciones y manifestaciones de modelos transmedia surgidos después de su propuesta inicial décadas atrás.

En el texto, Jenkins destaca el efecto del contexto en lo transmedia (cómo funciona, qué hace, y a quién se dirige), más allá de la industria del entretenimiento. Identifica limitaciones clave de la palabra transmedia que, por sí misma, dice poco en cuanto a:

- Los medios involucrados (lo transmedia no necesariamente implica lo digital)
- La relación entre productores y consumidores (lo transmedia no necesariamente es interactivo o participativo)
- Las funciones que está cumpliendo (lo transmedia no necesariamente es narrativa)
- Los modelos económicos que apoyan la producción y distribución de sus textos (lo transmedia puede ser producido con recursos comerciales o públicos)

¹²² Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹²³ A saber: Japón, Canadá, países que conforman la Unión Europea, y Brasil para Latinoamérica.

El autor (2016b) comenta que trascender la idea de generar una definición consensuada para lo transmedia implica primero, identificar y luego, distinguir entre distintas lógicas y ubicaciones. Para esto, las ubicaciones deben definirse alrededor de las culturas de producción, que toman forma por:

- Las fuentes de financiamiento que les apoyan
- Las metas que estos mecanismos establecen en las producciones transmedia.

Las lógicas transmedia, por tanto, resultan pertinentes para definir:

- Lo que estas producciones buscan alcanzar (por ejemplo, narrativa en oposición a la educación, promoción en oposición a servicio público).
- Qué modelos de actividad buscan inspirar en las audiencias (por ejemplo, comprensión aditiva¹²⁴, “esparcibilidad”¹²⁵, interactividad, etc.).

Según Jenkins, este tipo de distinciones pueden ayudar a desarrollar descripciones más precisas en diferentes proyectos, y cómo estos se relacionan con la cultura que les rodea considerando que:

- El mismo texto puede servir a múltiples lógicas transmedia
- Múltiples elementos y factores pueden transformar la producción transmedia dentro de una ubicación determinada
- Productores transmedia radicados en un país pueden colaborar o coproducir contenidos con un sistema completamente diferente.

5.2.3 Mundos transmediales

El enfoque de los mundos transmediales es una aproximación que, desde una perspectiva distinta al canon marcado en el concepto definido por Jenkins para la narrativa transmedia, busca ir más allá, describiendo sus particularidades para establecer nuevos confines. A continuación presentamos dos casos.

¹²⁴ El término “comprensión aditiva” fue acuñado por el diseñador de videojuegos Neil Young para referirse a la forma en que cada nuevo texto añade una nueva pieza de información que nos fuerza a revisar nuestra comprensión del relato en sí. El texto debe ser accesible desde sus propios términos, al mismo tiempo que realiza una contribución original al sistema narrativo como un todo.

¹²⁵ Del original en inglés: *Spreadability*. - Se refiere al potencial -técnico y cultural- para que las audiencias compartan contenidos para propósitos propios, en ocasiones con permiso de los propietarios de los derechos, y otras en contra de sus deseos. (Jenkins, 2013)

5.2.3.1 Cibermundos

Lisbet Klastrup¹²⁶ y Susana Tosca¹²⁷ presentan el concepto de “mundos transmediales” (*transmedial worlds*) o TMW (por sus siglas en inglés) que definen como:

... sistemas de contenido abstracto a partir de los cuales se puede actualizar o derivar un repertorio de historias y personajes ficticios a través de una variedad de formas mediáticas. Lo que caracteriza a un mundo transmedial es que la audiencia y los diseñadores comparten una imagen mental de la "mundanidad" (una serie de características distintivas de su universo). La idea de la mundanidad de un mundo específico se origina principalmente en la primera versión presentada del mundo, pero puede elaborarse y modificarse a lo largo del tiempo. Muy a menudo, el mundo tiene un culto (fanático) siguiéndole también a través de los medios¹²⁸ (Klastrup & Tosca, 2004).
 [...*abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world's worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well* (Klastrup & Tosca, 2004).]

En su definición, las autoras comentan que, aunque sus propiedades suelen ser comunicadas mediante la narrativa, el mundo es más que una historia específica. Klastrup y Tosca asumen que el planteamiento de Jenkins se enfoca en la narración concreta de una historia a través de distintos medios, mientras que su concepto de mundo transmedial se enfoca en las propiedades abstractas que atraviesan las distintas manifestaciones. Para las autoras, aún si el mundo transmedial puede tener una narrativa, no es la única característica que le define, o no siempre contará con una forma rastreable que pueda reconocerse. Los elementos nucleares que atribuyen a los mundos transmediales son: el *mythos*¹²⁹, el *topos*¹³⁰, y el *ethos*¹³¹.

¹²⁶ Lisbeth Klastrup es académica danesa de nuevos medios. Aunque su investigación inicial fue sobre la ficción en hipertexto, ahora es mejor conocida por su investigación en mundos virtuales. Trabaja como profesora asociada en la Universidad de Tecnología de la Información de Copenhague. En el contexto danés, también investiga sobre los usos de las redes sociales, como Facebook, Twitter, blogs y moblogs, y la conexión entre la comunicación en línea y sin conexión.

¹²⁷ Susana Tosca es profesora asociada en la Universidad de Tecnología de la Información de Copenhague, Dinamarca. Miembro del grupo de investigación de Cultura y Comunicación. Sus intereses de investigación incluyen: narración digital, transmedialidad, juegos de computadora, estética digital, hipertexto, cultura popular e informática en la escuela primaria.

¹²⁸ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹²⁹ El *mythos* establece conflictos y batallas, además de presentar a los personajes del mundo. Es el conocimiento central que alguien debe tener para interactuar o interpretar eventos en el mundo.

¹³⁰ El *topos* es la ubicación del mundo en un periodo histórico específico y con geografía detallada. Es lo que se espera en términos de física y navegación del mundo.

Para aplicar su concepto, Klastrop y Tosca se concentran en los “cibermundos” (*cyberworlds*¹³²), por las oportunidades que ofrecen de actualización al mundo transmedial, ya que permiten al usuario, convertirse y actuar como personaje en el mundo, no sólo experimentándolo desde fuera, sino transportándose hacia su interior. Las autoras proponen que el análisis de su modelo ofrece aplicaciones prácticas para aquellos cibermundos que se concentran en el desempeño (permitiendo a los jugadores crear su propio contenido). Desde su perspectiva, los cibermundos que mantienen apego al *mythos*, *topos* y *ethos* del mundo, serán más exitosos que aquellos cibermundos que intentan modificar el *mythos* del mundo o imponer su propia línea narrativa.

5.2.3.2 Lógica de construcción transmedia: mundos antes que narrativa

Partimos de la conclusión del razonamiento de Ryan en su artículo, quien refiere que, si el desarrollo transmedia ha de extenderse más, debe ser dictado por alguna necesidad narrativa, en lugar de ser tratado como inherentemente deseable. Ryan plantea una reflexión interesante porque, aunque reconoce que muchos éxitos narrativos (derivados de libros y películas) se han convertido en fenómenos transmedia, no considera que ningún proyecto nativo transmedia (al 2015) haya resultado un gran suceso. Después de un recorrido a detalle de los posibles motivos detrás de esta situación, Ryan considera que puede interpretarse de dos formas:

- UNO: La narrativa transmedia no es un modo autónomo de narración, sino una estrategia de mercadeo que alimenta de manera forzada mundos narrativos al público a través de tantas plataformas como sea posible, para poder alcanzar la audiencia más amplia.
- DOS: Significa que la narrativa transmedia (o construcción de mundos transmedia) es un proyecto experimental que sigue en la necesidad de encontrar su verdadero llamado. De ser este el caso, el criterio para el éxito no es hacer un *mega-hit* sino, más modestamente, crear un trabajo que justifique el desarrollo transmedia.

El planteamiento de construcción de mundos transmedia marcado por Ryan, cuenta también con una reflexión interesante. La forma “clásica” (representada por franquicias comerciales) de narrativa transmedia no es un juego de juntar las historias como un rompecabezas, sino un viaje de regreso a un mundo favorito. Satisface una pasión enciclopédica de adquirir más conocimiento del mundo, o una pasión de coleccionista, para adquirir más y más

¹³¹ El *ethos* representa la ética implícita y explícita y el código (moral) de conducta que los personajes del mundo deben seguir.

¹³² Ambientes multi-usuarios mediados por computadora y unidos en red.

souvenirs, pero no la pasión detectivesca de reconstruir una historia mediante hechos disseminados (Ryan, p.4). En este contexto, la “narrativa transmedia” es una denominación equivocada. El fenómeno debería llamarse “Construcción del mundo transmedia” (*transmedia world-building*).

Otra aportación interesante de Ryan es su observación de que, aunque según la definición de Jenkins, se presupone una planeación de “arriba hacia abajo” (*top-bottom*) para distribuir la información narrativa en múltiples documentos, las franquicias crecen de “abajo hacia arriba” (*bottom-top*), mediante un proceso de agregación. Los proyectos transmedia de arriba hacia abajo son considerados más la excepción que la regla.

5.3 Herramientas para el análisis de experiencias y narrativa transmedia en general

Trasladar abstracciones teóricas en torno a lo transmedia hacia propuestas concretas replicables, resulta un desafío que implica, primero, revisar distintos casos para identificar elementos específicos comunes y, segundo, identificar aspectos de su dinámica e interacción, consistentes con los principios generales del concepto propuesto por académicos reconocidos internacionalmente por su constancia y profundidad en investigaciones relacionadas con lo transmedia. Para lograrlo, académicos y profesionistas de diferentes áreas disciplinares se han enfocado en desarrollar y poner a prueba algunas herramientas, para sistematizar el proceso de estructuración y análisis del diseño de proyectos transmedia. A continuación, compartimos algunos casos:

5.3.1 Diseño de proyectos transmedia

Evgeniya D. Malenova¹³³ (2018), considera a los proyectos transmedia como un fenómeno relativamente reciente en las ciencias humanas, pero esto no exime a quienes se interesen (autores y promotores de cualquier proyecto transmedia), de asegurarse que todos los elementos que lo compongan estén interrelacionados, y que los vínculos entre dichos componentes resulten lógicos, consistentes y bien definidos. Tener presentes estas consideraciones puede ser un desafío, y por esto, más de un autor se ha concentrado en documentar, analizar y divulgar sus procesos para generar proyectos transmedia que atiendan a estos requerimientos con elementos sólidos y estables. A continuación, presentamos dos casos concretos desde perspectivas distintas.

¹³³ Evgeniya D. Malenova, es profesora asociada de lingüística en el Departamento de Lenguas Extranjeras de la Universidad del Estado de Omsk, en Rusia. Sus investigaciones giran en torno al análisis del discurso, traducción audiovisual y estudios transmedia.

5.3.1.1 Hoja de presentación de experiencia transmedia¹³⁴

En su trabajo: “Iniciando en la narración transmedia: una guía práctica para principiantes 2a edición”¹³⁵ (*Getting started in transmedia storytelling: a practical guide for beginners, 2nd edition*), Pratten caracteriza y desarrolla a detalle una serie de herramientas para identificar distintos elementos y su efecto en la configuración de producciones transmedia. Dado que, desde la perspectiva de Pratten, la experiencia es parte fundamental del diseño en términos de:

- Los espacios narrativos que se desean cubrir (locación, personajes, tiempo)
- El número y sincronización relativa de las plataformas (secuencial, paralela, simultánea, no lineal)
- La extensión y tipo de participación de la audiencia

desarrolla una hoja de presentación de experiencia transmedia con los que, a su consideración, resultan los elementos mínimos para ver de manera rápida y sencilla el tipo de experiencia que se pretende abordar. La hoja, incluye un “diagrama de radar transmedia”, que se desarrolla en torno a cuatro ejes:

- Importancia de la narrativa. - ¿Qué tan importante es la historia para la experiencia? ¿Qué grado de control de autoría existe?
- Importancia de co-creación. - ¿Qué tan importante es que la audiencia contribuya a la experiencia de la historia? (contempla un espectro de participación que va desde dar clic a un enlace, hasta la creación de contenidos)
- Importancia del mundo real. - ¿Qué tan importante es que la experiencia de la historia impregne locaciones reales, lugares, eventos y gente?
- Importancia del juego. - ¿Qué tan importante es que la audiencia tenga una meta o un logro o recolecte algo?

En función de la presencia relativa en cada eje el diagrama representa, a manera de gráfico, la conformación de la experiencia en la propuesta transmedia. En la *Figura 14*. se pueden observar, la hoja de presentación de experiencia transmedia, el diagrama de radar transmedia y algunos ejemplos de “formatos” (mecanismos frecuentes de participación familiares para ciertas audiencias).

¹³⁴ Elegimos esta herramienta en particular porque, para fines de este apartado de herramientas para el análisis, apela a una representación gráfica con elementos generales que definirán estilos, necesidades y estrategias en el diseño, centrado en el tipo de experiencia de la propuesta transmedia.

¹³⁵ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

Hoja de presentación de experiencia transmedia y ejemplos de formatos (Pratten, 2015)

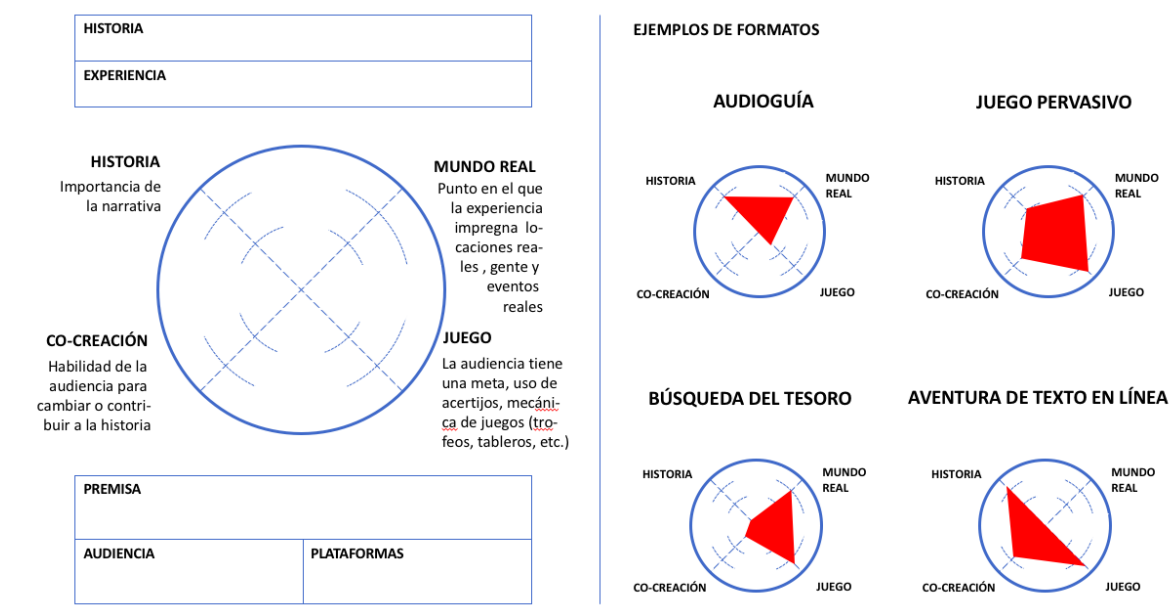


Figura 14. Hoja de presentación de experiencia transmedia (y algunos ejemplos de formatos¹³⁶). Adaptado y traducido de *Getting Started with Transmedia Storytelling* (pp. 19-21) por R. Pratten, 2015, recuperado de <https://es.slideshare.net/ZenFilms/getting-started-in-transmedia-storytelling-2nd-edition>. Copyright 2015 por Robert Pratten. Reproducido con autorización.

5.3.1.2 Modelo analítico de proyectos transmedia

En el 2013, Gambarato presentó el artículo (anteriormente referido) donde, además de rastrear y proponer un concepto propio de narrativa transmedia, presenta una propuesta de modelo analítico de proyectos transmedia. Posteriormente, en el 2016, como parte de un artículo en coautoría con Lilit Dabagian¹³⁷, presenta una versión esquematizada de su modelo. A partir de diez criterios, agrupa elementos en bloques que considera sustanciales para el análisis del diseño de proyectos transmedia en lo general. La representación gráfica permite diferenciar la manera en la que las autoras agrupan e integran los distintos criterios por etapas (Figura 15.):

¹³⁶ La audioguía suele utilizarse en recorridos de espacios como museos o recorridos (ejemplo: Audioguía Campus Central/ Ciudad Universitaria (Sánchez, 2012) <https://bit.ly/2qNxWEf>); el “juego pervasivo” (*pervasive game*), tiene uno o varios rasgos determinantes que amplían el ámbito de juego a nivel social, espacial o temporal, dejando que otro tipo de realidades entren en el propio juego (Sánchez, 2014) (ejemplo: *Future voices* (Eklund, 2013) <https://bit.ly/2HibYw7> y *Futurecoast* (Ídem) <https://bit.ly/1onaVP8>); la búsqueda del tesoro es una dinámica donde jugadores siguen pistas para resolver acertijos que les lleve a descubrir un objeto o alcanzar una meta establecida (ejemplo: *MIT Mystery Hunt* (MIT, 2018) <https://bit.ly/2HQXXde>); las aventuras de texto en línea usan texto como vía principal para comunicarse con sus jugadores, generalmente se juegan dentro de un navegador web (ejemplo: *textadventures.co.uk*, 2018) <https://bit.ly/1I2M5kc>).

¹³⁷ Lilit Dabagian colabora en el Departamento de Medios de la *National Research University Higher School of Economics*, Moscú, Rusia.

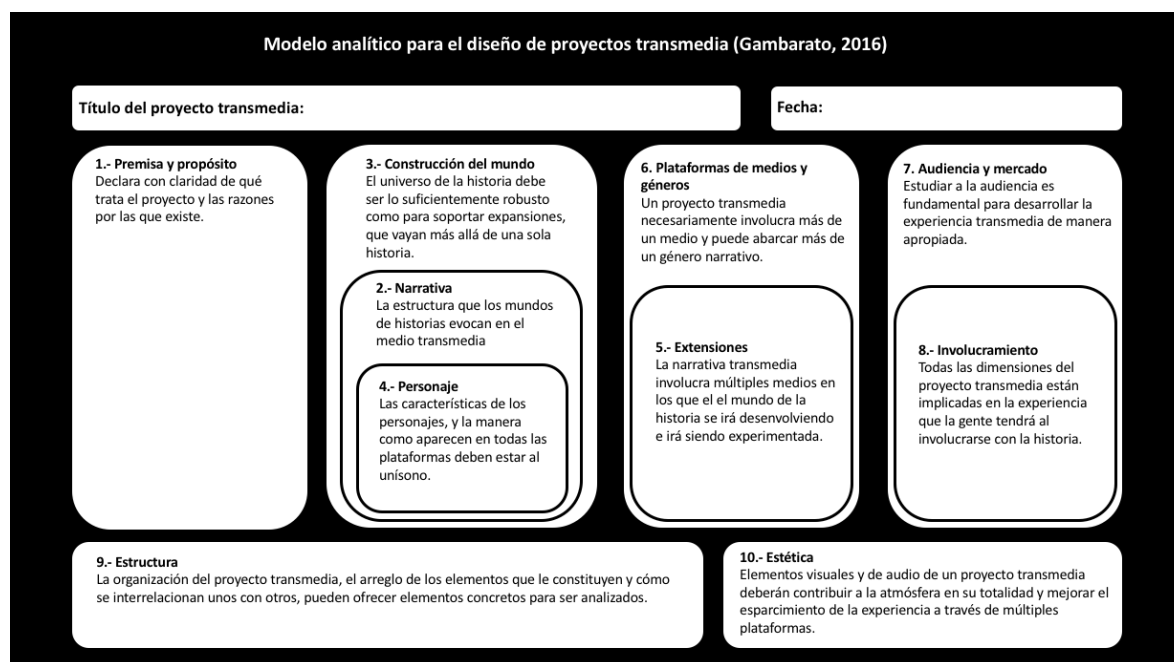


Figura 15. Representación visual del modelo analítico para el diseño de proyectos transmedia. Adaptado y traducido de “Transmedia dynamics in education: the case of Robot Heart Stories”, por R. R., Gambarato y L. Dabagain, 2016, *Baltic Screen Media Review*, 53(4), p. 235, recuperado de <https://doi.org/10.1080/09523987.2016.1254874>. Copyright 2016 por Educational Media International.

5.3.2 Herramientas de análisis narratológico y de lingüística aplicada en proyectos transmedia

Como vimos anteriormente, una de las principales lógicas investigadas dentro de lo transmedia es la narrativa transmedia. En las herramientas presentadas a continuación están dos que se especializan en el análisis narratológico¹³⁸ de producciones multimedia.

5.3.2.1. Sistema intertextual transmedia

A partir de la integración de teoría en torno a la narrativa transmedia de Henry Jenkins (2006b) y Carlos Scolari (2013), la intertextualidad de Marsha Kinder (1991) y la paratextualidad de Gerard Genette, Montoya¹³⁹, Vázquez¹⁴⁰ & Salinas¹⁴¹ (2013) proponen

¹³⁸ Análisis dedicado a la expansión de la narratología clásica, tradicionalmente asociada con la narrativa literaria, hacia una narratología consciente de los medios. Esto es, que la narrativa puede abordarse desde diferentes formas. (Ryan, 2014, pp. 4-5)

¹³⁹ Diego Fernando Montoya, es Magíster en Comunicación y Creación Cultural, Instituto Walter Benjamin - Universidad CAECE, Buenos Aires-Argentina. Profesor, programa de Comunicación Social, Universidad EAFIT, Medellín-Colombia.

¹⁴⁰ Mauricio Vásquez Arias, es Magíster en Educación y Desarrollo Humano, Universidad de Manizales-CINDE. Profesor, programa de Comunicación Social, Universidad EAFIT, Medellín-Colombia.

¹⁴¹ Harold Salinas Arboleda, es estudiante de la Maestría en Estudios Humanísticos, Universidad EAFIT. Profesor, programa de Comunicación Social, Universidad EAFIT, Medellín-Colombia.

representaciones gráficas, con miras a facilitar la visualización del proceso de análisis de las relaciones intertextuales y expansión narrativa que conforman lo que consideran como parte de un *Sistema Intertextual Transmedia* (Figura 16):

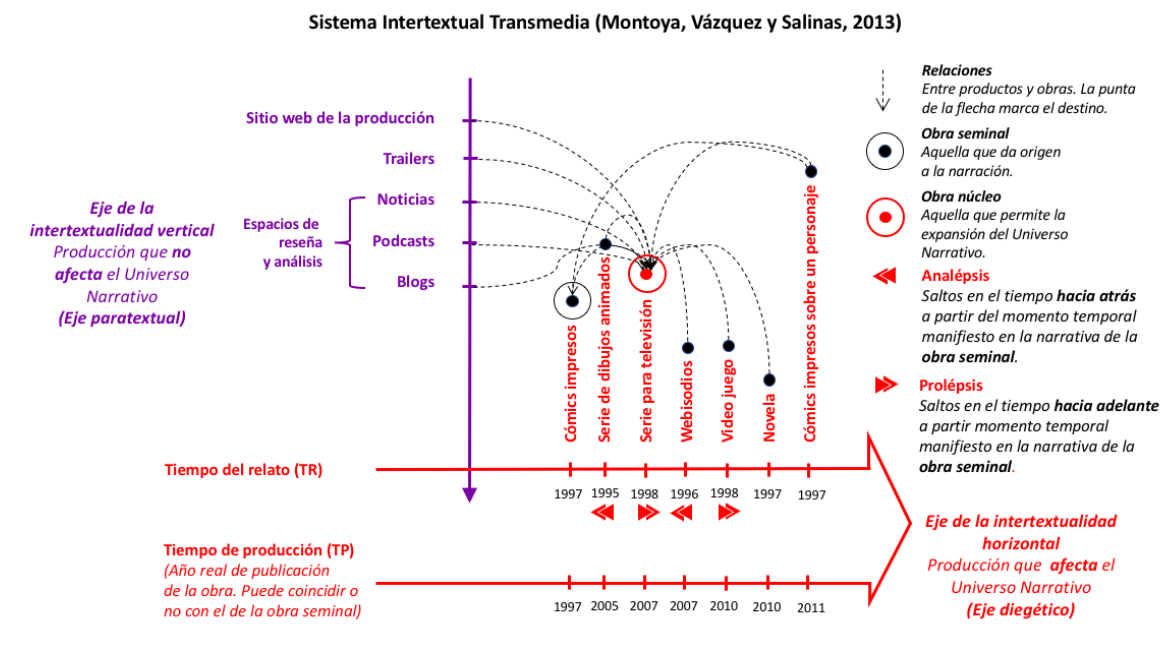


Figura 16. Ejemplo de gráfico que analiza un Sistema Intertextual Transmedia. Adaptado de “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas”, por D., Montoya, M., Vázquez, & H., Salinas, 2013, *Co-herencia*, 10 (18), pp. 137-159, recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77428608006>. Copyright 2013 por Revista Co-herencia. Adaptación del autor a partir de gráficos y textos presentados por Montoya, Vázquez & Salinas (2013, pp. 148-153)¹⁴².

5.3.2.2 Prácticas creativas en la traducción de proyectos transmedia

Incorporar la traducción en esta revisión de literatura puede parecer un poco alejado del tema, pero como notaremos más adelante en el trabajo de Fleming (2013) y en las definiciones de Dena (2009), Suhor (1984) & Siegel (1995), la educación es una actividad que históricamente se ha visto involucrada en una dinámica que implica, hasta cierto punto, procesos de traducción de ideas, mensajes y contenidos, para hacerlos asequibles en distintos contextos formativos. Así, si bien los principios presentados por Malenova a continuación tienen una perspectiva profesional específica, dan para alimentar la reflexión y consideraciones si se pretende transferir distintas lógicas transmedia de un contexto a otro. Por esto, decidimos incorporarla.

¹⁴² NOTA DEL AUTOR: Los productos y fechas distribuidas en cada eje en la Figura 16. se presentan con fines ilustrativos para ejemplificar un caso hipotético. Son solo algunos, pero la gama puede ser mayor (o menor). La cantidad y tipo de productos, así como las fechas, dependerán del Sistema Intertextual Transmedia que sea objeto de análisis.

Desde un enfoque de la lingüística aplicada, Malenova (2018) plantea la importancia del proceso de traducción de contenidos que conformen cualquier proyecto transmedia con intención de expandir su presencia a nivel global. Para explicar como sucede, presenta primero algunos conceptos que giran en torno al desarrollo de un proyecto transmedia. En primer lugar, Malenova interpreta al “texto” como una entidad polisémica, que incluye medios verbales y no verbales de transferencia de mensajes. Cada nuevo texto está basado en un texto previo. Este proceso de derivación de textos es responsable de la diseminación del proyecto a través de distintas plataformas. Todo lo creado con anterioridad al marco del proyecto transmedia lo denomina “prototexto”¹⁴³ (*prototext*), mientras que todo lo que se considera para el desarrollo de la narrativa transmedia (acceso a nuevos significados, detalles e ideas), lo considera como “metatexto” (*metatext*). Pero cuando un proyecto transmedia busca proyección global, se requiere un nuevo poder interpretativo que ayude al diálogo entre el proto- y metatexto, el traductor. En este caso, el traductor es la figura que realiza la derivación de textos. Dependerá de sus habilidades y capacidades interpretativas el éxito del proyecto en un nuevo entorno cultural comunicativo, porque todos los mensajes e ideas de los creadores del proyecto deberán pasar por la conciencia del traductor. En la Tabla 7 a continuación, presentamos los principales factores que, a decir de Malenova, debe considerar el traductor:

Tabla 7

Principales Factores que Inciden en la Traducción de Proyectos Transmedia según Malenova

<i>Factor</i>	<i>Descripción</i>
Hermenéutico	La tarea del traductor es definir conexiones a profundidad entre prototextos y el metatexto origen y construir un metatexto destino, congruente con las mismas reglas de derivación y patrones utilizadas por el creador en la producción original. Es importante para los traductores no solo reconocer índices protoextuales o canónicos (palabras, nombres, ideas y otras referencias que ayudan a identificar el prototexto y enlazarlo con los elementos del proyecto) sino, además, lograr que los receptores reconozcan e interpreten los índices por ellos mismos. A la habilidad de ver inclusiones prototextuales en el tejido de un metatexto puede llamársele “competencia transmedia” (<i>transmedia competence</i>).
Tecnológico	Involucrar distintas plataformas mediáticas bajo el “paraguas” del proyecto hace a los traductores dependientes de aspectos tecnológicos del proceso de localización. Los traductores estarán atados a las limitaciones generales dependiendo del tipo de traducción utilizada, los requerimientos del cliente y las guías de estilo (como, por ejemplo, palabras prohibidas y clasificaciones otorgadas a las producciones). En ocasiones los traductores deberán sacrificar un componente transmedia en función de las limitaciones tecnológicas, reduciendo valor artístico y generando molestias en los <i>fans</i> , pero también es importante poder garantizar recursos de apoyo para usuarios que desconocen el idioma de origen.

¹⁴³ En ocasiones, algunos elementos del prototexto se hacen parte de la mitología del proyecto y constituyen el canon del proyecto. (Malenova, 2018, p. 778)

Organización del flujo de trabajo	En términos de consistencia en la traducción están la interna, dentro de la misma plataforma mediática (que Jenkins nombra “transtextualidad radical”), y una externa, que refiere a la consistencia a través de distintas plataformas mediáticas (“multimodalidad” en términos de Jenkins). Sucede que diferentes proveedores localizan diferentes elementos en un proyecto transmedia. Cada proveedor crea su propio equipo de traductores que, en ocasiones, no estarán familiarizados con el trabajo de sus predecesores. La inconsistencia en la traducción puede arruinar la experiencia de entretenimiento al receptor, particularmente si este cuenta con una alta competencia transmedia.
Legislativo	Vinculado con el concepto de autoría, este factor impide en ocasiones a creadores de proyectos transmedia (especialmente aquellos que deciden construir su proyecto a partir de un prototexto que existe y funciona de manera independiente), de usar el prototexto o traducirlo de la misma forma como se ha traducido antes. Esto puede generar descontento entre los <i>fans</i> , particularmente cuando el prototexto es bien conocido entre la audiencia meta o se ha hecho parte de su cultura.
Cultural	La traducción es una transferencia cultural. La consideración del contexto cultural ha hecho de los traductores actores clave en el contexto del discurso transcultural transmedia y co-autores de producciones transmedia. Cuando una historia impacta a la cultura meta, los traductores deberán hacer cambios drásticos para acercar más la historia a la audiencia meta.

Nota. Adaptado y traducido del inglés por el autor a partir de contenidos desarrollados por Malenova (2018, pp. 778-781)

Siguiendo su análisis, Malenova considera como elemento clave las prácticas creativas en la traducción y sugiere que, al utilizarlas, puede crearse un texto que resuene en las demandas y expectativas del receptor (Malenova, 2018, p. 782). Basada en su experiencia personal en el ámbito de la traducción y, en la observación de resultados presentados por otros profesionales del idioma, Malenova identifica tres categorías principales de prácticas creativas en la traducción que presentamos en la Tabla 8 a continuación.

Tabla 8

Tres Categorías Principales de Prácticas Creativas Aplicadas en la Traducción para uso en Proyectos Transmedia según Malenova

<i>Categoría de práctica creativa</i>	<i>Descripción</i>
Transcreación	Estrategia para repensar de manera creativa el segmento de un texto de origen (toma, subtítulo, diálogo, escena, panel en un cómic, etc.) con la generación subsecuente de un nuevo texto objetivo en conformidad con un contexto polisémico dado, considerando las características de situación comunicativa, limitaciones técnicas y la respuesta anticipada de los receptores. En ocasiones, los cambios pueden ser tan radicales e inesperados, que el traductor se vuelve co-

	<p>creador de la producción transmedia. La transcreación es útil, cuando el segmento de origen incluye referencias específicas de una cultura, caractónimos¹⁴⁴ y otros elementos desafiantes. La intención es encontrar un balance entre la cultura de origen y la cultura meta.</p>
Transadaptación	<p>Los traductores trabajan junto con el equipo técnico, para transcribir no sólo palabras, sino algunos componentes visuales (personajes, letreros, fotos, etc.). El traductor cambia códigos verbales, auditivos y visuales para incorporarlos en el entorno del proyecto transmedia.</p>
Transculturación	<p>Inmersión de una producción transmedia a la cultura meta. Consiste en una conversión completa de la producción transmedia hacia el producto creativo de la cultura destino, que no empatiza con la producción de origen y, en cierto punto, comienza a vivir su propia vida y su propio entorno cultural. Al usar esta estrategia, puede construirse una nueva galaxia en un universo transmedia conforme a las leyes de la cultura destino.</p>

Nota. Adaptado y traducido del inglés por el autor a partir de contenidos desarrollados por Malenova (2018, pp. 782-784)

En conclusión, Malenova asume que:

- Las nuevas formas de presentar contenidos a las audiencias requieren nuevos enfoques para traducir los contenidos
- La propia naturaleza de la narrativa transmedia pone al traductor en una suerte de “jaula” conformada por factores tecnológicos y legales, entre otros, que imponen ciertas limitaciones en los procesos de traducción. Sin embargo, estos factores también otorgan al traductor cierto grado de libertad para implementar sus habilidades y talentos creativos
- La creatividad de un traductor permite atraer la atención de audiencias meta con distintos trasfondos culturales, aunque la manutención del universo del proyecto y el establecimiento del canon global sigan siendo los objetivos principales
- La aplicación de prácticas creativas en la traducción de proyectos transmedia es una de las muchas posibilidades de otorgar sentidos a un texto de origen
- Dado que el propósito principal de cualquier proyecto transmedia es proveer a la audiencia con experiencias culturales nuevas y únicas, la traducción descontextualizada puede alejar a la audiencia y disolver la idea de la diseminación global de la historia transmedia (Malenova, 2018, p. 784)

5.4 Reflexión respecto a la narrativa y su efecto en lo transmedia

Los contenidos de este capítulo han permitido profundizar en la gran influencia que la narrativa ha tenido como lógica fundacional (en términos de evolución histórica), de lo

¹⁴⁴ Un caractónimo es el nombre, especialmente para un personaje ficticio, que refleja rasgos o elementos de su personalidad. Por ejemplo: Gruñón, el Dr. Extraño, Trompudo. Aunque pudiera parecerse, no es equivalente ni sinónimo de la palabra “apodo”.

transmedia. Entrar al mundo conceptual de la narrativa implica considerar distintas disciplinas que se han interesado por explicar el fenómeno y encontrar nuevas vías de reflexión para su análisis, incluyendo el desarrollo de herramientas que promuevan no sólo en análisis sino el desarrollo de proyectos transmedia con mayor conciencia de su composición, estructura y principios propios, desde contextos locales hasta globales, a partir de la adaptación y apropiación eficaz de los contenidos culturales que las propuestas narrativas pretenden, desde la cultura de origen hacia las culturas a las que se busca impactar.

Creemos que lo transmedia tiene el potencial de ser una herramienta valiosa para el aprendizaje ampliado que aborda algunos de los desafíos más apremiantes que enfrenta la educación en la actualidad. A través de narrativas inmersivas, interconectadas y dinámicas, lo transmedia recurre a múltiples literacidades, incluidas literacidades textuales, visuales y de medios, así como inteligencias múltiples.¹⁴⁵

—Becky Herr-Stephenson, Meryl Alper & Erin Reilly, *T is for transmedia*, 2013

[We believe that transmedia has the potential to be a valuable tool for expanded learning that addresses some of the most pressing challenges facing education today. Through immersive, interconnected, and dynamic narratives, transmedia engages multiple literacies, including textual, visual, and media literacies, as well as multiple intelligences.

—Becky Herr-Stephenson, Meryl Alper & Erin Reilly, *T is for transmedia*, 2013]

VI. EL ECOSISTEMA TRANSMEDIA: LA TRANSLITERACIDAD COMO VÍA DE ACCESO A LO TRANSMEDIA

Este capítulo nos permitirá centrarnos en algunos ejemplos y sus revelaciones, al trabajar en la integración de la educación al ecosistema transmedia. El tema no solo estriba en cómo lo transmedia puede generar un espectro más amplio de espacios y acciones para el involucramiento de estudiantes en temas específicos sino que, de manera transversal, implica iniciativas centradas en el fomento a la transliteracidad. Iniciamos con una panorámica visual más detallada (*Figura 17.*) para facilitar la ubicación visual de los contenidos que conforman este capítulo. Posteriormente, abordaremos a lo largo del capítulo cada una de las experiencias que lo integran.

¹⁴⁵ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

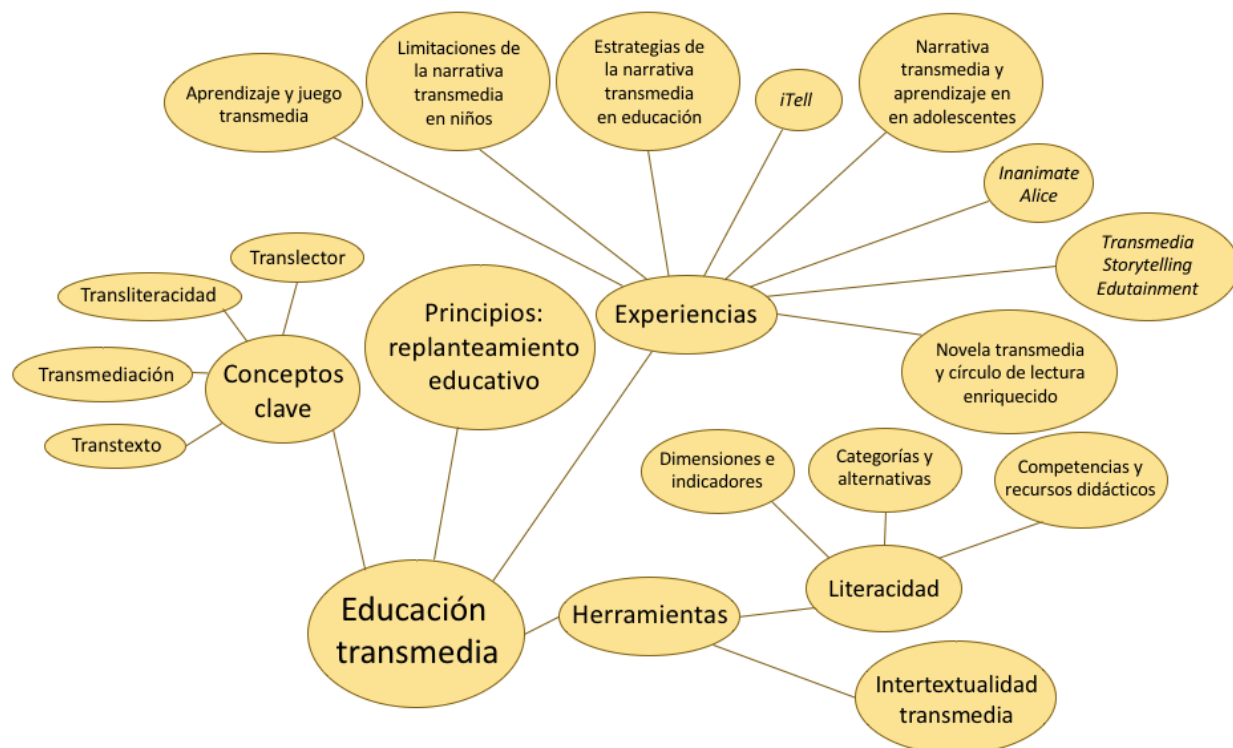


Figura 17. Representación visual de los temas y casos en torno a la educación transmedia y a la transliteracidad que conforman el Capítulo VI. Elaboración propia. CC by-nc-sa, 2018 por Enzo Hernández.

6.1 Preparativos: un pequeño preámbulo

Antes de entrar de lleno al ámbito de lo transmedia y la educación, se considera necesario explorar algunos conceptos clave que no se incluyen en el marco conceptual del documento o que se abordan parcialmente, para situarlos en proximidad a la discusión para la cual son relevantes.

6.1.1 Transtexto (*transtext*)

Aparece por primera vez en 2012, como parte de una propuesta de estudio hecha por Derhy Kurtz¹⁴⁶ bajo la siguiente lógica: Dado que el concepto de narrativa transmedia, en la definición provista por Jenkins, se enfoca hacia las prácticas de transmedia institucional, sería necesario elaborar o repensar el concepto existente para dar cabida también a los textos producidos por *fans* o la audiencia que, desde el enfoque original, generalmente resultan marginales. La intención no es dejar de lado el concepto de narrativa transmedia, sino presentar un término nuevo que permita integrar en simultáneo un fenómeno de mayor cobertura, que

¹⁴⁶ Benjamin W. L. Derhy Kurtz es profesor asociado en la *Sorbonne Nouvelle (Paris 3)*, investigador, estudiante doctoral en medios de la *University of East Anglia*, en Reino Unido, escritor y productor.

promueva la búsqueda de mayor precisión en análisis a profundidad o estudios de caso. (Kurtz en Jenkins, 2017, s.p.)

6.1.2 Transmediación (*transmediation*)

Christy Dena¹⁴⁷ (2009), refiere la palabra “transmediación” (*transmediation*), como un enfoque pedagógico utilizado por profesores de medios y estudios narrativos para entender la narrativa transmedia. Dena atribuye la incorporación del término a Charles Suhor¹⁴⁸ (1984), quien lo utilizaría para referirse a la traducción de contenido de un sistema de signos a otro. Dena destaca el valor de esta iniciativa cuando cita a Marjorie Siegel¹⁴⁹ (1995) quien reconoce que la transmediación se ha incorporado activamente en la enseñanza porque los estudiantes deben inventar una conexión entre dos sistemas de signos. No obstante, Dena aclara que, si bien algunos teóricos de medios han descrito la narrativa transmedia como un proceso de transmediación, no equivale al enfoque pedagógico del mismo nombre. Más adelante en su disertación, Dena cita a Long para diferenciar el uso de la palabra “transmediación”, aplicada al contexto de la narrativa transmedia: “Volver a contar una historia en un tipo de medio diferente es *adaptación*, mientras que usar múltiples tipos de medios para crear una sola historia es *transmediación*”¹⁵⁰ (énfasis originales de Long, citado por Dena, 2009, p. 96). [*Retelling a story in a different media type is adaptation, while using multiple media types to craft a single story is transmediation* (Long, citado por Dena, 2009, p. 96).]

6.1.3 Transliteracidad (*transliteracy*)

Popularizado como concepto por Sue Thomas¹⁵¹, Chris Joseph¹⁵², Jess Laccetti¹⁵³, Bruce Mason¹⁵⁴, Simon Mills¹⁵⁵, Simon Perri¹⁵⁶ & Kate Pullinger¹⁵⁷ (2007) y retrabajado por Suzana

¹⁴⁷ Christy Dena es escritora, diseñadora y productora australiana de proyectos que contemplan la convergencia de medios. Es Coordinadora del Programa de Maestría de Industrias Creativas en el *School of Audio Engineering Creative Media Institute*. Destaca por su abordaje al tema de la práctica transmedia que dedicó en su tesis doctoral para la Universidad de Sidney, Australia.

¹⁴⁸ Charles Suhor es músico, maestro de inglés e historia en Urbana, Illinois, supervisor de escuelas primarias públicas y escritor estadounidense.

¹⁴⁹ Marjorie Siegel es miembro del *Teacher's College* de la *Columbia University* del *Department of Curriculum and Teaching*.

¹⁵⁰ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

¹⁵¹ Sue Thomas es escritora y profesora de Nuevos Medios, fundadora del *trAce Online Writing Centre* en 1995 y, con Kate Pullinger, el Master en línea en Escritura Creativa y Nuevos Medios en 2006.

¹⁵² Chris Joseph es escritor y artista digital, Escritor Digital en Residencia en el *De Montfort University Institute of Creative Technologies* en Reino Unido, y colaborador con Kate Pullinger en trabajos que incluyen la galardonada narrativa transmedia *Inanimate Alice*.

Sukovic¹⁵⁸ (2016), expresa la habilidad para utilizar diferentes tecnologías, técnicas, modos y protocolos (analógicos y digitales) para:

- Buscar y trabajar con una variedad de recursos
- Colaborar y participar en redes sociales
- Comunicar significados y conocimiento nuevo usando diferentes tonos, géneros, modalidades, medios y plataformas.

El concepto se ha visto reflejado en expresiones similares (aunque no necesariamente iguales), como: alfabetismo transmedia (Scolari, 2016) y transalfabetización (Lugo, 2016).

6.1.4 Translector

Scolari, se ocupa de definir una figura emergente que implica a un lector activar una serie de competencias y experiencias buscando dominar una serie de lenguajes y sistemas semióticos, desde el escrito hasta el interactivo, pasando por el audiovisual en todas sus formas. Esta figura, nombrada inicialmente por Scolari como “lector transmedia” y posteriormente “translector”, va más allá de lo que tradicionalmente reconocemos como “saber leer”. El translector, debe contar con las habilidades y conocimientos para moverse en una red textual compleja integrada por piezas textuales variadas, además de procesar una narrativa que se distribuye entre medios y plataformas de comunicación diferentes (Scolari, 2017). Pero eso no es todo. El translector debe,

¹⁵³ Jess Laccetti es Doctora en el *Institute of Creative Technologies* en la *University of Southern California*, Estados Unidos. Tiene experiencia investigando ficciones en la Web dentro de un contexto teórico narrativo y feminista. Además de su actividad como investigadora, es *blogger* y profesora adjunta en la *University of Alberta*, en Canadá.

¹⁵⁴ Bruce Mason es especialista en etnografía, folklore, lingüística e Inteligencia Artificial. Realizó una investigación posdoctoral en el proyecto patrocinado por el *Arts and Humanities Research Council* en Reino Unido denominado: “*Tags, Networks, Narrative*”.

¹⁵⁵ Simon Mills es profesor en Nuevos Medios en la *De Montfort University* en Reino Unido. Sus líneas de investigación incluyen: filosofía de la tecnología, fenomenología y estética digital. También coordina el diplomado de posgrado en Publicación en Nuevos Medios.

¹⁵⁶ Simon Perril es poeta y profesor en Escritura Creativa e inglés con interés en poesía experimental.

¹⁵⁷ Kate Pullinger es autora de ficción impresa; colabora con Chris Joseph en la ficción digital *Inanimate Alice*. Colaboró con Sue Thomas en el desarrollo y tutoría de la Maestría en línea de Escritura Creativa y Nuevos Medios en la *De Montfort University*, en Reino Unido.

¹⁵⁸ La Dra. Suzana Sukovic es bibliotecaria, investigadora, y educadora con experiencia en la industria de la información, principalmente en el sector académico australiano. Ha trabajado en aplicaciones de la tecnología a la investigación de tecnología, la enseñanza y el aprendizaje. Su tesis doctoral explora los roles de textos electrónicos en proyectos de investigación en las humanidades. Sus principales líneas de investigación se centran en la transliteracidad (*transliteracy*), creación del aprendizaje y el conocimiento e innovación bibliotecaria.

también, contar con competencias (pos)productivas, para crear nuevos contenidos basados en una lógica de apropiación, con estrategias como el *remix*¹⁵⁹ y el *mashup*¹⁶⁰.

6.2 Narrativa transmedia y educación

Ya habíamos comentado la impronta que la lógica de la narrativa ha marcado en el ecosistema de lo transmedia en general y pudimos notar cómo su influencia permeó en iniciativas posteriores interesadas en aprovechar dicho enfoque. El contexto educativo no ha sido la excepción y, por esto, iniciamos el abordaje de lo transmedia y la educación con investigaciones que han buscado integrar evidencias documentadas desde distintas experiencias.

6.2.1 Los siete principios de la narrativa transmedia de Jenkins en educación (más uno de Garavaglia)

Aunque desde un enfoque más generalizado, dejando mucho espacio para la exploración, en algunas de sus contribuciones Jenkins ha expresado interés por imaginar la narrativa transmedia orientada al contexto educativo: A continuación, podemos ver un comparativo entre el planteamiento original de los 7 principios con los que Jenkins caracterizaba la narrativa transmedia y, posteriormente, su replanteamiento un año después bajo un enfoque educativo, más un principio propuesto por Andrea Garavaglia (Tabla 9):

¹⁵⁹ Entendiendo *remix* como trabajos derivados de la combinación o edición de materiales existentes para producir un nuevo trabajo o producto creativo.

¹⁶⁰ Considerando *mashup* como la combinación de dos o más personajes o mundos narrativos que pueden ser muy distintos entre sí, con el objetivo de hacer una narración unificada.

Tabla 9

Los Siete Principios de Narrativa Transmedia de Jenkins, más uno de Garavaglia

<i>Principios de Narrativa transmedia</i>	<i>Planteamiento inicial</i>	<i>Replanteamiento educativo</i>
Expansión (<i>Spreadability</i>) vs. Profundidad (<i>Drillability</i>)	Potencial de un contenido para ser compartido y su capacidad de motivar al usuario a difundirlo aumentando el capital simbólico del relato. vs. Capacidad del contenido de permitir una exploración profunda y expandida de la historia a quienes hayan quedado atrapados por la historia.	Dinámicas que faciliten la vinculación de cierta información con intereses significativos para el estudiante, logrando que éste elija implicarse voluntariamente para difundir y promover el contenido. vs. Actividades que permitan a los estudiantes explorar con mayor detalle y extensión aquello, vinculado a los contenidos principales, que les generó interés y les importa más.
Continuidad (<i>Continuity</i>) vs. Multiplicidad (<i>Multiplicity</i>)	Busca la máxima coherencia del contenido, manteniendo el universo narrativo inalterado en sus distintas extensiones, aumentando su credibilidad. vs. Se generan escenarios paralelos u otras versiones de los personajes para recompensar el conocimiento profundo de la narrativa principal.	Información que es autorizada, aceptada como parte de la versión definitiva de una historia en particular (estructuras en disciplinas que determinan aquello que vale la pena saber y cómo debemos saberlo, también conocido como <i>cánon educativo</i>). vs. Pensar en alternativas al “canon” (responder preguntas como ¿y qué tal sí...?). Por ejemplo, el caso de la adaptación del videojuego <i>Civilization III</i> para plantear escenarios paralelos, motiva a los estudiantes a adentrarse en una lógica del relato, más que en los hechos documentados históricamente.
Inmersión (<i>Immersion</i>) vs. Extraibilidad (<i>Extractability</i>)	El espectador se introduce en el universo narrativo (p. ej. parques temáticos, videojuegos). vs. El espectador introduce en su realidad cotidiana elementos del universo narrativo (p. ej. artículos y productos físicos).	El valor de desarrollar mundos virtuales o de realidad alternativa para recorrer un entorno que replica aspectos clave de un contexto social, histórico o geográfico. En estos ambientes permite a los participantes co-construir el “mundo”, decidiendo qué incluir y cómo tratar las relaciones entre partes. vs. Cuando estudiantes traen a clase algún elemento o artículo relacionado con el tema, fenómeno o concepto que van a presentar.

Construcción de mundos (<i>Worldbuilding</i>)	La historia tiene lugar en una realidad construida y compleja, dotada de costumbres, idiomas, reglas (ligado a inmersión y extracción) Las extensiones transmedia (reales, virtuales o mixtas) hacen uso de este universo para generar una mayor interacción.	Principio en estrecha correlación con el de inmersión, Dependerá de la geografía cultural, nuestra percepción de la gente, sus normas y rituales, su vestimenta y habla, sus experiencias cotidianas.
Serialidad (<i>Seriality</i>)	Las piezas de información relevante para entender el universo se distribuyen a lo largo de historias en distintos formatos que son satisfactorias por sí mismas, pero estimulan a seguir buscando en procesos más hipertextuales que lineales.	Momento de máximo suspenso en clase. ¿Qué representaría el arco de la historia si fuera un episodio de televisión? ¿Qué tiene que incluir en una historia o lección para que resulte satisfactoria, significativa y completa como elemento, aunque sea parte de un flujo mayor? Implica la estrategia para mantener la atención, expectación y motivación.
Subjetividad (<i>Subjectivity</i>)	Permite al espectador acercarse a la historia desde la perspectiva de distintos personajes, enriqueciéndola.	Intercambiar perspectivas, puntos de vista de los personajes que conforman las historias. Plantear alternativas que vayan más allá de los estereotipos de “buenos” y “malos”.
Realización (<i>Performance</i>)	Capacidad para motivar a los consumidores de las historias a producir contenidos, involucrándose en la construcción narrativa para promoverla. Estas formas pueden haber sido diseñadas por los creadores o por los propios fans.	Fomentar iniciativas de adaptación e improvisación por parte de los estudiantes de la narrativa principal para promoverla. Se vale de atractores culturales, elementos que capturan la atención de los participantes, y activadores, aquellos elementos que motivan a la acción.
Final abierto (<i>Open-ended</i>) *Adendo propuesto por Garavaglia (2014)	-----	Se trata de construir caminos que no están dirigidos hacia una única solución predeterminada. La falta de linealidad, necesaria en un proceso transmedia, hace impensable que al final del camino educativo quede una solución única. El aprendizaje significativo no puede basarse en un camino unívoco y predeterminado para todos.

Nota. Adaptado y traducido del inglés a partir de los siete principios de la narrativa transmedia de Henry Jenkins (2009a, 2009b), traducciones al español de Carlos Scolari (2013) y María Brea (s.f.), traducido del inglés por el autor de propuesta de adaptación de Jenkins de los siete principios al contexto educativo (2010), traducido del italiano por el autor a partir de contenidos de Garavaglia (2014)

6.2.2 Niños y adolescentes en experiencias transmedia

En este apartado se retoman experiencias concretas de lo transmedia vinculado a niños y adolescentes.

6.2.2.1 Aprendizaje y juego transmedia

Un trabajo¹⁶¹ relevante en la exploración de lo transmedia orientado a la educación, inició con un estudio conducido por Becky Herr-Stephenson¹⁶², Meryl Alper¹⁶³ & Erin Reilly¹⁶⁴ con introducción de Henry Jenkins (2013), interesado en documentar y explorar las posibilidades de integración de aplicaciones transmedia en la narrativa, el aprendizaje y el juego, orientados a niños entre 5 y 11 años. Básicamente, los autores presentan lo que denominan como: “experiencia de juego transmedia”¹⁶⁵ (*transmedia play experience*), una herramienta de aprendizaje expandido que a través de narrativas inmersivas, interconectadas y dinámicas, involucra múltiples literacidades, incluyendo textual, visual y de medios, además de inteligencias múltiples. En el resto del documento, los autores argumentan en torno a 3 líneas cómo el juego transmedia puede impactar en procesos de aprendizaje, e incluyen tres ejemplos de casos. Otras investigaciones han abordado ya los aportes presentados por los autores. Para el interés de este trabajo, son las preguntas que plantean al final (orientadas a promover mayor investigación, reflexión y desarrollo), las que merecen ser compartidas por su valor al fomentar puntos de reflexión y desarrollo adicionales respecto al tema (Tabla 10):

¹⁶¹ El nombre del trabajo es: “T es para transmedia: Aprendiendo a través del juego transmedia” (*T is for transmedia: Learning through transmedia play*). El título, como intertexto, evoca una estrategia didáctica del programa de televisión “Plaza Sésamo”, como se le conoce en México (*Sesame Street* en Estados Unidos), donde, para la enseñanza de las letras del alfabeto dicha estrategia recurre a la asociación: “-esta letra- es para -esta palabra-”. El patrocinio del “Centro Joan Ganz Cooney” (*Joan Ganz Cooney Center*), que forma parte del “Taller Sésamo” (*Sesame Workshop*), así como el ejemplo inicial en la introducción de Henry Jenkins, que presenta el caso del cuento: “El monstruo al final de este libro” (*The monster at the end of this book*), protagonizado por un popular personaje en Plaza Sésamo, “Archivaldo”, como se le identifica en México (*Grover* en Estados Unidos) nos hacen suponer que, la evocación a la franquicia de Plaza Sésamo en el título del estudio, no es mera coincidencia.

¹⁶² Becky Herr-Stephenson es una investigadora de medios enfocada en la enseñanza y el aprendizaje con cultura popular y tecnología. Actualmente, es Investigadora Asociada para en la línea de diseño e investigación de Niños, Jóvenes y Medios en el *Annenberg Innovation Lab* de la *University of South Carolina*, en *Estados Unidos*. Su posición es apoyada conjuntamente por el *Cooney Center* y el *Innovation Lab*; por lo tanto, su investigación actual apunta a unir los objetivos de ambas organizaciones y se enfoca en el aprendizaje participativo para estudiantes de escuelas primarias.

¹⁶³ Meryl Alper es profesora asistente de estudios de comunicación en *Northeastern University* y miembro de la facultad del *Berkman Klein Center for Internet and Society* de la Universidad de Harvard.

¹⁶⁴ Erin Reilly trabaja en la intersección de la academia y la industria ayudando a otros a entender y crear estrategias sobre la narración, el compromiso, el juego y el aprendizaje a través de la tecnología emergente. Es consultora independiente a través de *ReillyWorks, LLC* y becaria de investigación para el *Annenberg Innovation Lab* de la *University of South Carolina*, en *Estados Unidos*.

¹⁶⁵ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

Tabla 10

Preguntas de Herr-Stephenson, Alper & Reilly, Orientadas a la Investigación y Desarrollo del Aprendizaje Vinculado a Experiencias Transmedia

<i>Estudios observacionales y experimentales que investiguen dónde, cuándo y en qué condiciones una experiencia transmedia apoya el aprendizaje</i>	<i>Acceso a los medios que tienen niños y sus familias</i>
¿Qué tipo de aprendizaje es mejor apoyado a través de una experiencia transmedia? ¿Qué tipo de contenido? ¿Qué tipo de habilidades?	¿De qué manera el aprendizaje con experiencias transmedia difiere dependiendo del punto de entrada a la experiencia? Por ejemplo, ¿Existen diferencias en el aprendizaje cuando un niño comienza a participar en una experiencia transmedia a través de una aplicación interactiva versus un libro impreso?
¿Cómo podemos aprovechar mejor las combinaciones de lógicas transmedia (por ejemplo, narración de cuentos y juego o juego y activismo) para apoyar el aprendizaje?	¿Qué impacto tiene contar con acceso a todos los medios incluidos en una experiencia transmedia, frente a puntos de acceso seleccionados, en la calidad y el atractivo de la experiencia?
¿Cómo hacen los niños de diferentes edades, en distintas etapas de desarrollo y con distintos niveles de habilidad para aprovechar una experiencia transmedia en el aprendizaje?	¿Cómo afecta al aprendizaje la duración en la participación de una experiencia transmedia?

Nota. Adaptado y traducido del inglés por el autor a partir de Herr-Stephenson, Alper & Reilly (2013)

6.2.2.2 Limitaciones de la narrativa transmedia en niños

Un estudio realizado por académicos de la Universidad de Tecnología de Chemnitz, Alemania, aborda algunas preguntas puestas sobre la mesa en el estudio de Herr-Stephenson, Alper & Reilly (2013). La premisa de los investigadores es que “Las narrativas transmedia para niños tienen varias limitaciones, ya que requieren habilidades avanzadas de alfabetización mediática y desarrollo cognitivo, emocional y moral apropiado (Pietschmann, Völkel & Ohler, 2014, p. 2259).” [Transmedia narratives for children have several limitations, as they require advanced media-literacy skills and appropriate cognitive, emotional, and moral development (Pietschmann, Völkel & Ohler, 2014, p. 2259)]. En su aporte, los investigadores identifican las limitaciones que la implementación de la narrativa transmedia puede tener en el público infantil, a partir de un análisis del desarrollo cognitivo de los niños, con base en teorías y un estudio de caso. Los autores asumen que nadie nace siendo usuario de medios. Es mediante la maduración y las experiencias durante la infancia, que aprendemos a procesar contenido en situaciones mediadas verdaderas. Por lo tanto, hay que considerar que el desarrollo cognitivo en la infancia y la adolescencia se da en distintas etapas. Entre los resultados que comparten están los siguientes:

- Aunque a decir de Jenkins (2009) y Scolari (2013), el contenido generado por el usuario es parte integral de la narrativa transmedia, las restricciones legales y de contenido a los niños menores de 13 años, pueden dificultar el acceso a elementos que configuren una experiencia transmedia completa hasta su adolescencia o adultez.
- Los enfoques de desarrollo cognitivo sirven de marco para comprender cómo cada etapa de desarrollo mejora las habilidades de los niños al procesar narrativas mediáticas, esenciales para comprender cualquier tipo de narrativa transmedia. El diseño de proyectos que impliquen narrativa transmedia orientada a menores debe considerar:
 - Las habilidades perceptivas y motoras, dependiendo de la etapa de desarrollo de los niños.
 - Lapsos de atención (dependiendo de su edad)
 - Habilidades cognitivas como: abstracción lógica, razonamiento y planeación estratégica (desarrollados generalmente a partir de los 12 años), esenciales para que los niños puedan desempeñar un rol activo, productivo y participativo en las narrativas transmedia
 - La función de expansión narrativa en la narrativa transmedia no es comprensible para preescolares
 - Aunque no estén en condiciones de comprender la narrativa transmedia como una narrativa global, los niños aún pueden disfrutar partes de la narrativa transmedia. En el caso de contenidos generados por usuarios, aunque sus habilidades mediáticas son limitadas, la interacción con elementos, como los juguetes por ejemplo, les permite la representación e interacción para compartir historias entre ellos, aunque con una proyección limitada por las restricciones de uso de ciertos espacios en Internet.

6.2.2.3 Estrategias de narrativa transmedia en educación

En una publicación donde presentan el análisis de un caso de narrativa transmedia con fines educativos, Gambarato y Dabagain (2016), parten de reconocer que el formato transmedia invita a la audiencia a participar en la creación y expansión de historias. En este contexto, la participación refiere al proceso en el que productores y consumidores comparten habilidades de toma de decisiones para determinar los resultados de la historia.

Robot Heart Stories fue desarrollado por Lance Weiler, y analizado, para fines de investigación respecto a su impacto educativo, por Gambarato & Dabagain (2016). La narrativa involucra a un personaje de ficción extraterrestre que requiere de ayuda de estudiantes en distintos países para regresar a su planeta. Los estudiantes se involucran en la trama a través de distintos productos distribuidos desde distintas plataformas y donde ellos mismos participan en la creación de otros complementarios que ayudan a consolidar la trama. Entre los resultados documentados, Gambarato & Dabagain reportan:

- Incorporación de materias escolares como geografía y matemáticas, que permitieron la extensión de la historia
- Motivación interna a los estudiantes aumentada por recompensas informacionales a manera de retroalimentación a los estudiantes con cada decisión tomada
- Desarrollo en habilidades como:
 - Literacidad multimodal
 - Literacidad crítica
 - Literacidad digital
 - Literacidad mediática
 - Literacidad visual
 - Literacidad informacional
 - Literacidad lúdica

Como parte de las experiencias transmedia, las autoras reconocen en la “gamificación”¹⁶⁶ una herramienta útil para facilitar la transformación de proyectos serios en experiencias atractivas. No obstante, son claras al diferenciar que, mientras la narrativa transmedia promueve el involucramiento con narración que se desarrolla a través de múltiples plataformas, las aplicaciones gamificadas implementan sistemas de recompensa y elementos de juegos para motivar a la audiencia y mantenerla involucrada (Gambarato y Dabagain, 2016, p. 234).

Las autoras concluyen que es posible diseñar proyectos transmedia que exploten la ficción para propósitos no ficticios. Los componentes ficticios enriquecen la experiencia de la realidad, sin tendencias a reemplazar la realidad con mundos ficticios o a promover tendencias de escape. Las aplicaciones gamificadas no extraen a la gente del mundo real, sino que mejoran la experiencia

¹⁶⁶ El uso de elementos y diseño de juegos en contextos no lúdicos.

de la gente. Los usuarios no solo pueden, sino que se sienten obligados, a colaborar y co-crear, lo que incluye la generación de signos / interpretantes según los intereses y objetivos de las partes involucradas. Los estudiantes se vuelven responsables del proceso de aprendizaje, la motivación se convierte en uno de los propósitos más importantes de los proyectos educativos. La narrativa transmedia y la gamificación pueden facilitar la experiencia de aprendizaje de una manera más tangible.

6.2.2.4 Transliteracidad. El caso de *iTell*

Sukovic desarrolló el proyecto de intervención *iTell* en Australia, con miras a analizar y fomentar los procesos de transliteracidad (Sukovic, 2014). Hay dos conceptos en particular que inspiran a Sukovic en su trabajo. El primero, basado en la teoría de inteligencias múltiples de Gardner, es el de “multiliteracidades” (*multiliteracies*) de Kathleen Tyner¹⁶⁷, a quien cita en su trabajo. El segundo concepto que Sukovic toma de sus antecesores es el planteado por Thomas et al. (2007):

La transliteracidad se trata del ‘cambio de énfasis del monólogo estático al diálogo dinámico sugerido por narrativas participativas; las prácticas y políticas de colaboración. . . y la existencia de una "creatividad grupal" o "inteligencia" (Thomas, Joseph, Laccetti, Mason, Mills, Perril & Pullinger, 2007, s.p.).

[Transliteracy is about ‘the shift in emphasis from static monologue to dynamic dialogue suggested by participatory narratives; the practices and politics of collaboration . . . and the existence of a “group creativity” or “intelligence” (Thomas, Joseph, Laccetti, Mason, Mills, Perril & Pullinger, 2007, s.p.).]

iTell consistió en el desarrollo de historias digitales basadas en una tarea de lectura creativa y una investigación sobre la transliteracidad y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje en el entorno de la escuela secundaria. Los objetivos del proyecto fueron:

- Promover el involucramiento de los estudiantes con diversos textos orales, escritos, ficticios y no ficticios en una variedad de géneros y formatos de medios
- Promover la transliteracidad
- Contribuir al aprendizaje individual
- Promover un ambiente de aprendizaje investigativo y creativo
- Evaluar críticamente el impacto del proyecto

¹⁶⁷ Kathleen Tyner es Profesora Asociada en el Departamento de Radio-Televisión-Cine de la Universidad de Texas en Austin (Estados Unidos). Publica, da conferencias y trabaja internacionalmente con programas relacionados con artes de medios, alfabetización digital y usos de los juegos serios para el aprendizaje.

Los resultados de Sukovic en la implementación de *iTell* mostraron que era posible incidir positivamente con los estudiantes en tres áreas:

- El involucramiento de los estudiantes con el aprendizaje
- El desarrollo de habilidades de transliteracidad
- Logros posteriores al evento (empoderamiento resultado de los alcances registrados, orgullo por los productos realizados y confianza en las habilidades desarrolladas)

6.2.2.5 La narrativa transmedia y el aprendizaje en adolescentes

Ana Cristina Munaro¹⁶⁸ y Alboni Marisa Dudeque¹⁶⁹ (2016) publicaron los resultados de una revisión de literatura con la intención de verificar la efectividad que la incorporación de la narrativa transmedia tendría en procesos de enseñanza y aprendizaje con adolescentes. Aunque la revisión no fue exhaustiva y el nivel de sistematización de los resultados respecto a la identificación y análisis de la información es básico, consideramos la iniciativa en este apartado porque:

- Para validar los contenidos en cuanto a procedimientos y productos de la literatura revisada, confronta procesos y productos en las investigaciones con conceptos establecidos por autores reconocidos en el medio académico por sus aportaciones a los estudios de la narrativa transmedia¹⁷⁰.
- Presenta los resultados de un ejercicio para identificar iniciativas y tendencias en torno a la incorporación de la narrativa transmedia en el contexto educativo.

Con miras a facilitar un poco la organización de hallazgos, integramos en categorías los principales resultados reportados en su artículo, que compartimos a continuación (Tabla 11):

¹⁶⁸ Participante en el programa de Posgrado en Administración de la Pontificia Universidade Católica do Paraná, en Brasil con formación en Comunicación Social y Doctorado en Investigación en Marketing Digital.

¹⁶⁹ Participante en el programa de Posgrado en Educación de la Pontificia Universidade Católica do Paraná, en Brasil. Tiene experiencia en el área de educación, con énfasis en historia de la educación, políticas públicas y formación de profesores.

¹⁷⁰ Como: Jenkins, Gambarato y Scolari.

Tabla 11

Resultados por Categorías de la Revisión de Literatura de Munaro & Dudeque sobre Efectividad de la Incorporación de la Narrativa Transmedia en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje

<i>Categoría</i>	<i>Resultados</i>
Tipos de estudios	Entre la literatura revisada identifican: * Estudios de caso * Estudios exploratorios * Experiencias de enseñanza * Intentos por incorporar elementos de narrativa transmedia en procesos educativos
Vigencia	Asume el uso de la narrativa transmedia como método educativo relativamente reciente
Alcance explicativo (amplitud y generalización de resultados)	* Los estudios encontrados son de carácter descriptivo y aplican en casos específicos a poblaciones con rango de edad entre 12 y 19 años * No se detectaron estudios comparativos de aprendizaje basado en narrativa transmedia entre niños, adolescentes y adultos
Resultados	La literatura revisada mostró resultados positivos en términos de aprendizaje e involucramiento del estudiante con rango de edad entre 12 y 19 años ante un tema propuesto, cuando se adopta un método de enseñanza donde profesores: * Proveen a estudiantes con varios recursos para realizar una tarea. * Diseminan conocimientos, habilidades prácticas y métodos para el aprendizaje colaborativo. * Reconocen como factor importante que los estudiantes desarrollen las siguientes habilidades: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a lo largo de la vida • Plantear preguntas • Trabajar de manera independiente y colaborativa * Consideran que trabajar con historias ayuda a reforzar la personalidad de quienes las desarrollan.
Desafíos	* Muchos de los estudios considerados en la revisión, encuentran dificultad en la implementación de una metodología que opere con historias narradas en partes, de manera fragmentada pero complementaria, y con el uso de distintas plataformas mediáticas. * Al comparar los distintos estudios de aprendizaje basado en narrativa transmedia, se perciben discrepancias entre los focos de estudio, la literacidad transmedia, o el uso de narrativas. * Los estudios que involucran estudiantes universitarios, manifiestan un sesgo hacia el uso de medios digitales para comprender el contenido propuesto, sin considerar una historia que permee a través de las distintas formas mediáticas. En este escenario, el concepto de narrativa transmedia se utiliza de manera errónea.
Necesidades	* Falta documentar más estudios y experiencias relacionadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje que incorpore la narrativa transmedia, considerando los efectos que la renovación constante de tecnologías de información y comunicación generan en la cultura, la conducta humana y, por ende, en las formas de enseñar a nuevas generaciones en instituciones educativas.

* Es necesario consolidar la literacidad transmedia en los campos de investigación, y la creación de materiales didácticos que faciliten la integración de la narrativa transmedia como metodología para profesores.

Nota. Adaptado y traducido del inglés, con aportaciones del autor a partir de Munaro & Dudeque (2016, pp. 1012-1015)

6.2.2.6 El caso de *Inanimate Alice*¹⁷¹

Un trabajo documentado de narrativa transmedia en educación considerado como destacado, es *Inanimate Alice*¹⁷², novela digital, ficción multimodal interactiva, que relata las experiencias de Alice y su amigo imaginario digital Brad, mediante episodios en línea, diarios y otros medios digitales (The Bradfield Company, 2018). Un particular interesante que no encontramos en la literatura revisada que refiere a *Inanimate Alice* como objeto de estudio en el contexto de lo transmedia en la educación es que, pese a su reconocimiento como ejemplar en la esfera educativa (Fleming¹⁷³, 2013; Gambarato & Dabagian, 2016; Herr-Stephenson, Alper & Reilly, 2013; Vasile¹⁷⁴, 2011), el proyecto no tenía inicialmente una intencionalidad ni como desarrollo transmedia, ni como producto con enfoque educativo. La redacción en la sección “Acerca del proyecto” (*About the Project*) del sitio de *Inanimate Alice*, deja ver que no sería desde su concepción original, sino hasta después, cuando los desarrolladores sabrían que su proyecto resultaría un ejemplo reconocido de narrativa transmedia:

Inanimate Alice se ha utilizado como un ejemplo de recurso de alfabetización digital y se ha incorporado a la alfabetización y currículo digital, particularmente en los Estados Unidos y Australia. También ha sido ampliamente reconocido como un ejemplo temprano de narrativa transmedia¹⁷⁵ (The Bradfield Company, 2018, s.p.).

[*Inanimate Alice* has been used as an example of a digital literacy resource and incorporated into literacy and digital curricula, particularly in the United States and Australia. It has also been widely recognised as an early example of transmedia storytelling (The Bradfield Company, 2018, s.p.).]

Adicionalmente, la redactora y directora de los primeros cuatro capítulos, y guionista en los siguientes dos, Kate Pullinger, compartió en una publicación de su blog (inspirada por una conferencia dictada por Jenkins), la siguiente reflexión:

¹⁷¹ Disponible en el sitio: <https://inanimatealice.com/>

¹⁷² Co-producción entre Inglaterra, Australia y Canadá, iniciada en 2005, y vigente a la fecha de realización de esta investigación.

¹⁷³ Laura Fleming es especialista de Biblioteca de Medios, en *Cherry Hill School*, Estados Unidos.

¹⁷⁴ Ana Vasile es estratega de marketing digital y analista transmedia. Desarrolló estudios de caso en transmedialab.org, sitio especializado en técnicas de narrativa transmedia.

¹⁷⁵ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

...para los escritores que piensan sobre cómo involucrarse con la cultura participativa, [...] la distinción entre circulación versus distribución es muy útil. Cuando un trabajo circula ampliamente, ¿Qué nuevas formas de significado se adquieren? [...] Nuestro proyecto '**Inanimate Alice**' ha cambiado de estatus a través de una amplia circulación entre los educadores; lo que comenzó como un título de entretenimiento se ha convertido en un título educativo. Mi participación en este proyecto me ha permitido obtener todo tipo de aceptación adicional en una amplia variedad de ámbitos, incluidos el sector de la educación, el sector transmedia y la industria de los juegos (con énfasis del original de Pullinger, 2012, s.p.).

[...for writers thinking about how to engage with participatory culture, [...] distinction between circulation vs distribution is very useful. When a work is widely circulated, what new forms of meaning are acquired? [...] Our project '**Inanimate Alice**' has changed status via widespread circulation among educators; what started out as an entertainment title has become an education title. My involvement with this project has resulted in my being granted all kinds of additional currency in a wide variety of spheres, including the education sector, the transmedia sector, and the games industry (con énfasis del original de Pullinger, 2012, s.p.)]

Al parecer, aunque la idea inicial del proyecto no contemplaba un enfoque educativo, la decisión de orientar la circulación del proyecto (facilidad de compartirse abiertamente) en lugar de la distribución¹⁷⁶ (control sobre el acceso a los contenidos), influyó en nuevas formas de significarlo, particularmente desde la comunidad educativa.

6.2.2.6.1 El aprendizaje transmedia propuesto por Fleming

Un ejemplo concreto de la resignificación comentada por Pullinger (2012), se refleja en el artículo de Fleming (2013): “Expanding las oportunidades de aprendizaje con prácticas transmedia: Inanimate Alice como ejemplo” (*Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar*). Para mostrar el valor de *Inanimate Alice* en el contexto educativo Fleming parte de definir el concepto “aprendizaje transmedia” (*transmedia learning*):

...la aplicación de técnicas narrativas combinadas con el uso de múltiples plataformas para crear un paisaje inmersivo de aprendizaje que permite puntos de entrada y salida multivariantes para el aprendizaje y la enseñanza¹⁷⁷ (Fleming, 2013, p. 371).

[...the application of storytelling techniques combined with the use of multiple platforms to create an immersive learning landscape which enables multivariant entry and exit points for learning and teaching (Fleming, 2013, p. 371).]

¹⁷⁶ Al inicio del proyecto al menos. Actualmente, el sitio del proyecto cuenta con una sección de tienda que distribuye material adicional del proyecto por una cuota fija.

¹⁷⁷ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

En su definición de aprendizaje transmedia, Fleming identifica preceptos constructivistas y conectivistas, heredados de las teorías de Bruner, Piaget y Vygotsky, considerando el enfoque del rol activo del aprendiz en la creación de información y en la construcción de conocimiento. A la aplicación de este aprendizaje transmedia, Fleming lo presenta como “Mundo de Aprendizaje Transmedia” (*Transmedia Learning World* o *TWL*, por sus siglas en inglés) y lo define así:

Cuando combinamos lo transmedia con una pedagogía transformadora, que cambia el lugar de control para aprender firmemente del docente hacia el alumno, comenzamos a transformar el concepto de Mundo Narrativo, familiar para los productores transmediáticos, en algo que es poderoso para aprender en la era digital, el Mundo de Aprendizaje Transmedia (*TLW*). Este nuevo modelo de aprendizaje va más allá de los confines de un aula, y en su lugar crea un *TLW* que permite que el contenido fluya a través del plan de estudios y de un medio a otro. Si, por ejemplo, tomamos los principios pedagógicos de las teorías de aprendizaje constructivistas y conectivistas, podemos comenzar a construir marcos para narrativas transmedia que permitan al alumno tomar el control de la narración y luego darle forma a sus propias necesidades de aprendizaje¹⁷⁸ (Fleming, 2013, p. 371).

[When we combine transmedia with a pedagogy that is transformative, that shifts the locus of control in learning firmly from the teacher towards the learner, we begin to morph the concept of StoryWorld, familiar to transmedia producers, into something that is powerful for learning in the digital age, the Transmedia Learning World (TLW). This new model of learning goes beyond the confines of a classroom, and instead creates a TLW that allows content to flow across the curriculum and from one media to the next. If, for example, we take the pedagogical principles from constructivist and connectivist learning theories, we can start to build frameworks for transmedia narratives that enable the learner to take charge of the narrative and then to shape it to their own learning needs (Fleming, 2013, p. 371).]

Fleming, considera que, aunque los procesos transmedia han sido más asociados en los contextos del entretenimiento y negocios, las verdaderas raíces de lo transmedia están en la educación, si se considera las distintas estrategias que los docentes han tenido que desarrollar a través del tiempo para involucrar a sus estudiantes (Fleming, 2013, p. 371).

Posteriormente, la autora dedica gran parte de su artículo a identificar características que otorgan a *Inanimate Alice* la facultad para impulsar el aprendizaje transmedia que resumimos en los siguientes puntos:

- Experiencias de “micro-aprendizaje” que vinculan literatura, aprendizaje y desarrollo personal

¹⁷⁸ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

- El desarrollo de la historia se da en un mundo a manera de juego, con acertijos, vistas y sonidos que mejoran la trama
- La tecnología embebida mejora la narrativa, permitiéndole su desarrollo en múltiples direcciones bajo el impulso del lector
- Cada episodio aumenta en complejidad, permitiendo al aprendiz visitar y visitar la historia en tiempos y lugares apropiados durante el desarrollo de su aprendizaje
- Los estudiantes se ubican al centro del proceso de aprendizaje colaborando, involucrándose activamente, y co-creando contenido (creando sus propios episodios de la serie, extendiendo su aprendizaje fuera del material de origen).
- Como co-creadores de contenido, los estudiantes toman control de su propio aprendizaje.
- El hecho de que el proyecto esté disponible en distintos idiomas¹⁷⁹, hace de su narrativa una historia que promueve la conexión entre tecnologías, idiomas, culturas, generaciones y currículum.
- En una experiencia de lectura transmedia, la lectura vincula un acto individual con un acto social de manera simultánea.

6.2.2.7 Entretenimiento y educación. *Transmedia storytelling edutainment*

Con antecedentes profesionales en la industria de medios, Stavroula Kalogeras¹⁸⁰ (2014), se interesa en trasladar el esquema de franquicias de entretenimiento en medios a prácticas pedagógicas. Su interés principal es descubrir cómo la narrativa transmedia puede usarse como estrategia de aprendizaje en entornos de e-learning con opción a usarse en entornos tradicionales. Para esto, desarrolla una propuesta denominada “Narrativa transmedia de edutenimiento¹⁸¹” (*transmedia storytelling edutainment o TmSE*), materializada a partir del desarrollo de un guion de tipo cinematográfico para conformar una estructura transmedia. Su propuesta incluye la representación del conocimiento a partir de una narrativa de ficción, y la creación de un “e-

¹⁷⁹ Los capítulos 1 al 3 de *Inanimate Alice* están en inglés, español, francés, alemán, italiano, indonesio y japonés. El capítulo 4 está en inglés, indonesio y japonés. A junio del 2018, los demás capítulos y materiales intermedios están sólo en inglés, sin especificar opciones de idiomas alternos.

¹⁸⁰ La Dra. Stavroula Kalogeras, es una profesional de televisión y cine con experiencia en comunicaciones de marketing, licencias de películas, programación y producción. Tiene una Licenciatura en Artes en Comunicación, una Maestría en Administración de Empresas en Telecomunicaciones, un Doctorado en Cultura de Medios y Sociedad, y un Certificado de Posgrado en Capacitación en Investigación (eLearning).

¹⁸¹ La autora describe la palabra “edutainment”, como una fusión entre las palabras “education” e “entertainment” (educación y entretenimiento).

módulo¹⁸²” (un modelo de enseñanza y aprendizaje para entornos en línea) con los siguientes atributos:

- Puede diseñarse para crear y evaluar guiones que complementen o sustituyan libros de texto en entornos educativos
- La ficción puede usarse para educar
- El discurso narrativo puede usarse como herramienta de aprendizaje
- El enfoque centrado en el estudiante por encima del enfoque centrado en tecnología es factor clave para progreso del entretenimiento en la educación
- Los distintos modos pueden complementarse entre sí, generando un valor agregado en el contexto educativo
- El edutenimiento multimedia y multimodal aporta involucramiento, fomenta el aprendizaje y puede ayudar con la retención

Para los fines de este trabajo, consideramos como aportación principal de Kalogeras en su investigación la vinculación de teorías educativas, psicopedagógicas, emocionales y de aprendizaje, con la narrativa transmedia.

6.2.2.8 Novela transmedia y círculo de lectura enriquecido

A partir de un marco que ubica a la novela de ficción como puerta de entrada al universo narrativo, María Luisa Zorrilla, en colaboración con Carlos Cruz e Ix-Chel Hernández¹⁸³ (2016) de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, en México, llevaron a cabo una investigación multidisciplinaria de corte educativo con un enfoque particular. La investigación consistió en poner a disposición de los participantes una de las “novelas transmedia”¹⁸⁴, que conforma la saga: “Los elegidos”¹⁸⁵, y acompañar su consumo a través de un círculo de lectura

¹⁸² La autora identifica el *e-module* como un enfoque cross-mediático, a partir de un relato para uso en e-learning, que utiliza un componente de entretenimiento para atraer e involucrar a los aprendientes. Dicho módulo se construye a partir de las siguientes, teorías, modelos y estructuras: cognitivismo de Bruner y Schank, constructivismo de Bruner y Vygotsky, teoría cognitiva de aprendizaje multimedia de Mayer, teoría de inteligencias múltiples de Gardner, comunidades de práctica de Lave y Wegner, desarrollo social de Vygotsky, andamiaje instruccional de Sawyer, marco conversacional de Laurillard, el ciclo de aprendizaje de Kolb, y el cono de la emoción de Zull. El enfoque de enseñanza-aprendizaje implementado se basó en el modelo de cinco etapas de Salmon. (Kalogeras, 2014)

¹⁸³ Todos, de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

¹⁸⁴ La autora la denomina novela transmedia por los elementos que le conforman: un libro impreso, el diario en línea de la protagonista y el dúo digital, que es la versión en línea de un objeto mágico central en la ficción (Zorrilla, Cruz & Hernández, 2016, p. 1)

¹⁸⁵ El concepto completo del proyecto que motivó la investigación puede encontrarse en el sitio en línea: “Los elegidos: la saga”, disponible en: <http://www.karmaq.mx/wp/>.

enriquecido¹⁸⁶. La novela seleccionada, titulada “La Flauta de Acuario”, es una obra de ficción dirigida a público adolescente, donde la protagonista, Sara, es una joven que, según se descubre a través de una leyenda, forma parte de doce elegidos, con una misión particular. Su aventura inicia al cumplir los doce años. Esta le llevará por un largo recorrido para recuperar los aprendizajes de sus vidas pasadas y, así, completar la misión que corresponde al signo bajo el cual nació: Acuario. Escrita y publicada en el 2014 por María Luisa Zorrilla, “La Flauta de Acuario” contemplaba, desde su creación, dos intenciones principales como propuesta de novela transmedia:

- Fomentar el gusto por la lectura a partir de la incorporación de las TIC en el proceso de creación y consumo
- Propiciar, a partir de la ficción, una oportunidad para la reflexión entre los participantes en torno a los temas de la discapacidad y la inclusión (Zorrilla, Cruz & Hernández, 2016)

Más adelante, durante la iniciativa de intervención-investigación, se plantearon estos objetivos:

- Explorar el potencial de las narrativas transmedia como herramientas para fomentar la motivación y el interés por la lectura entre público adolescente
- Explorar el potencial de la ficción literaria y de los círculos de lectura enriquecidos con Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como estrategias para provocar una reflexión individual y colectiva en torno al tema de las concepciones individuales y sociales de la discapacidad (Zorrilla, Cruz & Hernández, 2016, p. 2)

La investigación arrojó una amplia gama de resultados, incluyendo algunos relacionados con el tema de la discapacidad. Para fines de esta investigación, compartimos específicamente los relacionados con narrativa transmedia en procesos de creación y consumo (adaptación de Zorrilla, Cruz & Hernández, 2016, pp. 6, 8-9):

- La implementación de una dinámica de lectura en poblaciones con los perfiles seleccionados debe contemplar estrategias para compensar desigualdades en acceso a la

¹⁸⁶ Denominado así por tratarse de un círculo de lectura, en el sentido convencional, con el valor agregado de una extensión en línea, que en este caso se implementó a partir de grupos cerrados en Facebook, uno para cada institución participante. A decir de los autores, la obra por sí sola, pese a haber sido concebida bajo los enfoques considerados por Jenkins como una historia transmedia, no podía realizar su potencial si no era acompañada con una estrategia congruente con su propia naturaleza. Siendo la obra de carácter híbrido, al combinar un libro impreso con contenidos en línea, se consideró que igualmente la intervención debía ser híbrida, con actividades presenciales y en línea. Fue así como se decidió materializar la intervención a partir de un círculo de lectura enriquecido. (Zorrilla, Cruz & Hernández, 2016, p. 2)

lectura y en hábitos de lectura provenientes, no sólo desde las instituciones académicas, sino desde su contexto externo (familiar y social)

- Aun cuando el autor establezca una ruta de lectura, como en este caso a partir de una lógica hipertextual, el consumo depende del gusto, el interés y la circunstancia del lector
- La lectura transmediática se facilita si todos los soportes mediáticos se encuentran en línea, pues la transición se da entre pantallas y no entre medios diversos
- Los contenidos que operan como '*stand alone*', es decir, que funcionan de manera independiente aún sin consultar los otros soportes mediáticos, como en este caso el libro impreso, pueden resultar contraproducentes durante la lectura transmediática, pues habrán lectores que opten por prescindir de los medios periféricos, centrando su lectura en un solo medio y, en consecuencia, eliminen el acto de lectura transmediática
- Crear una fuerte interdependencia entre los recursos también puede desincentivar al lector, especialmente si no le es posible continuar la lectura debido a la carencia en el momento de un dispositivo tecnológico o de conectividad a Internet
- En un escenario de restricciones o limitantes al acceso en línea, aplicaciones descargables pueden resultar una buena alternativa para evitar la necesidad de conectividad en todo momento
- La incorporación de las TIC en la educación no debe enfocarse meramente a los contenidos (novela transmedia), ya que su mayor riqueza radica en las prácticas sociales en línea (Facebook en este caso)
- A mayor complejidad de la obra, mayor necesidad de apoyos adicionales, en este caso, el círculo de lectura
- Considerando que el *fanfic* (producto de ficción generado por los *fans* a partir de una obra) es un subproducto de la cultura transmedia, varias de las actividades que se diseñaron para Facebook concebidas en la lógica del *fanfic*, fomentaron la participación de los lectores como co-creadores de la obra. Los resultados de las participaciones permitieron trabajar en su tipificación, para identificar el espectro de involucramiento y participación de los co-creadores

Finalmente, los resultados de la experiencia llevaron a los autores a considerar la necesidad de hacer adecuaciones al diseño de la intervención, con miras a desarrollar una *Guía del docente* para diseñar y acompañar círculos de lectura enriquecidos, aplicable tanto

para obras transmedia, como para obras tradicionales. Las actualizaciones derivadas de estos resultados pueden consultarse actualmente en la sección “Aprende”, correspondiente a *La Flauta de Acuario*, con guías, tanto para lectores como para docentes¹⁸⁷.

6.2.3 Herramientas de análisis de lo transmedia en contextos educativos

En la introducción, comentamos por primera ocasión el surgimiento de algunos conceptos derivados de la investigación del ecosistema transmedia que han ayudado a enriquecerlo. Con miras a ubicar la lógica con mayor desarrollo dentro de lo transmedia, nos hemos detenido en la narrativa transmedia que, si bien parece ser la más investigada, tampoco es la única. Conscientes de que la gama de lógicas abarca un espectro amplio, para los fines de esta investigación, nos centramos a continuación en casos donde el desarrollo de herramientas de análisis se orienta a contextos educativos:

Nos hemos detenido ya algunas veces a lo largo de esta investigación para reconocer el impacto de la narrativa transmedia, tanto por sus orígenes como por su influencia en la evolución y diversificación del ecosistema de lo transmedia. Por este motivo, resulta de interés en esta investigación contar con una herramienta al menos, que sirva de apoyo en el proceso de análisis de productos relacionados con la lógica de la narrativa transmedia más allá del contexto de la industria del entretenimiento.

6.2.3.1 Tipología de intertextualidades transmedia

Dando continuidad a una amplia investigación centrada en narrativa transmedia y convergencia de ciertos medios educativos (radio, televisión y contenidos educativos web), la autora desarrolla una tipología de intertextualidades transmedia. La herramienta se enfoca hacia el análisis de contenidos en productos educativos aunque, a decir de Zorrilla (2016), también pueden aplicarse a otras manifestaciones de intertextualidad transmedia, más allá de las educativas. (Tabla 12):

¹⁸⁷ Más detalles en: <http://www.karmaq.mx/wp/la-flauta-de-acuario/>

Tabla 12

Tipología de Intertextualidades Transmedia¹⁸⁸ en recursos mediáticos educativos a partir de Zorrilla

<i>Categorías</i>	<i>Características principales</i>	<i>Usos posibles</i>
Resumen (<i>Summary</i>)	<ul style="list-style-type: none"> * Inclusión de puntos principales y concisión. * El intertexto¹⁸⁹ presenta puntos principales o información sustancial incluida en el texto nuclear¹⁹⁰. * Ayuda a la tarea de organizar la información no-estructurada en el texto nuclear. 	Reforzamiento y revisión.- permite entregar información esencial en forma breve y bien organizada.
Repetición (<i>Repetition</i>)	<ul style="list-style-type: none"> * El intertexto alude nuevamente (mediante su propio lenguaje), a lo que el texto nuclear refirió originalmente. * Incluye la noción de traducción (cada medio tiene su propia manera de expresar contenidos). * Cuando es un extracto literal del texto nuclear, se le considera “cita” (siempre que sea sólo un fragmento del texto nuclear y no el texto completo). 	<ul style="list-style-type: none"> * Resaltar información importante. * Presentar contenidos relevantes en formas tan variadas como sea posible.
Imitación (<i>Imitation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> * Realización de un acto de interpretación. * El intertexto sigue al texto nuclear como modelo, pero lo reformula en sus propios términos. * Incluye la noción de variación, ya que sigue sólo algunos principios reconocibles de la identidad del texto nuclear. 	* Referentes adicionales de interpretación en escenarios que pueden resultar confusos o abstractos (por ejemplo: aspectos gráficos o analogías).
Reutilización (reciclado) (<i>Repurposing (recycling)</i>)	* Situar contenidos producidos originalmente para un medio, en una plataforma diferente.	* Esparcibilidad de contenidos desde distintas plataformas cuya estructura y configuración

¹⁸⁸ Zorrilla precisa que las categorías planteadas no deben considerarse como puras, ya que pueden traslaparse de manera natural y en numerosas combinaciones.

¹⁸⁹ Considerados por la autora como textos conectados que contribuyen a la comprensión del texto nuclear.

¹⁹⁰ Considerado por la autora como el texto tomado como punto de entrada que detona conexiones con otros textos.

		aporten alternativas de acceso respecto al medio único inicial.
Expansión (<i>Expansion</i>)	<ul style="list-style-type: none"> * A partir de un texto nuclear determinado por las características propias de su formato (respecto a limitaciones por tiempo y contenidos), se aprovecha una plataforma con propiedades distintas para facilitar la distribución de contenidos complementarios que enriquezcan y agreguen valor al texto nuclear. * Recursos que van más lejos y con mayor profundidad en una misma línea de contenido. 	<ul style="list-style-type: none"> * Contenidos del texto nuclear (como escenas suprimidas y/o de mayor duración, recortadas posteriormente) que no aparecieron en la versión para difusión original, pero a las que puede accederse desde una plataforma alternativa (como un sitio web) .
Complementación (<i>Complementation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> * La información va más allá del texto nuclear en términos de amplitud. * Explora vías relacionadas en contenido, pero laterales. 	<ul style="list-style-type: none"> * Contenidos no contemplados para formar parte del texto nuclear pero disponibles a quienes quieran explorar más en torno al desarrollo del universo narrativo. En formato audiovisual, se representaría con productos adicionales tipo: “cómo se hizo”, “entrevistas” y “detrás de cámaras”.
Inconsistencia (<i>Inconsistency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> * El intertexto contradice o difiere del texto nuclear en información central. Puede manifestarse cuando: <ul style="list-style-type: none"> * No hay trabajo coordinado entre equipos (particularmente, en la fase de investigación del proyecto). * La información es modificada en un medio y no se actualizada en el medio relacionado. * Se presentan distintas versiones o puntos de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> * Contrastar información entre textos para ratificar, rectificar o incrementar la panorámica de algún suceso o situación (por ejemplo: guerras o debates).
Transmutación (<i>Transmutation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> * El intertexto es una versión transformada (en apariencia, naturaleza y/o forma) del texto nuclear. 	<ul style="list-style-type: none"> * Reflejar la comprensión de información reinterpretada de manera grotesca con fines de crítica y/o reflexión (por ejemplo: cartón humorístico o caricatura y memes). * Recursos interactivos que permiten emular una problemática o escenario y que reaccionan a las acciones del

		usuario (por ejemplo: simuladores o juegos de rol).
Generación (<i>Generation</i>)	<p>Se relaciona con:</p> <ul style="list-style-type: none"> * El contenido original y diferente (intertextos), generado por el usuario (creación derivada inspirada o detonada por el texto nuclear). * Las herramientas diseñadas para facilitar la creación -y subida/publicación- del contenido generado por el usuario dentro del espacio intertextual. * Está abierto a cualquier tipo de textos (escritos, fotografías, dibujos, archivos de audio y video). 	<ul style="list-style-type: none"> * Espacios como foros de discusión, chats, tableros de mensajes y curación de contenidos, como ambientes para estimular la generación en términos de orientación para la localización y uso de herramientas que estimulen la creación y variedad en alternativas de contenidos.
Referencia (<i>Reference</i>)	<ul style="list-style-type: none"> * Manifestación pobre de intertextualidades transmedia * Se limita a la mención o alusión incluida en un texto, respecto a otro. * Puede hacer consciente al usuario de relaciones entre textos. * Puede actuar como un recurso promocional entre textos. 	<ul style="list-style-type: none"> * Dedicar tiempo y espacios en intertextos para llamar a otros que faciliten su asociación y acceso como parte de un texto nuclear.

Nota. Adaptado y traducido del inglés por el autor a partir de Zorrilla (2016, pp. 2, 9-13)

6.2.3.2 Literacidad transmedia

En apartados previos de esta investigación hemos tenido ya una primera aproximación a, través de Thomas et al. (2007) & Sukovic (2016) al significado e implicaciones de la transliteracidad. Para esta sección, encontramos un caso que apela a la literacidad transmedia y que, como podremos notar, aunque aporta en la organización de indicadores, refleja una tendencia hacia los medios digitales. Decidimos compartirlo porque consideramos que el ejercicio es un punto de partida que deja sobre la mesa la necesidad de reflexionar con mayor detalle respecto a las aportaciones que los medios analógicos al converger con medios digitales dentro del proceso de literacidad transmedia.

6.2.3.2.1 Dimensiones e indicadores para valorar la alfabetización transmedia¹⁹¹

María del Mar Grandio-Pérez¹⁹² se apoya en el concepto de alfabetización transmedia¹⁹³ como:

La capacidad para evaluar y crear contenido a través de múltiples plataformas con un sentido unitario y complementario, teniendo en cuenta diversos lenguajes y experimentaciones creativas, presentando además una actitud ética hacia su propio contenido y el de los demás y con el objetivo de fomentar la participación plena en contextos interculturales (Grandio-Pérez, 2015, p. 37).

El enfoque de su propuesta lo plantea hacia la audiencia considerándole como principal actor en un proceso comunicativo. Desde este contexto, desarrolla una tabla con dimensiones e indicadores. Precisa que todas las dimensiones se presentan en dos planos que considera imprescindibles y simultáneos para la alfabetización transmedia: 1) de recepción crítica y, 2) de expresión-creación. Respecto a las dimensiones, aunque el formato de tabla elegido por la autora permite identificarlas individualmente, no espera que se evalúen de manera lineal, sino como elementos convergentes (Tabla 13):

Tabla 13

Dimensiones e Indicadores para Valorar la Alfabetización Transmedia según Grandio-Pérez

<i>Dimensión</i>	<i>Indicadores</i>
Contenido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad para comprender relatos multimodales (evaluar material transmitido a través de diferentes plataformas), y comprender su sentido unitario. 2. Capacidad para crear universos narrativos compuestos por relatos multimodales.
Lenguaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad para entender diferentes lenguajes como el icónico, sonoro, audiovisual y escrito, así como las particularidades expresivas de las plataformas propias de la web móvil 2.0 2. Capacidad para comprender un lenguaje hipertextual (saltar de un texto a otro del mismo código) e hipermedial (conectar códigos diferentes). 3. Capacidad para utilizar de manera combinada y estratégica lenguajes como el icónico, sonoro, audiovisual y escrito, así como las plataformas propias de la web móvil 2.0 4. Construir relatos a través un lenguaje hipertextual e hipermedial.
Plataformas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consumo crítico complementario de contenido a través de medios tradicionales (televisión, prensa, cine, libros...) y de medios sociales (redes sociales, móviles).

¹⁹¹ Propuesta enfocada al nivel universitario en ámbitos relacionados con comunicación y educación.

¹⁹² María del Mar Grandio-Pérez es Profesora Titular en la Facultad de Documentación y Comunicación de la Universidad de Murcia, en España. Imparte las asignaturas de “Organización de la Producción Audiovisual y Multimedia”; “Ficción Seriada Audiovisual y Multimedia” y “Narrativas y proyectos transmedia”. Centra su investigación en consumo a través de nuevos soportes audiovisuales, audiencias transmedia y fenómeno fan.

¹⁹³ En su redacción, la autora deja ver que considera este concepto como equivalente a transalfabetización (o “transliteracy”, por su expresión inglesa).

	2. Selección idónea y complementaria de diversas plataformas tradicionales y propias de la web 2.0 para la construcción de relatos multimodales.
Creatividad	1. Relacionar las producciones mediáticas con otras manifestaciones artísticas. 2. Apropiarse y transformar producciones artísticas, potenciando la, innovación, la experimentación y la sensibilización estética. 3. Crear universos y relatos originales.
Ética	1. Actitud responsable ante la propia identidad online/offline y de los demás. 2. Respeto a determinadas normas tácitas de los nuevos entornos (derechos de autor).
Participación	1. Posibilidad de acceso y uso crítico y creativo a las distintas plataformas involucradas en los universos narrativos. 2. Capacidad de compartir material u opiniones del contenido consumido a través de los diferentes medios. 3. Colaboración en la autoría o difusión de contenido propio o ajeno.

Nota. Adaptación del autor a partir de Grandio-Pérez (2015, pp. 38-40)

6.2.3.2.2 Categorías y alternativas en la planeación de una narrativa transmedia para la transalfabetización

Como parte de su disertación de tesis doctoral Lugo¹⁹⁴ (2016) presenta, entre varios instrumentos para vincular narrativa transmedia, transliteracidad y educación, el siguiente recurso (Tabla 14):

Tabla 14

Categorías y Alternativas en la Planeación de una Narrativa Transmedia para la Transalfabetización según Lugo

<i>Categoría</i>	<i>Alternativa 1</i>	<i>Alternativa 2</i>	<i>Alternativa 3</i>
Propósito educativo	Competencias de producción y participación	Competencias de recepción, producción y participación	Aprendizaje de competencias de transalfabetización y otras (historia, literatura, arte, ciudadanía, etc.)
Tipo de eventos tratados	Ficción	No ficción	Fusión de ficción y no ficción
Texto de origen (<i>mothership</i>)	Basado en otra obra	De creación original	<i>Dejado en blanco por la autora en la tabla original</i>
Alcance	Diseño	Producción mini	Producción
Propósito con enfoque	Informar	Entretener	Persuadir

¹⁹⁴ Doctora en comunicación por parte de la Universidad Pompeu Fabra de España con su disertación doctoral centrada en la alfabetización transmedia. Profesora asistente del Departamento de Comunicación y Arte Digital. Tecnológico de Monterrey, Campus Querétaro.

hacia la audiencia			
Audiencia	Audiencia sólo imaginada o potencial	Alumnado y/o personal de la escuela	Audiencia específica, fuera de la escuela
Espacio de participación de la audiencia	Sólo en línea	En vivo	Mixto
Enfoque a seguir durante la construcción del mundo	Mayor enfoque en la narrativa	Mayor enfoque en juego	Mixto
Plataformas y medios de producción	Plataformas abiertas y software de código abierto, móviles	Aplicaciones de pago, licencias, equipo profesional.	<i>Dejado en blanco por la autora en la tabla original</i>
Roles de profesores	Diseñadores del proceso de aprendizaje	Moderadores de la participación y asesores	Co-productores
Estructura-agencia para los alumnos	Productores	Líderes de proyecto	Moderadores de la participación y el proceso de aprendizaje
Derechos de autor	Del material base	De la obra producida	<i>Dejado en blanco por la autora en la tabla original</i>

Nota. Adaptación del autor a partir de Lugo (2015, p. 135)

6.2.3.2.3 Competencias y recursos didácticos para la literacidad transmedia *Teacher's kit*

Centrado en la mediación del profesor como orientador, pero también co-productor de la experiencia transmedia, Scolari y colaboradores (2018) desarrollaron, como parte de los entregables de un proyecto centrado en la investigación de lo que denominan “alfabetismo transmedia”, el sitio en línea: “Kit del profesor” (*Teacher's kit*), conformado por varios elementos, entre los que destacan, un mapa interactivo de competencias transmedia (*Figura 18*):



Figura 18. Mapa de competencias transmedia¹⁹⁵. Reproducido de “Mapa de competencias transmedia”, por Scolari y colaboradores, 2018, *Transmedia literacy*, recuperado de <http://transmedialiteracy.upf.edu/es/transmedia-skills-map>. Copyright de Universitat Pompeu Fabra, European Commission. Reproducido con autorización.

Al dar clic en cada sección despliega detalles (subcompetencias e indicadores), y un repositorio de fichas didácticas (Figura 19.):

¹⁹⁵ Disponible al 2018 en: <http://transmedialiteracy.upf.edu/es/transmedia-skills-map>

APROVECHANDO LAS COMPETENCIAS TRANSMEDIA EN EL AULA

BUSCAR UNA FICHA DIDÁCTICA

Competencias Transmedia	Áreas de conocimiento	Etiquetas	Edad	Idioma
<input type="checkbox"/> Gestión De Contenido <input type="checkbox"/> Ideología y ética <input type="checkbox"/> Gestión individual <input type="checkbox"/> Medios y tecnología <input type="checkbox"/> Narrativa y estética <input type="checkbox"/> Performatividad <input type="checkbox"/> Producción <input type="checkbox"/> Prevención de riesgos <input type="checkbox"/> Gestión social	<input type="checkbox"/> Arte <input type="checkbox"/> Idiomas extranjeros <input type="checkbox"/> Lengua <input type="checkbox"/> Profesor de refuerzo <input type="checkbox"/> Matemáticas <input type="checkbox"/> Educación física <input type="checkbox"/> Competencias profesionales <input type="checkbox"/> Ética y religión <input type="checkbox"/> Ciencias naturales <input type="checkbox"/> Ciencias sociales <input type="checkbox"/> Tecnología	<input type="checkbox"/> Publicidad <input type="checkbox"/> Animación <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Blog <input type="checkbox"/> Libros <input type="checkbox"/> Programación <input type="checkbox"/> Cómic <input type="checkbox"/> Cosplay <input type="checkbox"/> Diseño <input type="checkbox"/> Documental <input type="checkbox"/> Facebook -	<input type="checkbox"/> 10-13 <input type="checkbox"/> 14-16 <input type="checkbox"/> 17-18	<input checked="" type="radio"/> Cualquiera <input type="radio"/> Inglés <input type="radio"/> Español <input type="radio"/> Italiano <input type="radio"/> Portugués <input type="radio"/> Finlandés

CREA UNA NUEVA FICHA

Figura 19. Repositorio de fichas didácticas para aprovechar las competencias transmedia en el aula¹⁹⁶. Reproducido de “Fichas didácticas”, por Scolari y colaboradores, 2018, *Transmedia literacy*, recuperado de <http://transmedialiteracy.upf.edu/es/search-a-didactic-card>. Copyright de Universitat Pompeu Fabra, European Comission. Reproducido con autorización.

que buscan aportar ideas concretas para abordar cada competencia transmedia, a partir de una estrategia ya disponible o con la posibilidad de aportar nuevas, registrándose como usuario del sitio.

Si bien el concepto desarrollado para este proyecto no necesariamente es singular en la estrategia del repositorio y metodología de fichas didácticas¹⁹⁷, es de reconocer su aporte para estimular a profesores en la incursión y fomento a la creación colaborativa con estudiantes dentro y fuera del aula, ofreciendo distintos puntos de salida que permanecen abiertos a las aportaciones de nuevos descubrimientos y aportaciones a la iniciativa por parte de la misma comunidad interesada en incorporar un enfoque transmedia a sus procesos educativos.

¹⁹⁶ Disponible al 2018 en: <http://transmedialiteracy.upf.edu/es/search-a-didactic-card>

¹⁹⁷ Durante la revisión de literatura y casos, la propuesta de Scolari y colaboradores nos evocó a una experiencia previa operada en línea desde Estados Unidos de 2013 a 2016: “*Educade | Find, create and share lesson plans and teaching tools to empower your classroom*”. El sitio, filial del proyecto GameDesk, activo aún y patrocinado por AT&T, estaba orientado a un rango de edades desde el preescolar hasta los 12 años (K-12). Aunque no se declaran transmedia, la estructura y el estilo de las propuestas en Educade coinciden con el estilo de fichas didácticas presentadas por Scolari y colaboradores en *Transmedia literacy*. En cotejos recientes, el sitio original de Educade no ha estado disponible, por lo que compartimos la versión respaldada en archive.org, como referencia para su consulta: <https://web.archive.org/web/20170915053427/http://educade.org/>

El verdadero cambio social se produce cuando las soluciones son sistémicas, y lo transmedia en sí mismo – como sea que lo definamos-- ha sido una innovación social que permite ver nuestro ecosistema de problemas y crear un involucramiento de partes interesadas en torno al cambio sistémico. Y uno que permite entrar al corazón y alma de cómo estos problemas afectan a las personas y sus vidas.¹⁹⁸

—Lina Srivastava en Jenkins, *Telling Stories*, 2016a
 [*True social change comes when solutions are systemic, and transmedia itself – however we define it -- has been a social innovation that allows us to view our ecosystem of issues and create stakeholder engagement around systemic change. And one that allows to get into the heart and soul of how these issues affect people and their lives.*

—Lina Srivastava en Jenkins, *Telling Stories*, 2016a]

VII. EL ECOSISTEMA TRANSMEDIA: CULTURA PARTICIPATIVA Y ACCIÓN SOCIAL

Decidimos incluir este capítulo porque, en los trabajos leídos en torno a las distintas lógicas transmedia, aparecieron tres autores en cuyos planteamientos, los bordes de lo educativo y la acción para el cambio se fusionan por momentos, aunque el énfasis está en la acción social, por lo que consideramos necesario dedicarles un espacio aparte. Su intencionalidad no necesariamente destaca, como en el capítulo anterior, en el desarrollo de habilidades de transliteracidad, sino en recuperar ciertos principios propios de la narrativa transmedia para aplicarlos hacia metas de cambio y acción social. El objetivo primario en este contexto es promover una fuerte presencia de co-creación desde la comunidad, para fortalecer la conciencia que lleve a la acción para el cambio, con el acompañamiento y seguimiento a posteriori de la propia comunidad y asociados. En seguida podremos ver una sencilla representación visual de los principales temas a desarrollar en este capítulo (*Figura 20*).

¹⁹⁸ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

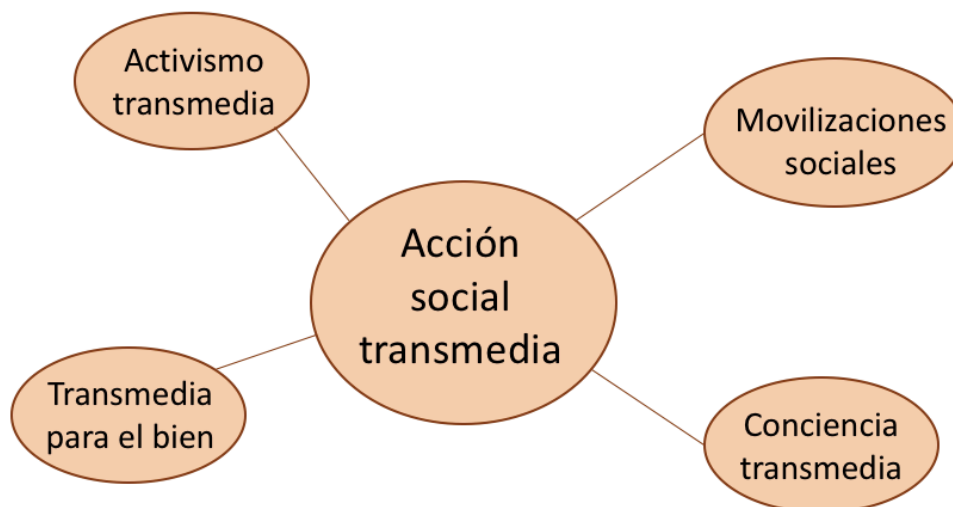


Figura 20. Representación visual de los temas considerados dentro de la acción social transmedia que conforman el Capítulo VII. Elaboración propia. CC by-nc-sa, 2018 por Enzo Hernández.

7.1 Activismo transmedia

Lina Srivastava¹⁹⁹ (2009) parte de considerar que el activismo y la movilización son dos formas de efectuar cambio social. Su esencia yace en la colaboración y participación de la comunidad. Si estos dos elementos están ausentes, resultan intervenciones hechas de arriba hacia abajo, simplistas y paternalistas, que terminan siendo insostenibles, porque no emergieron de perspectivas basadas en contextos sociales. Lo transmedia tiene la ventaja de permitir a la gente viajar a partir de múltiples puntos de entrada e inmersión, ambos, aspectos clave para contar con narrativas múltiples y complejidad. El cambio social llega cuando las soluciones son sistémicas y lo transmedia permite, además de ver nuestro ecosistema de problemas sociales, facilitar el involucramiento de socios (*stakeholders*) para tomar acción en torno a un cambio sistémico. (Srivastava en entrevista con Jenkins, 2016a). Establecido este contexto, Srivastava define el activismo transmedia como:

...una de las mejores maneras para que las personas se conecten a una causa, exponiéndolas a una variedad de propiedades de medios a través de varios canales de distribución — lo que abre vías para el diálogo y proporciona a la audiencia una experiencia educativa de soluciones viables— y luego trabaja con el segmento de

¹⁹⁹ Lina Srivastava es una estrategia que combina tecnología, cultura, arte y narración de historias para la transformación social: trayendo nuevas formas narrativas y técnicas de distribución orientadas a iniciativas de derechos humanos y desarrollo global; utilizando la expresión cultural y la identidad cultural como elementos fundamentales de la transformación social; integrando las necesidades expresadas por las comunidades locales como instrumentos en el diseño del programa. Ha trabajado en el diseño de proyectos estratégicos para organizaciones de impacto social, incluyendo: UNICEF, UNESCO, el Banco Mundial, el Departamento de Estado de los EE. UU., y la Fundación Rockefeller.

audiencia más creativo y comprometido para facilitar la creación de su propio contenido que explica con mayor amplitud la causa e inspira la acción a su alrededor²⁰⁰ (Srivastava, 2009, s.p.).

[...one of the best ways to have people connect to a cause, by exposing them to a variety of media properties over various distribution channels—which opens up avenues for dialogue and provides an audience an educational experience about workable solutions—and then working with the most creative and engaged audience segment to facilitate the creation of their own content that further explains the cause and inspires action around it (Srivastava, 2009, s.p.).]

La visión de Srivastava, destaca el fondeo y financiamiento como centrales para el desarrollo y continuación del activismo transmedia. En este sentido, plantea la necesidad de desarrollar una estrategia sustentable y una red de co-creación, que tenga disposición para crear y adquirir recursos convincentes, además de apoyar en la distribución. En el contexto de cambio social -donde los recursos pueden ser creados por miembros de la audiencia, donadores, socios y beneficiarios-, la iniciativa social debe vincularse entre los distintos actores, además de incorporar, entre los socios, organizaciones que apoyen a recabar fondos y consultores externos.

7.1.1 Acciones para un cambio sistémico. ¿Quién es Dayani Crystal?

Un producto que ejemplifica el enfoque de Srivastava, se da en una campaña de impacto social con los siguientes objetivos: que las audiencias profundizaran en temas relacionados con la migración, adquirir conocimiento sobre el trabajo de los socios en temas de promoción y defensa a través del material digital original, y participar en acciones reales a nivel mundial (Raftree²⁰¹, Ross²⁰², Silver²⁰³ & Srivastava, 2014, p.3).

En este caso, la experiencia transmedia tendría como principal elemento narrativo el documental: “¿Quién es Dayani Cristal?” (*Who is Dayani Cristal?*), que narra la historia del misterio por descubrir quién fue un hombre desconocido, migrante indocumentado, cuyo cuerpo sin vida es descubierto en Arizona. Por su abordaje desde el enfoque del activismo transmedia, la planeación de la película tuvo un desarrollo particular. A decir de los autores:

²⁰⁰ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

²⁰¹ Linda Raftree ha trabajado en la intersección entre desarrollo comunitario, medios participativos y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desde 1994. También es co-fundadora de Regarding Humanity, plataforma que impulsa el debate y el diálogo en torno a la representación de “los pobres” en los medios de comunicación, trabajo de impacto social, y marketing no lucrativo.

²⁰² Karmen Ross es cineasta y estrategia política. Ha colaborado con *Steps International* y la *BBC* para abordar las causas estructurales de la pobreza a través de las herramientas emergentes del activismo digital. Trabajos previos han combinado documental y defensa de los derechos humanos.

²⁰³ Marc Silver, Director/Productor de “¿Quién es Dayani Cristal?”, ha trabajado alrededor del mundo como cineasta, director de fotografía y estratega de impacto social.

Nuestra intención desde el comienzo fue construir nuestros planes de impacto social en un proceso de planificación estratégica paralelo a la producción de la película. Queríamos que nuestra campaña contara una historia de complejidad desde múltiples perspectivas que no se habría podido contar dentro de los límites de una película lineal de 90 minutos. Intentamos que nuestra campaña involucrara a las distintas comunidades desde el comienzo, diseñando el contenido y los insumos, así como los resultados y los impactos. Sobre todo, nuestra campaña buscó honrar las luchas de los más involucrados e impactados²⁰⁴ (Raftree, Ross, Silver & Srivastava, 2014, p.8).

[It was our intention from the outset to build our social impact plans in a strategic planning process parallel with the film's production. We wanted our campaign to tell a story of complexity from multiple perspectives that couldn't be told within the confines of a linear 90-minute film. We intended our campaign to engage the various communities at the outset, designing the content and inputs, as well as outcomes and impacts. Above all, our campaign had to honor the struggles of those most involved and impacted (Raftree, Ross, Silver & Srivastava, 2014, p.8).]

La pieza central que cubre el aspecto de educación pública en la campaña es un sitio web²⁰⁵, desarrollado para distribuir bienes en temas relacionados con la migración²⁰⁶, dirigido a múltiples audiencias desde enfoques que contemplan: la educación, la humanización y la acción directa, y un libro electrónico, dirigido a público especializado en el estudio de la migración. La campaña tuvo una duración específica de mayo del 2010 a marzo del 2015. Como parte de la estrategia para dar continuidad a la transmisión del proyecto de cambio sistémico una vez que la campaña terminara, se establecieron acciones concretas:

- En cuanto al contenido digital, se abrió el acceso, de forma gratuita, a aliados y organizaciones que trabajan migración e inmigración
- Respecto a la película, se crearon guías de proyección para que las audiencias generaran sus propias discusiones en torno a la película, que seguirán siendo relevantes para las discusiones sobre inmigración en el futuro previsible y activo en el sitio
- Con sus asociados centroamericanos, mexicanos y estadounidenses, se condujeron una serie de talleres en México relacionados con impacto social basado en historias. Se desarrolló un mecanismo para mantener seguimiento y contacto de acuerdo con sus necesidades para que sigan incorporando medios y narrativas en su trabajo de gestión

²⁰⁴ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

²⁰⁵ Sitio del proyecto disponible en: <http://whoisdayanicristal.com/home>

²⁰⁶ Una frontera más humana, repatriación, detención y deportación, demanda laboral en Estados Unidos, seguridad atravesando México y el derecho a no migrar.

- En cuanto a la campaña de Historias de la Frontera, espacio para que la audiencia compartiera sus opiniones y comentarios respecto al tema, las historias se mantendrán en el sitio como una pieza de arte/ activismo
- Respecto a la comunidad, se hicieron vínculos con asociaciones religiosas en Honduras como asociados en el desarrollo y gestión de proyectos comunitarios (Raftree, Ross, Silver & Srivastava, 2014, p.10)
- El alcance de la película ayudó a facilitar relaciones clave para fundar el Centro Colibrí de Derechos Humanos, una organización no gubernamental, que trabaja para ayudar familias de migrantes desaparecidos, e informar al público respecto a las preocupaciones relacionadas con los derechos humanos en la frontera (Raftree, Ross, Silver & Srivastava, 2014, pp.13-14)

Estos y otros aspectos relacionados con el proyecto fueron documentados en un reporte de evaluación de impacto (Raftree, Ross, Silver & Srivastava, 2014), disponible en su sitio web en inglés y español, con el propósito de divulgar diseño, desarrollo y resultados propios del caso.

7.2 Movilizaciones transmedia y cultura participativa

Más allá de los espacios de educación formal, Sasha Constanza-Chock²⁰⁷ (2013), se inspira en la propuesta de activismo transmedia de Srivastava y construye hacia un contexto de organización comunitaria, reenmarcándola a través de la teoría de los movimientos sociales bajo el concepto de “movilización transmedia²⁰⁸” (*transmedia mobilization*):

...el proceso por el cual la narrativa de un movimiento social se dispersa sistemáticamente a través de múltiples plataformas mediáticas, creando un ‘mundo de movimiento social distribuido y participativo, con múltiples puntos de entrada para organizarse, con el fin de fortalecer la identidad del movimiento y sus resultados²⁰⁹ (Constanza-Chock, 2013, p. 100).

[...*the process whereby a social movement narrative is dispersed systematically across multiple media platforms, creating a distributed and participatory social movement*

²⁰⁷ Sasha Costanza-Chock es una académica, activista y creadora de medios, y actualmente es Profesora Asociada de Medios Cívicos en el MIT. Es Profesora Asociada en el Centro Berkman-Klein para Internet y Sociedad en la Universidad de Harvard, Afiliada de la Facultad con el Laboratorio de Documentales Abiertos del MIT y el Centro MIT de Medios Cívicos, y creadora del *MIT Codesign Studio*.

²⁰⁸ Constanza-Chock demuestra la aplicación de su teoría mediante el análisis de un caso de prácticas mediáticas diarias en el Frente Indígena de Organizaciones Binacionales, durante las protestas de la Asociación Popular de los Pueblos de Oaxaca, en Los Ángeles, Estados Unidos. Esta última, surgió en solidaridad a una iniciativa de rebelión popular en el estado mexicano de Oaxaca durante el 2006. Para más detalles respecto al análisis del caso, consultar la fuente referida en el apartado de referencias.

²⁰⁹ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

'world', with multiple entry points for organizing, for the purpose of strengthening movement identity and outcomes (Constanza-Chock, 2013, p. 100).]

Respecto a la transferencia que Constanza-Chock hace de la concepción del mundo narrativo (*narrative world*) en la narrativa transmedia, pasando de la premisa de la historia de ficción (contemplada por Jenkins en su definición original), a una manifestación de la realidad conformada en un movimiento social con atributos particulares: distribuido y participativo, la analogía resulta interesante. En términos operativos, Constanza-Chock considera que la movilización transmedia:

- Resulta una herramienta crítica estratégica para movimientos sociales en red para circular sus ideas, narrativas y marcos a través de plataformas
- Involucra la construcción de conciencia y la producción de la identidad de un movimiento social compartido
- Requiere la co-creación y colaboración de distintos actores a través de la formación de un movimiento social
- Provee roles y acciones para asumir, tanto en sus vidas diarias, como en los momentos de movilización, a los participantes en el movimiento
- Está abierto a la participación de la base social del movimiento
- Es la forma estratégica mediática clave para una era de movimientos sociales en red (Ídem)

La idea de Constanza-Chock se inspira también, a partir de un trabajo previo que realizó en colaboración con Manuel Castells, centrado en la revisión analítica de herramientas y prácticas en comunicación horizontal (muchos a muchos medios) desplegados por movimientos sociales en todo el mundo. Entre los hallazgos clave encontraron que:

- Existe una asimetría de acceso extrema a las herramientas y habilidades de comunicación dentro y entre organizaciones de movimientos sociales; esto es cierto a nivel global, tanto en el norte como en el sur.
- Existe una multimodalidad generalizada (uso multiplataforma o transmedia) en el movimiento social prácticas de comunicación; los movimientos sociales en todo el mundo están utilizando activamente las TIC en todas las plataformas de medios, incluidos audio, video, dispositivos móviles y sitios de redes sociales.

- Los mayores impactos del uso de las TIC a menudo se producen a través del “establecimiento de la agenda” (*agenda setting*) de los medios de difusión.
- Las nuevas herramientas y prácticas de TIC circulan a través de movimientos en red a través de eventos clave (grandes movilizaciones), redes de activistas tecnológicos, lugares cara a cara (como HackLabs), espacios en línea y recursos grabados (Castells y Costanza-Chock, citados en Costanza-Chock, 2013, p. 101).

Costanza-Chock detalla que la formación de movimientos sociales puede servir como nodos de movilización transmedia dentro de redes más amplias, transportando textos mediáticos de una plataforma, localidad o modalidad a otra. La autora también considera que, en su forma más poderosa, la movilización transmedia logra involucrar a las personas en todas las plataformas de medios para generar una narrativa sobre el creciente impulso del movimiento, al tiempo que proporciona acciones concretas y puntos de entrada para públicos diversos (Costanza-Chock, 2013, pp. 111-112).

No obstante, Costanza-Chock reporta que organizaciones de movimientos sociales tradicionales mantienen cierta reserva respecto al enfoque que ella identifica y propone. En parte, porque la movilización transmedia requiere abrir las prácticas comunicativas a distintas voces, en lugar centrarse sólo en líderes experimentados de movimientos o profesionales de la comunicación, que suelen ser las figuras encargadas de enmarcar narrativas hablando con los periodistas de medios impresos y de teledifusión durante las conferencias de prensa. La organización transmedia implica a sus representantes cambiar del hablar *para* a hablar *con* los movimientos sociales. De esta forma, la movilización transmedia marca una transición en el rol de los comunicadores del movimiento que va, desde la creación de contenidos a la agregación, curación, *remixing*, y circulación de textos mediáticos enriquecidos.

7.3 Transmedia para el bien

En su libro: “La forma transmedia” (*Transmedia way*), Giovagnoli²¹⁰ (2015) dedica una sección a mostrar, con ejemplos²¹¹ de distintos países, formas en las que la narrativa transmedia

²¹⁰ Max Giovagnoli es productor, narrador e investigador de transmedia en Italia. Coordinador de la Escuela de Artes Visuales, Cine y Nuevos Medios del *Istituto Europeo di Design* (IED Roma, Italia) y ha sido profesor visitante en varias universidades de la Unión Europea. Obtuvo un doctorado en Literatura e Imágenes en Italia. Sus ensayos centrados en transmedia han sido publicados en Italia y EE. UU.

²¹¹ Vale comentar que, al menos uno de los ejemplos presentados por Giovagnoli, el documental interactivo *Last Hijack* (2013), (disponible en <https://bit.ly/2JgyjCr>), permite recorrer la historia paralelamente desde la perspectiva de distintos personajes, pero aunque desde el mismo sitio, se anuncie como “experiencia transmedia en línea”

puede contribuir a mejorar el mundo que vivimos. Giovagnoli integra estos ejemplos en lo que denomina “transmedia para el bien”. El autor ofrece un elenco de características comunes de las cuales reproduciremos solo las que encontramos que aplican transversalmente, después de revisar sus ejemplos:

- El tema del relato se ubica centro del proyecto y se revela, en lugar de enmascararse
- Se enfoca en el contagio emocional como una característica principal del proyecto
- Concentra esfuerzos económicos y estratégicos en desarrollar o adaptar plataformas de entrega efectivas, más que apoyarse en la estética del contenido
- Indaga mecanismos simples y rápidos de recompensa

(Giovagnoli, 2015, p.226)

7.3.1 Conciencia transmedia. El caso de L@-Kolok.com

L@-Kolok.com es un proyecto transmedia orientado principalmente a adolescentes de 14 a 20 años, para generar conciencia en torno a problemas como la ecología y el desperdicio de comida. En el contexto del proyecto, a la persona que vive la experiencia transmedia se le denomina "espect'actor" (*spect'acteur*). El espect'actor entra simultáneamente a una historia que se desarrolla entorno de la vida de cuatro jóvenes compañeros en una estructura laberíntica conformada por múltiples medios (ficción web interactiva, juego de mesa, ARG²¹², *webcams*, blogs, podcasts, Twitter y Facebook). Como proyecto transmedia lúdico y educativo, depende del espectador descubrirlo, vivir ahí y en él (Le Vent Tourne, 2012).

El concepto de la *webserie* interactiva (central en el desarrollo de la narrativa), fue originalmente concebida por Lucie Poirot²¹³ en 2008. Alexandre Pierrin²¹⁴ se unió al proyecto en 2009. Como en el caso de *Inanimate Alice* (The Bradfield Company, 2018), al inicio los autores

(*online transmedia experience*), el interactivo se desarrolla en desde una sola plataforma, y sin espacios para que terceros puedan participar en la expansión de la historia o de la experiencia. Suponiendo que Giovagnoli apele al enfoque de Jenkins, conviene entonces ver con reserva el carácter transmedia en este caso en particular.

²¹² ARG = Juegos de Realidad Alternativa

²¹³ Lucie Poirot es una profesionalista francesa, con experiencia en la creación de campañas transmedia, webdoc y webfiction (IRD-Research Institute for Development, Universidad Paris Diderot, Canal France International, EICTV-Havana Film School, Milan Editions, APSES). También es formadora en temas relacionados con lo transmedia en contextos profesional y académico en las siguientes instituciones: *École des Gobelins*, *Master Transmédia de Science Po*, *l'EPITA*, *l'université Paris 10 Nanterre*, *Transmedia University*, *SUP'INTERNET*, *Sense School Academy*, *Films en Bretagne*.

²¹⁴ Alexandre Pierrin es un autor francés de historias que se desarrollan en múltiples plataformas, adaptando la historia a las características específicas de cada medio, en función de la experiencia deseada para el usuario. Comparte su pasión hacia lo transmedia con profesionales, estudiantes de educación superior o empresas, en Francia o en el exterior.

de L@-Kolok.com no eran conscientes de que las características de su proyecto le harían un proyecto transmedia (Gleisner, 2012).

Pierrin, identifica en L@-Kolok.com, características que, para su época, le hacían destacar de otras iniciativas:

- Primero, entretener a jóvenes compartiendo mensajes especiales en temas específicos como la ecología, el desarrollo sustentable, el desperdicio de comida y el ahorro de energía
- Aunque el proyecto tiene como texto principal la serie web, su diseño permite la interactividad. Hay una pausa en cada episodio que permite al espectador decidir lo que quiere hacer a continuación. Por ejemplo, escuchar a un personaje en particular, o elegir el siguiente movimiento para un personaje en particular
- Integra contenidos pedagógicos al entretenimiento, de manera que se puede tener una aproximación humorística y lúdica a los temas, con la opción de conocer a expertos que abordan los temas con rigor académico. Así, L@-Kolok es un proyecto para público joven, pero también para maestros u otras personas que les interese por trabajar estos temas.
- Cada episodio es independiente, porque es financiado por separado. De esta manera, cada episodio puede ser visto independientemente sin necesidad de ver otros anteriores. Más aún, si hay interés por conocer datos de alguno de los personajes en particular, puede accederse a sus perfiles generados especialmente en Facebook y Twitter.
- La página de Facebook de la *webserie* también sirve como un vínculo para la campaña transmedia que dirige como parte de la consulta pública sobre el agua del Comité de Cuenca del Sena-Normandía. De marzo a junio de 2015, uno de los personajes aporta videos sobre el tema del agua, aborda 3 episodios de la marcha del gas natural y lanza una convocatoria de contribuciones invitando a los usuarios a hacer otros videos.

Respecto a sus alianzas y sociedades, su modelo se basa en dos estructuras: Por un lado tienen la compañía “El Viento Gira” (*Le Vent Tourne*), que desarrolla los aspectos transmedia en la web. El segundo asociado es “El Tiempo se Acaba” (*Le Temps Presse*), que desarrolla las herramientas pedagógicas y parte de la serie web. Así, cada socio está en condición de encontrar diferentes fuentes de fondeo. A nivel público, lograron obtener financiamiento del Ministerio de

Educación, el Ministerio de Agricultura²¹⁵, La Agencia para Energía Limpia (*ADEME*), la *Region Ile de France* y el Ayuntamiento de Paris. De esta manera, lograron obtener recursos para proporcionar a la audiencia de 6 a 8 meses de contenidos gratuitos (Gleisner, 2012).

7.4 Reflexión posterior al recorrido por el ecosistema transmedia orientado a la acción social

Abordar lo transmedia desde el enfoque de la acción social (considerando activismo, movilización y concientización), es un importante respiro en la investigación de lo transmedia, porque ubica al concepto en un contexto cuyo interés principal no es la generación económica, sino la solución a problemas comunitarios de manera incluyente y colectiva. Los participantes en la acción social se transforman en potenciales colaboradores durante los procesos de producción, distribución y consumo de los proyectos transmedia, además de que, por el tipo de enfoque, la participación y opinión de todos los involucrados cuenta para generar un proyecto que motive y estimule a sus participantes en la solución de su desafío colectivo. Una ganancia derivada de este tipo de lógica transmedia, es que la dinámica promueve no sólo la integración de la diversidad de opiniones, sino que se interesa por hacer más horizontal los procesos de manifestación de la comunidad, reconfigurando así, el perfil y objetivos del liderazgo en los procesos de acción social.

²¹⁵ En este caso en particular, por ejemplo, el juego de mesa relacionado con nutrición y vida saludable se desarrolló, precisamente, en colaboración con este Ministerio y con la “Dirección Regional Interdepartamental de Alimentación, Agricultura y el Bosque de Île-de-France” (*Direction Régionale Interdépartementale de l’Alimentation, de l’Agriculture et de la Forêt d’Île-de-France*).

No hay una fórmula transmedia [...] Entre más expandimos la definición, más se enriquece el rango de opciones disponibles para nosotros. Esto no significa que expandimos lo transmedia al punto de que cualquier cosa y todo cuenta, más bien significa que necesitamos una definición lo suficientemente sofisticada para lidiar con un rango de ejemplos muy diferentes.²¹⁶

—Henry Jenkins, *Transmedia 202*, 2011b

[There is no transmedia formula [...]] The more we expand the definition, the richer the range of options available to us can be. It doesn't mean we expand transmedia to the point that anything and everything counts, but it means we need a definition sophisticated enough to deal with a range of very different examples.

—Henry Jenkins, *Transmedia 202*, 2011b]

VIII. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Explorar el ecosistema de lo transmedia requiere atención y detalle a un proceso que sigue en construcción y que, por su complejidad y diversidad multidisciplinaria, no funcionaría si se aplicara como fórmula²¹⁷. Como hemos podido comprobar en este recorrido por un segmento del ecosistema, lo transmedia abarca tanto que, pese a nuestro interés inicial, no conseguimos agotarlo todo en esta tesis. Adicionalmente, comprobamos que a mayor expansión de la definición de lo transmedia más se enriquece el rango de opciones disponibles. Sin embargo, a lo largo del proceso es necesario tener presente que la diversidad y amplitud potencial expresados en el ecosistema transmedia no pretenden llegar al punto donde todo valga, sino que implica trabajar una definición lo suficientemente elaborada como para mantener la integridad del concepto y, al mismo tiempo, intersectar todas estas realidades con una diversidad de ejemplos cada vez más amplia.

²¹⁶ Traducción del original en inglés al español por el autor de la tesis.

²¹⁷ Caso excepcional es Scolari (2016, 2017) quien, aunque en su discurso se une inicialmente al llamado para evitar la sobresimplificación de lo que el ecosistema transmedia representa e implica (2013), en toda la literatura y autores revisados, ha sido el único que propone fórmulas para la representación de la narrativa transmedia. Algunos ejemplos incluyen: “**IM + CPU = NT**, donde: IM: Industria de los medios / CPU: Cultura participativa de los usuarios / NT: Narrativas transmedia; **EI + TU = NT**, donde: EI: Estrategia de la industria / TU: Tácticas de los usuarios / NT: Narrativas transmedia (Scolari, 2016), y **NT = IM + CGU**, donde: NT: narrativa transmedia / IM: industria de medios / CGU: contenidos generados por usuarios; y, **NT = canon + fandom** (Scolari, 2017)”. Con todo, estas generalizaciones quedan cortas para significar la representación de elementos y procedimientos que implica una narrativa transmedia.

8.1 Audiencias y usuarios en el contexto transmedia: la exploración de nuevas nomenclaturas

Una de las discusiones que atraviesa diferentes lógicas de lo transmedia es la forma de nombrar a quien interactúa con el contenido desde el lugar de la llamada audiencia en los estudios de medios. Su agencia como actor en el proceso, hace complicado el nombrarlo. Tanto Jenkins, como Scolari y Pratten, entre otros autores consultados, plantean en algún momento que, es necesario proponer denominaciones alternativas ante la estructura y dinámica operativa de la narrativa transmedia, que resulten más significativos y representativos que términos tradicionales como “audiencia” y “usuario”.

Jenkins, Li, Domb y Green (2009), presentan un elenco de palabras utilizadas con intenciones afines como: leales (*loyals*), activos de los medios (*media-actives*), prosumidores (*prosumers*), consumidores inspiradores (*inspirational consumers*), conectores (*connectors*), e influenciadores (*influencers*). Más tarde, en otra publicación, Jenkins (2013) rechaza la palabra "usuario" (*user*) porque considera que su origen le enfoca a establecer una relación comercial del usuario con una plataforma, dejando de lado las relaciones sociales entre comunidades y quienes contribuyen a los medios, pero no deja una propuesta concreta del concepto que pudiera resultar una mejor opción. Dinehart (2008), nombra a los receptores de narrativas transmedia como espectadores/usuarios/jugadores (VUPs). Poirot & Pierrin (2012), sugieren “espect’actor” (*spect’acteur*). Scolari (2017), recupera además: hiperlectores, lectoespectadores, produsuarios y translectores (este último, propuesto por él mismo). “Translectores”, parece el más cercano a una propuesta. No obstante, aunque Scolari dedica una publicación a caracterizar el concepto (define el nuevo perfil y habilidades que implica), el uso de “lectores” como parte de la nomenclatura refleja un apego hacia los términos tradicionales, dejando la alternativa a la mitad.

Aunque el tema sigue pendiente, en el marco de Estudios de Nuevos Medios, resulta interesante el cuestionamiento al concepto de audiencias y la propuesta de alternativas como la de “mediadores”, término concebido por Lievrouw & Livingstone (2006) como el proceso que posibilita, da soporte y facilita la agencia, la acción comunicativa y la representación. Esta perspectiva bien que podría considerarse para integrar a la discusión entre la gran variedad de términos que rodean los procesos de consumo transmedia.

8.2 ¿Transmedia antes de lo transmedia?

Aunque existen posturas distintas respecto a considerar como transmedia casos que hayan ocurrido con anterioridad al registro del término en la época contemporánea (Kinder, 1991; Jenkins, 2006), algunas investigaciones documentadas respaldan su viabilidad sin importar el momento histórico en el que se generó, o si existía consciencia del proceso (Cailler, Denis, & Sapiega, 2014; Fleming, 2013; Klap, 2015; Scolari, 2013). No obstante, vale tener presente que existen distintas lógicas transmedia y, si bien pudieron haber existido prácticas transmedia, dependerá del tipo de lógica mediante la cual se está considerando para valorar el caso. Este es un punto referido por Long (2007), Gambarato (2013), Ryan (2015). Tomar la definición de Jenkins (2006) que opera a partir de principios de convergencia de medios y grandes franquicias, puede quedar fuera de lugar para estudiar un caso en la Edad Media, básicamente, por los contextos en los que se han desarrollado.

Retomando las “encarnaciones mediáticas múltiples” (Ryan, 2015), encontramos que aunque podría hablarse de una “arqueología transmedia” (Scolari, Bertetti & Freeman, 2014), en casos como el mito griego y las historias bíblicas retomadas en la Edad Media, si bien podría reconocerse una actividad transmedia, visto desde la definición de Jenkins, no se trata de convergencia mediática deliberada con fines narrativos.

8.3 La dominancia de lo narrativo y de la ficción

Una distinción importante a lo largo de esta investigación es la preponderancia de lo transmedia desde un enfoque narrativo en ámbitos de ficción. Dado que el punto de entrada a lo transmedia y su popularización contemporánea se dio a través de los estudios propuestos por Jenkins (2001), quien originalmente lo sitúa desde la lógica de la narrativa transmedia, muchos académicos e investigadores han replicado en sus trabajos la dominancia de lo narrativo y de la ficción, distinguiéndose lo siguiente:

- La ficción como elemento recurrente y potenciador en procesos de aprendizaje en creaciones transmedia. En la mayoría de estudios centrados en destacar las posibilidades de la narrativa transmedia en educación aparece la incorporación de la ficción. Entre los usos descubiertos durante su implementación en casos, están:
 - Imaginar un mundo de ficción o distinto al nuestro, demanda un esfuerzo cognitivo adicional que implica ir más allá de nuestras referencias experimentadas en el mundo real. En este escenario, los mundos fantásticos tienen mucho que

aportar en una representación transmedia y multimodal, ya que implica la integración de distintos tipos de signos con la posibilidad de otorgar distintos sentidos (Ryan, 2015).

- La ficción es un recurso para resignificar el mundo y cambiar actitudes. Permite que la audiencia sea más receptiva en procesos de reflexión ante temas que no tienen prioridad en la agenda educativa en México, como en los casos de discapacidad e inclusión (Zorrilla, Cruz y Hernández, 2016).
- La ficción puede servir de inspiración para motivar procesos de cambio social basados en una reconciliación de la imaginación, la narrativa, la creatividad y la ciudadanía (Lugo, 2016).
- Los componentes de ficción pueden ayudar a enriquecer la experiencia de la realidad, pero hay que considerar un balance para que los mundos narrativos de ficción no sustituyan por completo la realidad, ni promuevan prácticas que propicien el escape de la realidad (Gambarato y Dabagian, 2016).
- Los mundos de ficción facilitados a través de la narrativa transmedia tienden a crear un mayor nivel de interacción social que inspire a los estudiantes a crear sus propias historias y productos mediáticos para compartir (Fleming, 2013).
- Aprender a navegar un texto que combine elementos reales y de ficción requiere un cambio significativo en las estrategias para discernir la credibilidad de los textos (Herr-Stephenson, Alper & Reilly, 2013).

Otro aspecto que detectamos como no resuelto en la discusión es la denominación de los contextos de las narrativas y ficciones antes comentadas. Los autores navegan entre dos términos, “mundo narrativo” (*narrative world*) y “universo narrativo” (*narrative universe*), a veces haciendo distinciones y en otros casos usándolos en forma indistinta. Dado que no se encontró de manera explícita la distinción entre ambos términos a partir de los textos revisados, la lógica nos da a pensar que un mundo narrativo puede identificarse como un espacio con personajes, expresiones, situaciones, lógica y contextos autónomos, donde se desarrollan historias. En proyección, el universo narrativo sería el eje que integra a varios mundos narrativos en torno a una gran narrativa principal.

8.4 ¿Transmediáticos por generación o por alfabetización?

Hablar de quienes interactúan con narrativas transmedia en el contexto de la industria del entretenimiento es distinto a quienes lo hacen en el contexto educativo.

- En el ámbito comercial (aunque también para algunos académicos), se asume el perfil de las audiencias involucradas en experiencias o desarrollos transmedia (generalmente generaciones jóvenes o grupos de fans), como figuras conocedoras de procesos y dinámicas en medios, involucrados activamente y consumidores voraces de contenidos en una variedad de formatos (Delwiche, 2016; Scolari, 2009; Jenkins, 2006; Lankshear y Knobel, 2009).
- Sin embargo, desde la presentación del concepto de narrativa transmedia, diversos autores han planteado, de manera cada vez más clara, la necesidad de formar a la gente en temas de literacidad transmedia (Delwiche, 2016; Sánchez-Mesa, Aarseth, Pratten & Scolari, 2016), es decir, de alfabetizarlos.
- La literacidad transmedia es un proceso gradual, y la edad es un factor que debe considerarse. Aunque autores como Herr-Stephenson, Alper & Reilly (2013), desarrollaron un estudio prometedor sobre la experiencia de juego transmedia, donde documentan una gama de actividades transmedia en niños de 5 a 11 años, investigaciones posteriores presentadas por Pietschmann, Völkel & Ohler (2014), demuestran que las estrategias transmedia para niños requieren consideraciones especiales en función de la etapa de desarrollo del público a quien esté dirigido. Para las edades más tempranas, podrán disfrutar de algunas de las actividades, pero no necesariamente tendrán noción de la experiencia global.

8.5 ¿Toda co-creación es *fanfic*?

Se asume que los estudiantes participantes en experiencias transmedia operan como fans de productos educativos, pero vale diferenciar, que no es lo mismo identificar y adaptar estrategias desarrolladas en grupos de *fanfic* para el diseño de propuestas de co-creación en el entorno educativo, que asumir que los estudiantes serán *fans* de la propuesta educativa en cuestión.

Que una estrategia tenga potencial en su implementación no significa que sea la llave maestra que resuelva todas las necesidades. Las estrategias transmedia demandan tiempo en planeación y operación. Los resultados pueden ser favorables, como en el caso de *Futurecoast*

(Eklund, 2013) o el de Robot Heart, desarrollado por Weiler (Gambarato & Dabagain, 2016), pero dependerá en mucho de la coordinación del equipo y habilidades logísticas para que las experiencias puedan resultar inmersivas.

8.6 El desafío de las brechas para lo transmedia

Pratten (2015) ha logrado muchos seguidores a su analogía de la experiencia transmedia con un rompecabezas, donde cada componente es parte importante y complementaria para poder experimentar la experiencia (*Figura 21*):

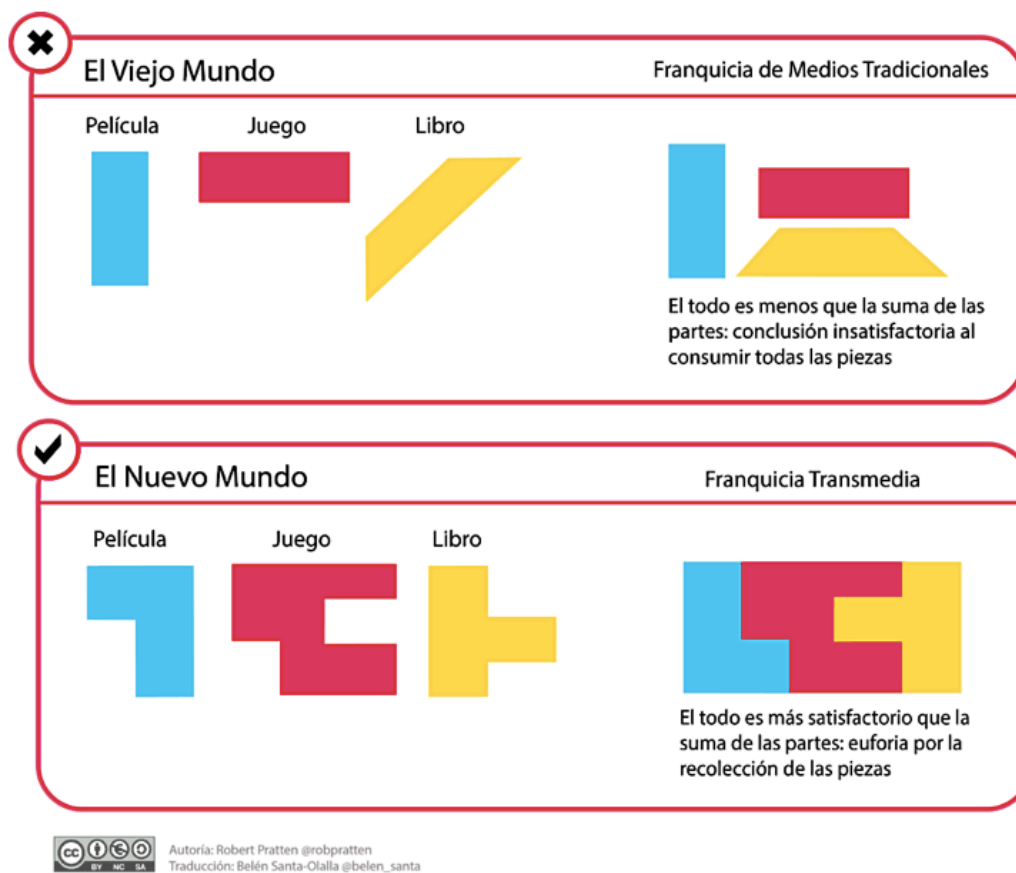


Figura 21. ¿Qué es transmedia? El viejo mundo vs. el nuevo mundo. Reproducido de *Getting Started with Transmedia Storytelling* (p. 3) por R. Pratten, traducido por Belén Santa Olalla, 2015, recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Transmedia.png>. Copyright 2015 por Robert Pratten. Reproducido con autorización.

Sin embargo, autores como Ryan (2015), Scolari (2013), y el propio Jenkins (2016), sugieren que la alusión a esta imagen deja fuera elementos que involucran limitaciones de acceso a infraestructura tecnológica o de habilidades de quien esté experimentando la experiencia transmedia. Dependerá en mucho del perfil del público a quien se diseñe la experiencia que esta pueda ser completada.

8.7 Hacia una propuesta propia para identificar lo transmedia como concepto

Después del recorrido realizado a lo largo de esta investigación desde distintas perspectivas y definiciones de autores, presentamos nuestra propuesta para definir lo transmedia como concepto:

Lo transmedia es, en general, todo aquello que por su posibilidad de fluir a través de una variedad de plataformas, herramientas y medios, permite el desarrollo de un conjunto de características, potencialidades, procesos y fenómenos expansivos en la producción, distribución y consumo de productos mediáticos y culturales²¹⁸ para promover una experiencia multimodal, unificada y coordinada dentro de un contexto determinado.

La amplitud de esta definición busca incluir la cada vez mayor diversidad en lógicas que conforman lo transmedia. Incorpora premisas de flexibilidad en el concepto de la transliteracidad y recoge características de la línea que propone la narrativa transmedia, pero también considera que debe ser un espacio abierto a entornos de ficción y no ficción, receptivo a la diversidad cultural que marque su origen y desarrollo. A continuación, haremos un desglose de la propuesta de definición, detallando los razonamientos detrás de su planteamiento:

- “Lo transmedia es, en general, todo aquello que por su posibilidad de fluir a través de una variedad de plataformas, herramientas y medios...”: Alude a una condición necesaria de origen que permita ofrecer flexibilidad y diversidad para el acceso, lectura y escritura de contenidos.
- “...permite el desarrollo de un conjunto de características, potencialidades, procesos y fenómenos expansivos...”: Hemos visto que la identificación de distintas lógicas y ubicaciones transmedia (Jenkins, 2016b) demanda también apertura a nuevas posibilidades para su desarrollo. Un ambiente que permita estas condiciones

²¹⁸ Consideramos los “productos culturales”, desde el enfoque en la propuesta del “Proyecto de Estándares Nacionales de Educación de Lenguas Extranjeras” (*National Standards for Foreign Language Education Project*), Estados Unidos, en su edición de 1999 como: “creaciones tangibles o intangibles de una cultura en particular que reflejan las perspectivas de una cultura [...] Cualquiera que sea la forma de un producto cultural, su presencia dentro de la cultura es requerida o justificada por las creencias y valores subyacentes (*perspectivas*) de esa cultura, y las *prácticas* culturales involucran el uso de ese *producto*.” [“... *tangible or intangible creations of a particular culture. They reflect a culture’s perspectives. [...] Whatever the form of a cultural product, its presence within the culture is required or justified by the underlying beliefs and values (perspectives) of that culture, and the cultural practices involve the use of that product.* (palabras destacadas en cursivas en la traducción, del original en inglés. National Standards for Foreign Language Education Project, 1999, s.p.).]

alimenta el alcance de metas para el crecimiento y cobertura de la iniciativa. Sin la posibilidad de expansión la posibilidad de diversidad para la exploración de contenidos puede verse comprometida y limitada.

- “...en la producción, distribución y consumo de productos mediáticos y culturales...”: Bajo la influencia del enfoque de los Estudios Culturales, la definición reconoce cada una de estas fases, como elementos valiosos para mantener una visión completa del proceso en general. Al enfoque original de productos mediáticos (más identificados con el contexto comercial), se integran los productos culturales. La decisión de incorporar estos últimos ha sido para dar cabida a lógicas no-comerciales, como la acción social, el activismo, y las movilizaciones, cuyas perspectivas, creencias y valores influyen significativamente en los objetivos de sus proyectos.
- “...para promover una experiencia multimodal, unificada y coordinada...”: Integración adaptada de una de las primeras actualizaciones de Jenkins (2007) a su propuesta inicial de “narrativa transmedia”. Coincidimos en reconocer que el impacto de lo transmedia no recae exclusivamente en la diversidad y expansión, tanto como en la capacidad de coordinar y unificar todo lo que cada una de las distintas opciones ofrece para generar una experiencia enriquecida. El sentido de generar una gran variedad de alternativas se perdería si no existiera de por medio un eje guía.
- “...dentro de un contexto determinado”. Generalmente se le identifica como “mundo” o, si se requiere mayor extensión aún, “universo”. Aunque sabemos que ambos términos pueden ser utilizados en las Ciencias Sociales, optamos por presentarlo como “contexto determinado” para dar la oportunidad a cada intérprete de precisar el tipo de contexto que aplica en su propuesta y, adicionalmente, evitar la confusión identificada en algunos trabajos que llegaron a homologar la idea “mundo” con “universo” (este último, contenedor de los mundos).

Tabla 15

Lo que no Puede Faltar a lo Transmedia y lo que es Negociable

<i>¿Qué no puede faltar?</i>	<i>¿Qué es negociable?</i>
<p>* Diversidad.- Voluntad para entregar contenidos (de acuerdo con las posibilidades) que permitan aprovechar formatos y lenguajes identificando y aprovechando las características propias de distintas plataformas, herramientas, medios. Parte de la diversidad es recordar que lo transmedia puede apoyarse en, pero no se limita al contexto digital.</p>	<p>* Funciones.- Dependerá de la lógica que siga. (el enfoque de la movilización y educación transmedia cumplirán funciones distintas al mercadeo y publicidad transmedia).</p>
<p>* Flexibilidad.- Apertura a distintas aproximaciones e iniciativas en términos de producción, distribución y consumo de productos. Estas pueden incluir abordajes por separado, secuenciales, en paralelo o mixtas.</p>	<p>* Vías de capitalización y sustentabilidad.- Los desarrollos transmedia pueden ser particulares o públicos, y pueden ser con recursos monetarios o con aportaciones en especie y por voluntariado.</p>
<p>* Inclusión.- Aunque puede suceder, lo transmedia no debe quedar orientado hacia un solo enfoque. La iniciativa puede basarse, por ejemplo, bajo un principio comercial, pero esto no implica que no haya lugar para iniciativas sociales. El intercambio entre distintas manifestaciones, es parte del enriquecimiento potencial que la dinámica transmedia aporta.</p>	<p>* Modelos.- Por ejemplo, pueden basarse en principios establecidos por la industria del entretenimiento para el control de propiedad intelectual, por iniciativas independientes que mantengan control sobre sus ideas o por una combinación que integre principios de un modelo para ciertas etapas y los de otro modelo para otras.</p>
<p>* Coordinación y unidad.- El desarrollo potencial que la variedad aporta puede desaprovecharse o perderse cuando no existe una guía o referencia que fomente el descubrimiento y exploración de productos complementarios en una iniciativa transmedia.</p>	<p>* Adaptación de contenidos.- Cuando se busca que lo transmedia genere un impacto internacional, o que se traslade a un contexto distinto al que vio su origen, será necesario considerar un equipo de traductores que se familiarice con los contenidos existentes para que se integren al equipo de desarrollo en la adaptación de contenidos al contexto cultural de la audiencia meta.</p>
<p>* Opciones para interacción y participación.- Lo transmedia debe contemplar estrategias para que quien vive la experiencia pueda optar, si así lo decide, por entrar en una dinámica de intercambio con los contenidos o la comunidad que puede ser mediante interactividad externa²¹⁹, interactividad interna²²⁰ o interactividad productiva²²¹ (Ryan, 2015).</p>	<p>* Tipo y cantidad de participación.- La diversidad en la participación por parte de la audiencia ante lo transmedia se define, al menos, por factores como: la etapa de desarrollo de la audiencia (limitante en términos de acceso y procesos mentales complejos en el caso de los niños), el nivel de transliteracidad (qué tanto conoce o</p>

²¹⁹ Interactividad externa: La libertad de hacer elecciones entre documentos presentados por un sistema al usuario (propiedad inherente de las bases de datos). (Ryan, 2015, p. 11).

²²⁰ Interactividad externa: El modo de participación del usuario queda definido estrechamente por el sistema. Las acciones del usuario no dejan rastro en el sistema (videojuegos donde los usuarios desempeñan el rol de ciertos personajes para alcanzar ciertas metas). (Ryan, 2015, p. 11).

²²¹ Interactividad productiva: Deja rastros duraderos en el sistema para que las contribuciones de los usuarios puedan ser vistos por otros. Puede ser bottom-up, como en el caso de una fan fiction, o controlada top-down por el sistema.

acceso tiene quien vive la experiencia transmedia de los distintos medios y plataformas que la conforman), e incluso, intereses y preferencias propios de la audiencia. Ante este escenario habrá que considerar distintas vías para la apropiación de lo transmedia por parte de la audiencia, o desarrollar habiendo hecho un estudio previo del perfil de la audiencia.

* Transliteracidad de la audiencia.- El máximo aprovechamiento de lo transmedia dependerá, en gran medida, del nivel de transliteracidad que tenga la audiencia, y su disposición a seguir desarrollándola ante nuevos contextos.

* Tipo de contenidos.- Inicialmente, lo transmedia era concebido en un contexto de ficción, pero conforme la exploración conceptual ha ido en aumento, se ha experimentado con formatos de no-ficción (como en las noticias y documentales), o mezclas entre ficción y no-ficción (como en contextos educativos y de activismo social).

* Pluridisciplinariedad o multidisciplinariedad²²² en su desarrollo.- Aún si existe la posibilidad de que una persona conduzca un desarrollo transmedia, el valor de su diversidad y su potencial multimodal, sugiere los beneficios de preferir los desarrollos concebidos colaborativamente por distintos perfiles con antecedentes, experiencias y conocimientos variados directamente relacionados con el tipo de plataformas, y medios que se buscan o bien, en función del tipo de experiencia coordinada y unificada que se pretende evocar.

Nota. Elaboración propia

8.8 Conclusiones

Las ideas en torno a lo transmedia tienen una fuerte carga centrada (que no necesariamente basada) en la definición de Henry Jenkins de narrativa transmedia. Esto ha llevado a autores en otros contextos a tratar de conocer la definición, revisarla y hacer ajustes o replanteamientos en supuestas iniciativas de “análisis”, cuando en realidad buscan presentar

Un ejemplo de control por el sistema sería un proyecto transmedia que permite a los usuarios publicar visiblemente o contribuir con sus propios materiales a cierto tema. (Ryan, 2015, p. 11).

²²² Tomamos el término desde el enfoque presentado por Edgar Morin: “La Pluridisciplina (o Multidisciplina) [...] consiste en juntar varias disciplinas para que cada una proyecte una visión específica sobre un campo determinado. Cada disciplina aporta su visión específica, y todas confluyen en un informe final de investigación que caracteriza desde las perspectivas involucradas lo que se investiga. No obstante, la Pluridisciplina hace avanzar formas organizativas nuevas y produce impactos en los investigadores, cuando se trascienden los límites formales antes expuestos, se forman colectivos estables durante períodos temporales amplios, y se termina intercambiando saberes en un ejercicio que comienza a trascender las fronteras de cada una de las disciplinas involucradas. Los estudios pluridisciplinarios no solo aportan lo extra que concierne al trabajo conjunto, sino lo que se revierte sobre la propia ciencia y el modo de concebir la investigación (Morin, s.f.)”

adaptaciones que parezcan como, pero que no necesariamente sean conscientes de las implicaciones en el planteamiento de Jenkins.

Investigadores interesados en lo transmedia, tanto para fines comerciales, como educativos y sociales, aseguran que sus casos e intervenciones que cumplen a cabalidad, o en su gran mayoría, con la lógica transmedia divulgada por Jenkins. No obstante, en algunos no hay procesos de reflexión o indagación a profundidad, y los resultados pueden generar confusión. La lógica operativa de investigadores que influyen en las corrientes de pensamiento entre divulgadores populares, ha popularizado perfiles y manifestaciones culturales que no necesariamente cuentan con los atributos para ejercer, producir o interpretar una experiencia transmedia. Esto remite un poco a la vigencia del mercado semiótico que planteó Scolari, donde la prioridad es aquel concepto que parece tener atributos especiales pero, sobre todo, que es rentable. Ryan es muy clara en cuanto a una de las vertientes que está tomando la industria del entretenimiento para justificar el “atragantamiento” de audiencias con el consumo forzado de productos que refuercen la presencia de sus franquicias.

Son pocos los casos de reflexiones y cuestionamientos al concepto de Jenkins, pero al menos dos de los encontrados reconocen, a diferencia del propio Jenkins y Scolari, que la narrativa no tiene por qué ser el centro único de las expresiones transmedia. La apertura a esta discusión genera espacios para explorar lo transmedia de manera más abierta, alejándose del concepto de franquicia, y desarrollando más su potencial en iniciativas sociales y culturales. No obstante, el desarrollo de una propuesta transmedia requiere, sin duda, una cultura participativa, con personas dispuestas a ser parte activa de la experiencia, para que esta resulte funcional.

En el contexto educativo, es necesario reiterar el hecho de que no por pertenecer a una generación que nació entre dispositivos tecnológicos móviles cuenta con las habilidades y recursos para vivenciar una experiencia transmedia a profundidad. Como en generaciones anteriores, es importante que quienes deseen incorporarse al estudio mediante estrategias de carácter transmedia, cuenten con los elementos mínimos necesarios para poder emprender el camino.

Las iniciativas que plantean la práctica transmedia en ambientes educativos en México son escasas aún. Se les considera para cursos de carreras especializadas como comunicación y publicidad, pero en el resto del contexto educativo (en términos de transalfabetización) el avance ha sido lento.

Nuevamente, el principio de cultura participativa presenta características que reflejan abiertamente una actitud dinámica y colaborativa de quienes conforman este tipo de cultura, con un perfil emprendedor y proactivo pero también, con la posibilidad de establecer libremente el cómo, cuándo y dónde de su participación, seguros de que, cuando el momento llegue, será tomada considerada por el resto de la comunidad.

8.8.1 Limitaciones de la investigación

- El alcance de la investigación se ve limitado dado que la mayoría de la literatura disponible para revisión, abordaba casos descriptivos únicos que, de origen, contaron con una cantidad suficiente de recursos (en infraestructura y capital), para su realización.
- Los trabajos con poblaciones infantiles suelen reportar resultados favorables, pero hay que tener cautela en este tipo de investigaciones, dado que mucho de las interpretaciones pueden ser a partir de la lectura de las expectativas de quien realiza la intervención. Esto no quiere decir que las experiencias transmedia no sean una opción para niños entre 2 y 9 años, pero siempre conviene tener claro que, dependiendo de la etapa de desarrollo en la que se encuentre, podrá influir en la calidad de aprovechamiento de la experiencia global.
- Siendo un concepto en desarrollo, la ecología transmedia se encuentra cada día con más lógicas en busca de identidad. No obstante, la lógica de la narrativa transmedia permea todavía de manera significativa en muchas de las iniciativas nacientes. Esto puede impactar, sesgando las nuevas exploraciones en torno a lo transmedia y terminar en un producto similar a lo transmedia en apariencia, pero en el fondo, en términos estratégicos y estructurales, alejados de la experiencia transmedial auténtica.
- Henry Jenkins, uno de los teóricos más reconocidos a nivel internacional, ha abogado por mantener abierta la discusión en torno a lo transmedia, relajando también algunos criterios que originalmente se asumían como necesarios en una experiencia transmedia (por ejemplo, la participación activa de la audiencia). Este cambio de timón, amplía el espectro para el desarrollo de nuevas lógicas transmedia, pero a la vez diluye las posibilidades de ir delimitando e integrando un concepto sólido en torno a lo transmedia.

8.8.2 Recomendaciones para investigaciones futuras

- Para cualquier investigador interesado en el tema, es deseable que considere tiempo e interés para dedicar:
 - A la libre exploración de las diferentes formas de manifestación cultural a través de una variedad de medios y plataformas (digitales y analógicos), posibles.
 - A la circulación multimodal de sus propias ideas a través de distintos medios y plataformas (digitales y analógicas). En la sección de “ANEXOS”, podrá encontrar el caso de Jenkins, con algunos ejemplos de las distintas vías que ha encontrado para esparcir su representación e ideas.
- Al cierre de esta investigación, han surgido nuevos espacios, recursos y propuestas para el impulso a iniciativas de transliteracidad tanto en el medio de profesores, como en el de estudiantes. Se vislumbra así, que en el corto plazo, el ecosistema de lo transmedia y la transliteracidad sigan siendo un espacio fértil para la exploración e investigación académica.
- Dada la diversidad y amplitud de aspectos que involucran al ecosistema de lo transmedia, es recomendable, tanto para iniciativas relacionadas con la investigación, como para el diseño y operación de iniciativas, buscar el acompañamiento de un grupo interdisciplinario de trabajo que incluya a gente interesada en el tema, formada en el área de educación, comunicación, de la literatura y de la antropología. De esta manera será mayor el apoyo para que el grupo se adentre en nociones básicas que hay que conocer, enfocado a comprender mejor el contexto y margen de acción de lo transmedia.

REFERENCIAS

- Akbaş, A. I. (2018). *Prof. Henry Jenkins interview* [Archivo de audio]. Recuperado de <https://soundcloud.com/ali-hsan-akba/prof-henry-jenkins-interview>
- Angeli, E., Wagner, J., Lawrick, E., Moore, K., Anderson, M., Soderlund, L., & Brizee, A. (2010, mayo 5). *General format*. Recuperado de <http://owl.english.purdue.edu/owl/resource/560/01/>
- Barker, C., Jane, E. A. (2016). *Cultural studies: theory and practice*. (5a ed.). Londres: Sage.
- Benzon, P. (2017, abril, 12). Blog Post 12: Digital Convergence [publicación en bitácora digital]. *Introduction to Media Studies*. Recuperado de <https://mf220.wordpress.com/2017/04/12/blog-post-11-digital-convergence/>
- Bezemer, J., y Kress, G. (2008). Writing in multimodal texts a social semiotic account of designs for learning. *Written Communication*, 25(2), 166-195.
- Boland, A., Cherry, M. G., & Dickson, R. (2012). *Doing a systematic review: A student's guide* (2a ed.). Londres, Inglaterra: Sage.
- Boland, A., Cherry, M. G., & Dickson, R. (2016). *Doing a systematic review: A student's guide* (3a ed.). SAGE: versión Kindle.
- Bolter, D., Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. MA: MIT Press.
- Brea, M. (s.f.). 7 principios de la narrativa transmedia: Henry Jenkins. *EduLab: Infografías y Educación*. Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/6c/8d/a2/6c8da2403d7850b31ea76cc52d2c7653.jpg>
- Cailler, B., Denis, S., & Sapiega, J. (2014). *Histoire du transmédia: Génèse du récit audiovisuel éclaté*. Paris: L'Harmattan.
- Carey, J. W. (1989). Space, time, and communications: a tribute to Harold Innis. *Communication as Culture: Essays on Media and Society*. (pp. 142–72). Boston: Unwin Hyman.
- Cassany, D. (2015, agosto). Investigaciones y propuestas sobre literacidad actual: multiliteracidad, Internet y criticidad. *Congreso Nacional Cátedra UNESCO para la Lectura y la Escritura* (1), 24-26. Recuperado de: <http://www2.udec.cl/catedraunesco/05CASSANY.pdf>
- Clark, B. (2011, mayo 2). Reclaiming transmedia storyteller. [nota en Facebook]. Recuperado de http://www.facebook.com/note.php?note_id=10150246236508993.

- Clark, B. (2012, abril 21). Transmedia is a lie. [nota en Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/notes/brian-clark/transmedia-is-a-lie/10150841850433993/>
- Costanza-Chock, S. (2013). Transmedia mobilization in the Popular Association of the Oaxacan Peoples, Los Angeles. En Bart Cammaerts, Alice Mattoni & Patrick Mccurdy (Reds.). *Mediation and Protest Movements*, 97-114. Chicago: Intellect.
- Corona, J. M. (2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas. *Icono 14*, 14(1), 30-48. Recuperado de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/919/540>
- Derhy, B.W.L. & Bourdaa, M. (2016). *The rise of transtexts: challenges and opportunities*. NY: Routledge.
- Delwiche, A. (2016). Still searching for the unicorn: transmedia storytelling and the audience question. *The rise of transtexts: challenges and opportunities*. (pp. 33-48). Routledge: versión Kindle.
- Dena, C. (2007, octubre 7). Jeff Gomez's "8 Defining Characteristics of Transmedia Production". *Christy's Corner of the Universe*. Recuperado de <http://www.christydena.com/2007/10/jeff-gomez-8-defining-characteristics-of-transmedia-production/>
- Dena, C. (2009). *Transmedia practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* (Disertación doctoral, University of Sidney, Sidney, Australia). Recuperado de http://cirt-transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf
- Dinehart, S. (2008, May 14). Transmedial play: Cognitive and cross-platform narrative. *The narrative design explorer*. Recuperado de <http://narrativedesign.org/2008/05/transmedial-play-cognitive-and-cross-platform-narrative/>
- Dixon, A. (2012). *A word from Henry Jenkins on convergence* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VKZydxbaDyc>
- Dolphijn, R. (2010). Cultural Studies. *Encyclopedia of Identity*. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4135/9781412979306.n58>
- Eklund, K. (2013). Futurevoices: what do futures sound like? Recuperado de <https://web.archive.org/web/20160406234634/http://www.futurevoices.net/>

- Fleming, L. (2013). Expanding learning opportunities with transmedia practices: Inanimate Alice as an exemplar. *The National Association for Media Literacy Education's Journal of Media Literacy Education*, 5(2), 370-377. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1043444.pdf>
- Flew, T. (2014). *New media*. (4a ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Fludernik, M. (2009). *An Introduction to Narratology*. (P. Hausler-Greenfield, M. Fludernik, Trads.) NY: Routledge.
- Franco, M. (2013, abril 17). Las narrativas transmedia en el periodismo [Publicación en bitácora digital]. *Marta Franco: Ideas para comunicar en la nube*. Recuperado de <http://martafranco.es/las-narrativas-transmedia-en-el-periodismo/>
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia project design: theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review*, 1, 81-100. Recuperado de <http://publications.tlu.ee/index.php/bsmr/article/viewFile/153/pdf>
- Gambarato, R. R., & Dabagain L. (2016). Transmedia dynamics in education: the case of Robot Heart Stories. *Educational Media International*, 53(4), 229-243. Recuperado de doi: 10.1080/09523987.2016.1254874
- Garavaglia, A. (Ed.) (2014). *Transmedia education: Contenuti, significati, valori*. Milano: UNICOPLI.
- García Canclini, N. (2015). *Hacia una antropología de los lectores*. Recuperado de https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/469/
- Gitelman, L. (2006). *Always already new: Media, history, and the data of culture*. MA: MIT Press.
- Giovagnoli, M. (2015). *Transmedia way: The storytellers, communicators and designers' guide to the galaxy*. PA. Carnegie Mellon University -ETC. Press. Recuperado de <http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1073&context=etcpress>
- Gleisner, U. (2012, octubre 5). Transmedia Project L@-KOLOK.com: how to learn about global issues in a funny and interactive way. *Nouveaux Médias*. Recuperado de <http://ugleisner.blogspot.mx/2012/10/transmedia-project-l-kolokcom-how-to.html>
- Gold, A. (2014). Geek Speaks: The Future of Comics – feat. Scott McCloud & Henry Jenkins. *USC Annenberg Innovation Lab*. Recuperado de

- <http://archive.annenberglab.com/news/2014/10/geek-speaks-future-comics-featuring-scott-mccloud-henry-jenkins>
- Gomez, J. (2007, octubre 2). Trans-media production. *PGA NMC Blog*. Recuperado de <http://pganmc.blogspot.mx/2007/10/pga-member-jeff-gomez-left-assembled.html>
- Google (2018). Transmedia, término de búsqueda. *Google Trends*. Recuperado de <https://trends.google.com/trends/explore?cat=22&date=2006-01-01%202018-06-16&q=transmedia>
- Gosciola, V. (2012). Narrativa transmídia: conceituação e origens. Carolina Camplans, Denis Renó, Vicente Gosciola (Eds.). *Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas*, 24-28. Colombia: Editorial Universidad del Rosario.
- Grandío-Pérez, M. (2015). Indicadores para la evaluación de la alfabetización transmedia en los estudios universitarios de Comunicación. En Peinado, F. (Ed.), *Formación, perfil profesional y consumo de medios de alumnos en Comunicación* (77), 35-40. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/2015/cac77.pdf#page=35>
- Hall, S. (1996). Gramsci's relevance for the study of race and ethnicity. K.-H. Chen y D.-K. Morley (eds.) *Stuart Hall: Critical dialogues in cultural studies*. Londres: Routledge.
- Hall, S. (1997). The work of representation. S. Hall (ed.) *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Londres: Sage.
- Haraway, D. (1992). The promises of monsters: a regenerative politics for inappropriate/d others. L. Grossberg, C. Nelson & P. A. Treichler (eds.), *Cultural Studies*. (pp. 295–337). New York: Routledge.
- Havelock, E. (1982). *The literate revolution in Greece and its cultural consequences*. NJ: Princeton University Press.
- Hernández, E. R. (2018). Transmedia Universe (artículos, recursos y casos). Recuperado de <https://www.scoop.it/t/transmedia-universe>
- Herr-Stephenson, B., Alper, M., Reilly, E. & Jenkins, H. (2013). T is for transmedia: Learning through transmedia play. Recuperado de http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2013/03/t_is_for_transmedia.pdf
- INMEGEN (2016). Descubre de qué estamos hechos: sitio de divulgación del Instituto Nacional de Medicina Genómica. Recuperado de: <http://www.dequeestamoshechos.com/#inicio>

INMEGEN (comunicación personal, mayo 17, 2018) declaró que, por disposición oficial, el INMEGEN no puede tener más de un perfil/página en redes sociales, por lo que todos sus desarrollos son contenidos en el mismo perfil institucional.

Innis, H. A. (1951). *The bias of communication*. Toronto: University of Toronto Press

Jenkins, H. (s.f.). Who the & Is Henry Jenkins? *Confessions of an Aca-Fan*. Recuperado de <http://henryjenkins.org/aboutmehtml>

Jenkins, H. (2001). Convergence? I diverge. *MIT Technology Review*. Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/>

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>

Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Jenkins, H. (2006b). Convergence and Divergence: Two Parts of the Same Process [publicación en bitácora electrónica]. *Confessions of an Aca-Fan: The official weblog of Henry Jenkins*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2006/06/convergence_and_divergence_two.html

Jenkins, H. (2007 marzo, 21). Transmedia Storytelling 101. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Jenkins, H. (2008a abril, 27). Who Do You Think I Am?: My Life as a Cartoon Character. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2008/04/who_do_you_think_i_am_my_life.html

Jenkins, H. (2008b octubre, 6). Some of My Best Friends Are Pirates. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2008/10/speaking_of_pirates.html

Jenkins, H. (2009a, diciembre 12). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling (well, two actually. Five more on Friday). *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Jenkins, H. (2009b, diciembre 12). The revenge of the origami unicorn: The remaining four principles of transmedia storytelling. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

- Jenkins, H. (2010, junio 21). Transmedia Education: the 7 Principles Revisited. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Jenkins, H. (2011a, marzo 8). Seven myths about transmedia storytelling debunked. *Fast Company & Inc.* Recuperado de <https://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>
- Jenkins, H. (2011b, julio 31). Transmedia 202: Further Reflections. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Jenkins, H. (2011c, noviembre 11). Brian Clark on Transmedia Business Models (Part One). *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2011/11/installment_1_transmedia_busin.html
- Jenkins, H. (2012). How to Ride a Lion: A Call for a Higher Transmedia Criticism (Part One) [publicación en bitácora electrónica]. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2012/03/how_to_ride_a_lion_a_call_for.html
- Jenkins, H. (2013, enero 22). Henry Jenkins on 'Spreadable Media' (part 2): How Web 2.0 went wrong, and why 'viral' sucks. *Deep Media*. Recuperado de <http://www.deepmediaonline.com/deepmedia/2013/01/henry-jenkins-on-spreadable-media-part-2.html>
- Jenkins, H. (2014, enero, 13). "Engage!": Reflections on My Public Intellectuals Class. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de <http://henryjenkins.org/blog/2014/01/engage-reflections-on-my-public-intellectuals-class.html>
- Jenkins, H. (2015, marzo, 9). Wandering Through the Labyrinth: An Interview with USC's Marsha Kinder (Part Two). *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de <http://henryjenkins.org/blog/2015/03/wandering-through-the-labyrinth-an-interview-with-uscs-marsha-kinder-part-two.html>
- Jenkins, H. (2016a, enero, 19). Telling Stories: Lina Srivastava Talks About Transmedia Activism (Part One). *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de <http://henryjenkins.org/blog/2016/01/telling-stories-lina-srivastava-talks-about-transmedia-activism-part-one.html>
- Jenkins, H. (2016b). Transmedia logics and locations. En Derhy, B.W.L. & Bourdaa, M. *The rise of transtexts: challenges and opportunities*, 33-48. Routledge.

- Jenkins, H. (2016c, noviembre, 15). Transmedia what? *Immerse*. Recuperado de <https://immerse.news/transmedia-what-15edf6b61daa>
- Jenkins, H. (2016d). Henry Jenkins, School for Communication and Journalism. University of Southern California, USA [archivo de video]. UNSW Australia. *Transmedia Storytelling: Narrative worlds, emerging technologies, and global audiences* [MOOC]. Recuperado de <https://www.coursera.org/learn/transmedia-storytelling/lecture/oLPc9/henry-jenkins-school-for-communication-and-journalism-university-of-southern>
- Jenkins, H. (2017 enero, 26). Do fans generate transtexts?: An interview with Benjamin Derhy Kurtz and Mélanie Bourdaa (Part One). *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de <http://henryjenkins.org/blog/2017/01/do-fans-generate-transtexts-an-interview-with-benjamin-derhy-kurtz-and-melanie-bourdaa-part-one.html>
- Jenkins, H., Li, X., Domb, A. y Green, J. (2009, febrero 20). If It Doesn't Spread, It's Dead (Part Five): Communities of Users. *Confessions of an aca-fan*. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p_4.html
- Kalogeras, S. (2014). *Transmedia storytelling and the new era of media convergence in higher education*. Palgrave Macmillan: versión Kindle.
- Katsounis, N. (2008). *Henry Jenkins on transmedia* [archivo de video]. Recuperado de
- Khan, K. S., Kunz, R., Kleijnen, J., & Antes, G. (2003). Five steps to conducting a systematic review. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 96(3), 118–121. doi:10.1258/jrsm.96.3.118
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. CA: University of California Press.
- Kinder, M (2016). Transmedia networks. *Marsha Kinder legacies*. Recuperado de <http://www.marshakinder.com/concepts/o11.html>
- Klastrup, L., Tosca, S. (2004). Transmedial worlds – Rethinking cyberworld design. *2004 International Conference on Cyberworlds* (pp. 1-8). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_worlds_-_Rethinking_cyberworld_design
- Kress, G., Hendriksen, B. (2012). What is multimodality? [archivo de video]. *Multimodality: key concepts*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=nt5wPIhhDDU&t=191s>

- Kwon, Y., Byun, D. H. (2016). An Exploration of the Concept of Transmedia Storytelling in the United States and South Korea: A Systematic Analysis. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 8(6), 01-10. doi:10.5121/ijma.2016.8601
- Lankshear, C., Knobel, M. (2009). DIY Media: A contextual background and some contemporary themes. *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*. (1-24). Peter Lang Publishing: NY.
- Lemaster, T. (2012). *What is intertextuality?* Recuperado de http://www.archiviodipartimentolingue.unito.it/hietaranta/documents/oss-materiali-additional_stuff/What%20is%20intertextuality.pdf
- Le Vent Tourne. (2012), *L@-Kолоk.com*. Recuperado de <http://la-kolok.com/>
- Lievrouw L. A., Livingstone S. (2006). *Handbook of new media: Social shaping and social consequences of ICTs*. Londres: Sage
- Liu, A. (2006, septiembre 26). Transliteracies project (research in the technological, social, and cultural practices of online reading) [bitácora electrónica]. Recuperado de <http://liu.english.ucsb.edu/transliteracies-research-in-the-technological-social-and-cultural-practices-of-online-reading/>
- Livingstone, S. M. (1999). *Young people, new media: Report of the research project: Children, Young People and the Changing Media Environment*. London: London School of Economics and Political Science.
- Long, G. A. (2007). *Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Massachusetts Institute of Technology. Recuperado de <http://cmsw.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2016/10/147703402-Geoffrey-Long-Transmedia-Storytelling-Business-Aesthetics-and-Production-at-the-Jim-Henson-Company.pdf>
- Long, G. A. (2011). *How to ride a lion: a call for a higher transmedia criticism*. Recuperado de https://www.academia.edu/13427722/How_to_Ride_a_Lion_A_Call_for_a_Higher_Transmedia_Criticism
- Lugo, N. (2016). *Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización* (Disertación doctoral, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/396131>

- Malenova, E. D. (2018). Creative practices in translation of transmedia projects. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, (5), 775-786. doi:10.17516/1997-1370-0269
- Machi, L. A., McEvoy, B. T. (2012). *The literature review: six steps to success* (2a ed.). CA: Corwin.
- Machi, L. A., & McEvoy, B. T. (2016). *The literature review: six steps to success* (3a ed.). Corwin: versión Kindle.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: Signet.
- MIIPAT. (2017). MIIPAT, "Se vale tocar": Proyectos. Recuperado en febrero 9, 2018, de <https://miipatfcc.wixsite.com/miipat/proyectos>
- MIT (2018). MIT mystery hunt. Recuperado de <http://web.mit.edu/puzzle/www/>
- Moloney, K. (2014). Multimedia, crossmedia, transmedia... What's in a name?. *Transmedia Journalism*. Recuperado de <https://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/>
- Montoya, D., Vásquez, M., Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 10 (18), 137-159. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77428608006>
- Morin, E. (s.f.). ¿Qué es la Transdisciplinariedad? *Edgar Morin, el padre del pensamiento complejo*. Recuperado de <http://edgarmorinmultiversidad.org/index.php/que-es-transdisciplinariedad.html>
- Morley, D., & Schwartz, B. (2014, febrero 10). Stuart Hall obituary. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/politics/2014/feb/10/stuart-hall>
- Morla, J. (2018, febrero 7). Gonzalo Alonso: "En materia digital, Latinoamérica es un continente roto". *El País* [Madrid]. Recuperado de https://elpais.com/tecnologia/2018/02/07/actualidad/1518030168_964563.html
- Munaro, A. C., Pianovski Vieira, A. M. D. (2016). Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers. *Creative Education*, 7(7), 1007-1017. Recuperado de https://file.scirp.org/pdf/CE_2016052515125102.pdf
- National Endowment for the Arts. (s.f.). Media arts. *National Endowment for the Arts*. Recuperado de <https://www.arts.gov/artistic-fields/media-arts>
- National Standards for Foreign Language Education Project. (1999). *Standards for*

- foreign language learning in the 21st century*. Lawrence, KS: Allen Press, Inc.
- Ong, W. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. Londres: Routledge.
- Oscars (2015). *The new audience: Henry Jenkins* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=AjkyvlBCqmU>
- Petticrew, M. (2015). Time to rethink the systematic review catechism? Moving from 'what works' to 'what happens'. *BioMed Central*, 4(36). doi:10.1186/s13643-015-0027-1
- Petticrew, M., Roberts, H. (2005). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Malden, Mass. UK: Blackwell Publ.
- Petticrew, M. (2001). Systematic reviews from astronomy to zoology: myths and misconceptions. *British Medical Journal*, 322, 98-101. doi:10.1136/bmj.322.7278.98
- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: how to captivate and engage audiences across multiple platforms*. NY: McGraw Hill
- Pietschmann, D., Völkel, S., & Ohler, P. (2014). Limitations of transmedia storytelling for children: A cognitive developmental analysis. *International Journal of Communication*, (8), 2259-2282. Recuperado de <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/2612/1205>
- Poirot, L., Pierrin, A. (2012). Un dispositif transmedia. *La Kolok.com*. Recuperado de <http://la-kolok.com/dispositif-transmedia/>
- Polo, J.R., Souto, E. (2014). *Anuario de derecho a la información 2013*. Recuperado de https://books.google.com.mx/books?id=LA7JBAAAQBAJ&dq=Punto+de+encuentro+abierto+a+acad%C3%A9micos,+investigadores,+estudiantes+y+p%C3%BAblico+en+general+interesado+en+la+conformaci%C3%B3n+de+espacios+de+aprendizaje+en+red,+flexibles+y+participativos.&source=gbs_navlinks_s
- Pool, I. D. S. (1983). *Technologies of freedom*. Massachusetts: Belknap Press.
- Pratten, R. (2015). *Getting started in transmedia storytelling: a practical guide for beginners 2nd edition* [Versión en Slideshare]. Recuperado de <http://es.slideshare.net/ZenFilms/getting-started-in-transmedia-storytelling-2nd-edition>
- Pullinger, K. (2012, mayo 16). Spreadable media - Henry Jenkins. *Kate Pullinger - writer*. Recuperado de http://www.katepullinger.com/website_archive/index.php/blog/comments/spreadable-media

- Raftree, L., Ross, K., Silver, M., Srivastava, L. (2014). ¿Quién es Dayani Cristal?: Evaluación de impacto. Recuperado de http://whoisdayanicristal.com/downloads/impact/WhoIsDayaniCristal_ImpactAssesment_EN.pdf
- Renó, D., Ruiz, S. (2012). Reflexiones sobre periodismo ciudadano y narrativa transmedia. Carolina Camplans, Denis Renó, Vicente Gosciola (Eds.). *Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas*, 118-162. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.
- Renó, D., Campalans, C., Ruiz, S., & Gosciola, V. (2013). *Periodismo transmedia: Miradas múltiples*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario
- Ryan, M. L. (2014). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 4-5). UNP - Nebraska Paperback: versión Kindle.
- Ryan, M. L. (2015). Transmedia storytelling: Industry buzzword or new narrative experience? *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 1-19. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/10.5250/storyworlds.7.2.0001>
- Ryan, M. L. (2016). Transmedia narratology and transmedia storytelling. *Artnodes*, (18), p. Ninguna. doi: <http://doi.org/10.7238/a.v0i18.3049>
- Sánchez, A. L. (2012). Campus central: Ciudad Universitaria. Recuperado de <https://www.descargacultura.unam.mx/app1?sharedItem=29072>
- Sánchez, L. (2014). Juegos pervasivos: el potencial ubicuo de los dispositivos móviles. Recuperado de https://www.academia.edu/8664256/Juegos_pervasivos_el_potencial_ubicuo_de_los_dispositivos_m%C3%B3viles
- Sánchez-Mesa, D., Aarseth, E., Pratten, R., Scolari, C. A. (2016). Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review. *Artnodes*. (18), pp. 8-19. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3064>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto: versión Kindle.
- Scolari, C. A. (2016, mayo). Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista Telos* (cuadernos de comunicación e innovación), (103), 1-9. Recuperado de

- <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2016030812060001&idioma=es>
- Scolari, C. A. (2017a, marzo 2). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la educación. *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/>
- Scolari, C. A. (2017b, agosto 18). Proyecto transmedia literacy: Hacia la recta final. *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2017/08/01/proyecto-transmedia-literacy-hacia-la-recta-final/>
- Scolari, C.A. (2017c, octubre 28). Transmedia is dead. Long live transmedia! *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead/#comments>
- Scolari, C.A. (2017d, noviembre 27). *Scolari. Transmedia is dead. Long live transmedia!* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tngKbBaFgqY>
- Scolari, C.A. et al. (2018a, marzo 20). Teacher's kit. *Transmedia literacy*. Recuperado de <http://transmedialiteracy.upf.edu/>
- Scolari, C.A. et al. (2018b). *Teens, media and collaborative cultures: exploiting teens' transmedia skills in the classroom = Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas: aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Recuperado de <https://repositori.upf.edu/handle/10230/34245?locale-attribute=es>
- Scolari, C., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology: storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. NY: Springer.
- Secretaría de Salud. (2017, diciembre 25). 512. El show del Dr. Gecko: serie animada que fomenta la vocación científica. Recuperado de <https://www.gob.mx/salud/prensa/512-el-show-del-dr-gecko-serie-animada-que-fomenta-la-vocacion-cientifica>
- Seigel, M. (1995). More than words: The generative power of transmediation for learning. *Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation*, 20(4), 455-475. Recuperado de <https://www.pdfFiller.com/jsfiller-desk4/?projectId=167428426&expId=3183&expBranch=2#5b79ff24f7fa4e6a8ef4449e5868a754>

- Slack, J. D. (1989). Contextualizing technology. B. Dervin, L. Grossberg, B. J. O'Keefe, & E. Wartella(eds), *Rethinking Communication. Vol. 2: Paradigm Exemplars*. Newbury Park, CA: Sage.
- Slack, J. D. & J. MacGregor. (2006). Cultural Studies and Communication Technology. *The Handbook of New Media* (pp.141-157). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4135/9781848608245.n35>
- Srivastava, L. (2009). Transmedia Activism: Telling Your Story Across Media Platforms to Create Effective Social Change. *MediaRights*. Recuperado de https://web.archive.org/web/20090326055939/http://www.mediarights.org/news/Transmedia_Activism_Telling_Your_Story_Across_Media_Platforms_to_Create_Eff
- Srivastava, L. (2012). *Transmedia storytelling and community engagement: transmedia activism*. Recuperado de <https://www.slideshare.net/lksriv/nywift-transmedia-presentation>
- StoryForward (2015, diciembre 2). *073: Brian Clark - Transmedia is a lie* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=H21HjpIh3aY>
- Sukovic, S. (2014). iTell: Transliteracy and digital storytelling. *Australian Academic & Research Libraries*, 45(3), 205-229. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1080/00048623.2014.951114>
- Sukovic, S. (2016). Transliteracy in practice. *Transliteracy in complex information environments* (pp. 79-117). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-08-100875-1.00004-2>
- The Bradfield Company. (2018). About the project. *Inanimate Alice*. Recuperado de <https://inanimatealice.com/about-the-project/>
- The George Washington University Himmelfarb Health Sciences Library. (2018, mayo, 29). Research Guides: APA Citation Style, 6th edition: Figures. Recuperado de <http://libguides.gwumc.edu/c.php?g=27779&p=170358>
- Thomas, S., Joseph, C., Laccetti, J., Mason, B., Mills, S., Perril, S., & Pullinger, K. (2007). Transliteracy: Crossing divides. *First Monday*, 12(12). Recuperado de <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/2060/1908>
- Tyner, K. (2007). Audiencias, intertextualidad y nueva alfabetización en medios. *Comunicar*, 15(30), 79-85. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=30&articulo=30-2008-13>

- Usher, N. (2010, noviembre, 23). Why spreadable doesn't equal viral: A conversation with Henry Jenkins. *NiemanLab*. Recuperado de <http://www.niemanlab.org/2010/11/why-spreadable-doesnt-equal-viral-a-conversation-with-henry-jenkins/>
- Vasile, A. (2011, septiembre 22). Inanimate Alice: A cross-platform educational project. *Transmedia Lab*. Recuperado de <http://www.transmedialab.org/en/the-blog-en/case-study-en/inanimate-alice-a-cross-platform-educational-project/>
- Wikipedia. (2018). Google Ngram Viewer. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Ngram_Viewer
- Winner, L.(1986). Technologies as forms of life. *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*. (pp. 3–18.) Chicago: University of Chicago Press.
- Wood, C. (s.f.). Annenberg Innovation Lab. Geek Speaks: The future of comics! Recuperado de http://archive.annenberglab.com/sites/default/files/uploads/Future_of_Comics_Poster_FINAL.jpg
- Zorrilla, M. L. (2016). Transmedia intertextualities in educational media resources: the case of the BBC Schools in the United Kingdom. *New Media & Society*, 18(11), 2629-2648. doi:10.1177/1461444815590140
- Zorrilla, M. L. (2017). Transmedia: sustantivo o adjetivo. En B. E., Chávez, R. González, & I. T. Lay (Eds.), *Desafíos de la cultura digital para la educación* (pp. 307–325). Recuperado de http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/eureka/pudgvirtual/desafios_cultura_digital.pdf
- Zorrilla, M. L., Cruz, C. J., & Hernández, I. (2016). Leer, compartir y reflexionar una novela transmedia en un círculo de lectura enriquecido. *XVI Encuentro Internacional Virtual Educa Puerto Rico 2016*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/305181319_Leer_compartir_y_reflexionar_una_novela_transmedia_en_un_circulo_de_lectura_enriquecido

ANEXOS.

Anexo 1. Visibilidad de la palabra “transmedia” a nivel internacional: el reporte de Google

Para confirmar la vigencia de la palabra “transmedia” durante el periodo de investigación de la tesis, uno de los ejercicios considerados fue identificar su flujo y visibilidad longitudinalmente dentro de las búsquedas realizadas en Internet a nivel internacional. Nuestro interés inicial para este propósito era utilizar *Ngram* (también referida como *Ngram Viewer* y *Google Books Ngram Viewer*) de *Google*, un motor de búsqueda en línea que traza las frecuencias de cualquier conjunto de cadenas de búsqueda delimitadas por comas usando un recuento anual de n-gramas encontrados en fuentes impresas entre 1500 y 2008 contenidos en una base de datos de libros en inglés, chino (simplificado), francés, alemán, hebreo, italiano, ruso o español que *Google* ha digitalizado (Wikipedia, 2018).

La información más reciente localizada (enero de 2016), indica que para desarrollo de *Ngram*, *Google* ha alimentado la base de datos con más de 5 millones de libros publicados hasta 2008. Consecuentemente, los resultados arrojados en la búsqueda no recuperarán datos más allá del año 2008 (sin importar si el contenido se generó en 2009 o cualquier fecha posterior). Además, debido a las limitaciones en el tamaño de la base de datos de *Ngram*, solo las coincidencias encontradas en hasta 40 libros están indexadas en la base de datos; de lo contrario, la base de datos no podría almacenar todas las combinaciones posibles. (*Ídem*). Dado que nuestro periodo de interés cubría hasta el año de cierre de esta investigación (2018), aún reconociendo el nivel de detalle en el análisis de datos de *Ngram*, los resultados arrojados por su base de datos al 2008 quedarían rezagados por una década, así que tuvimos que buscar otra alternativa.

Utilizamos la herramienta *Google Trends*, que recupera información de búsquedas del navegador de Internet *Google*. Los criterios establecidos en nuestra búsqueda fueron los siguientes:

1. Dado que nuestro interés versaba sobre el uso de la palabra en la literatura, seleccionamos el criterio de “Búsqueda web” bajo la categoría de “Libros y literatura”.
2. Para el rango de fechas, aunque nuestra revisión de literatura considera la obra de Kinder (1991) como la primera mención al concepto “transmedia”, la base de datos de *Google Trends*, opera registros a partir de 2004. Por este motivo, recorrimos el inicio de la búsqueda al 2006, año en el que Jenkins publica “La Cultura de la Convergencia” (*Convergence Culture*) en su edición original en inglés²²³, para cubrir un periodo de enero del 2006 a mayo del 2018.
3. En cuanto a la cobertura geográfica, dado que la literatura revisada en esta investigación corresponde a distintas partes del mundo, nos interesaba contar con una panorámica global, así que aplicamos el criterio de “Todo el mundo”.

Los resultados arrojados por *Google Trends* fueron los siguientes:

²²³ La versión traducida al español por Paidós, aparece hasta el 2008.

Interés a lo largo del tiempo

Los números reflejan el interés de búsqueda en relación con el valor máximo de un gráfico en una región y un periodo determinados. Un valor de 100 indica la popularidad máxima de un término, mientras que 50 y 0 indican que un término es la mitad de popular en relación con el valor máximo o que no había suficientes datos del término, respectivamente (Google Trends, 2018). (Figura 22.).



Figura 22. Resultado de búsqueda de la palabra “transmedia” en el navegador *Google*²²⁴ por interés a lo largo del tiempo en el periodo del 01/01/2006 al 31/05/2018. Reproducido de *Google Trends* por *Google*, 2018, recuperado de <https://trends.google.com/trends/explore?cat=22&date=2006-01-01%202018-06-16&q=transmedia>. Copyright 2018 por *Google*.

Interés por región

Al buscar un término en *Google Trends*, aparece un mapa del mundo en el que se muestran las zonas en las que ese término es popular. El sombreado más oscuro indica los lugares en los que es más probable que se busque el término [...] El hecho de que una región del mapa no aparezca resaltada no significa que no exista interés por el término en cuestión. Los datos de *Google Trends* se ajustan, por lo que es posible que el término se utilice en esa región, pero sea más popular en otras. (*Ídem*). (Figura 23.).

²²⁴ Nota. Aunque no proporciona los particulares, *Google Trends* declara que el 01/01/2016, se aplicó una mejora su sistema de recolección de datos.

● transmedia

Todo el mundo, 1/1/06 - 16/6/18, Libros y literatura

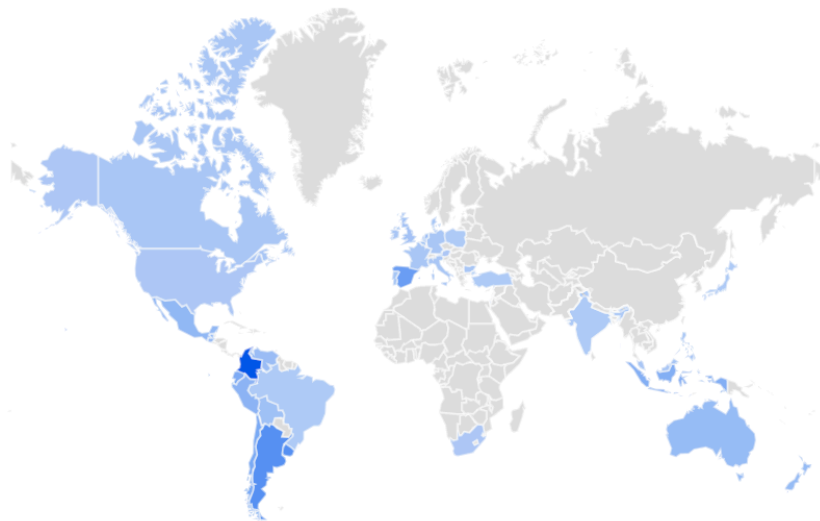


Figura 23. Resultado de búsqueda de la palabra “transmedia” en el navegador *Google* por interés por región en el periodo del 01/01/2006 al 31/05/2018. Reproducido de *Google Trends* por *Google*, 2018, recuperado de <https://trends.google.com/trends/explore?cat=22&date=2006-01-01%202018-06-16&q=transmedia>. Copyright 2018 por *Google*.

Este criterio reporta también

...en qué ubicación se ha usado con más frecuencia el término de búsqueda durante el periodo especificado. Los valores se calculan en una escala del 0 al 100, en la que 100 indica la ubicación con mayor frecuencia de búsquedas en proporción al total de búsquedas realizadas en esa ubicación, mientras que los valores de 50 y 0 indican las ubicaciones donde la popularidad del término es la mitad con relación al valor máximo o en las que no había suficientes datos del término, respectivamente.

Nota. Un valor elevado indica una mayor proporción de consultas de búsqueda sobre el total de consultas; no es un recuento de consultas en términos absolutos. (*Ídem*).

En la Tabla 16 a continuación, mostramos los primeros 10 lugares por interés (de mayor a menor), entre un total de 38 regiones reportadas por *Google Trends*.

Tabla 16

Interés por Regiones en Búsqueda de la Palabra “Transmedia” según Google Trends, entre 2006 y mayo del 2018

<i>No.</i>	<i>Región</i>	<i>Valor en escala del 0 al 100</i>
1.	Colombia	100
2.	Santa Elena	90
3.	Uruguay	50
4.	Argentina	50
5.	España	39
6.	Chile	30
7.	Ecuador	28
8.	Indonesia	25
9.	Perú	21
10.	México	18

Nota. Elaboración propia a partir de datos obtenidos en Google Trends (2018).

Los resultados generados por *Google Trends* permiten:

- Confirmar la vigencia y tendencia de la palabra “transmedia” a nivel mundial entre usuarios del navegador de Internet *Google* durante el periodo de desarrollo de esta investigación.
- Identificar, durante el periodo de tiempo seleccionado, un mayor interés en búsquedas de la palabra “transmedia” desde países de habla hispana (entre los primeros 10, al menos).

Anexo 2. Ideas para investigadores interesados en desarrollar un perfil transmedia: El caso de Henry Jenkins.

Vale reconocer que el seguimiento a la labor de Jenkins no resulta tarea sencilla. Independientemente de las especializaciones conceptuales que incorporan sus investigaciones, a diferencia de los teóricos apegados al canon en productos derivados de su investigación, cuyas reflexiones quedan documentadas en medios concretos (libros y artículos en publicaciones académicas especializadas principalmente), Jenkins alimenta un proceso particular de creación y distribución dinámica del conocimiento que produce. En congruencia con los principios que conforman su concepción de lo transmedia, durante el seguimiento a su trabajo académico identificamos lo que parece un peculiar interés por esparcir sus aportaciones, reflexiones y descubrimientos de manera diversificada.

Los registros de sus líneas de investigación suelen actualizarse por intervalos, documentadas en distintos formatos (textos escritos, audios, videos, cómics), contextos (conferencias, seminarios, convenciones de cómics, cursos, entrevistas, productos de estudiantes o fans, entre otros) y distribuidos desde distintas fuentes (blogs, revistas electrónicas, MOOC, sitios de entretenimiento, YouTube, presentaciones en vivo, entre otros).

Otro punto es que, aunque Jenkins cuenta con un sitio personal de divulgación en línea²²⁵, no todas sus aportaciones externas están vinculadas a ese sitio²²⁶. Jenkins también es reconocido por motivar a que su audiencia amplíe la discusión y/o alimente los temas que plantea. Esto, en parte, ha dado pie a iniciativas donde estudiantes o seguidores se apropian de ciertos elementos en la imagen de Jenkins, para desarrollar nuevas creaciones²²⁷ (Jenkins, 2008a; Jenkins, 2008b). De ahí que consideremos suficientes elementos en la forma como Jenkins comparte su legado, para inspirar un perfil de investigador, enriquecido por obras que operan en un contexto que evoca a lo transmedia (en cuanto a circulación, expansión y co-creación).

La ventaja principal que podemos encontrar en el estilo de divulgación de Jenkins, es que los intervalos de actualización en sus temas y hallazgos pueden resultar comparativamente más

²²⁵ Su Blog oficial: *Confessions of an Aca-Fan*, en <http://henryjenkins.org/>

²²⁶ Puede desarrollar un tema que incluya vínculos a sus participaciones en otros sitios o eventos documentados, pero no siempre aplica o no siempre funciona. En ocasiones, con el tiempo, enlaces a recursos en otros formatos (como videos) han tenido modificaciones de privacidad, limitando el acceso a productos que, en la publicación inicial de Jenkins, estaban disponibles.

²²⁷ Algunos ejemplos de esto pueden encontrarse en la publicación de Jenkins: *Who Do You Think I Am?: My Life as a Cartoon Character*. Disponible en http://henryjenkins.org/blog/2008/04/who_do_you_think_i_am_my_life.html

cortos que por las vías tradicionales (texto impreso). El requerimiento principal para seguir su dinámica, es desarrollar una habilidad de rastreo y búsqueda en línea para poder detectar sus últimas incorporaciones ya que, fuera de su blog, no cuenta con espacios fijos para dar seguimiento a sus aportaciones paralelas.

A continuación, algunos ejemplos de formatos de distribución de la imagen de Henry Jenkins, sus conceptos y teorías:

En la *Figura 24*. Podemos ver la captura de una tira cómica firmada por SILENTKID, publicada en el blog “Introducción a estudios de medios” (*Introduction to Media Studies*) (Benzon, 2017). A partir de una premisa ficticia, la historia en la tira cómica remite a la reflexión de un planteamiento teórico de Henry Jenkins. Se reproducen a continuación los diálogos de la tira cómica traducidos al español:

El ‘verdadero’ Henry Jenkins, por SILENTKID

Viñeta 1

Henry Jenkins 1: - “Yo soy el verdadero Henry Jenkins”-

Henry Jenkins 2: - “¡No! Yo soy el verdadero Henry Jenkins”-

Viñeta 2

Henry Jenkins 1: - “Entonces ¿Por qué usa una corbata?”-

Henry Jenkins 2: - “Bueno... los sujetos que me dibujaron no sabían de mi preferencia por los tirantes... y de cualquier forma... usted también usa una corbata”-

Viñeta 3

Henry Jenkins 1: - “De acuerdo... veo su punto... pero ¿No es este un caso de apropiación y reelaboración transmedia?”-

Henry Jenkins 2: - “¡¿Qué?! ”-

Viñeta 4

Henry Jenkins 1: - “¿Un ejemplo de autores creativos tomando la imagen de un intelectual reconocido públicamente y adaptándola para sus propios fines?”-

Henry Jenkins 2: - “¿¿Por usar una corbata?!?”-

Viñeta 5

Henry Jenkins 1: - “Sí, y de ese modo afirmar su agencia mediante la "caza furtiva" de los medios a su alrededor, remodelándola para que sirva a sus propias necesidades e intereses.”-

Henry Jenkins 2: - “¿Es en serio?¡Si es sólo una maldita corbata!”-

Viñeta 6

Henry Jenkins 1: - “Puede ser una corbata para usted o para mí, pero para aquellos que se apropian de estas imágenes, tiene el potencial de presentar toda una gama de diferentes interpretaciones simbólicas ...”-

Henry Jenkins 2: - “Mmm ...”-

Viñeta 7

Henry Jenkins 1: - “Tales como autoridad, educación, clase ... la lista es interminable. Incluso puede llegar a simbolizar diferentes cosas dentro de otros contextos nacionales”-

Henry Jenkins 2: - “Está bien, está bien...”-

Viñeta 8

Henry Jenkins 1: - “¿Sí?”-

Henry Jenkins 2: - “Tengo que admitirlo ... Usted es el verdadero Henry Jenkins”- (SILENTKID citado por Benson, 2017).

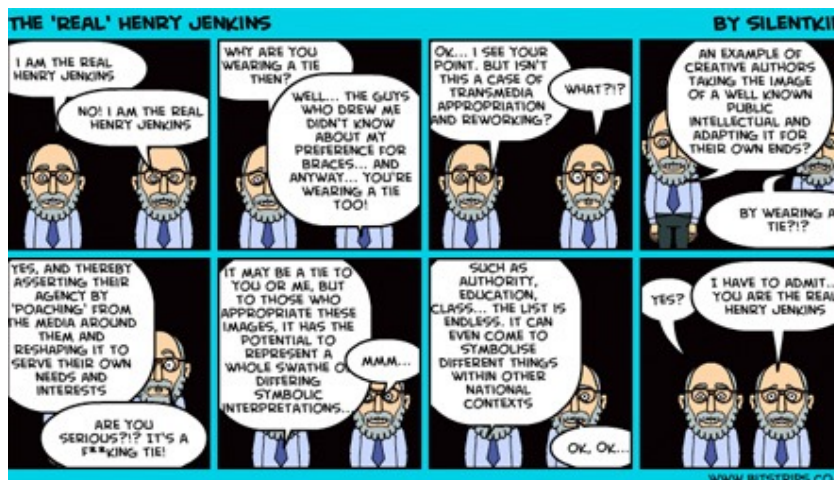


Figura 24. Captura de la tira cómica “The ‘real’ Henry Jenkins”, por SILENTKID. Reproducido de Blog Post 12: Digital Convergence, En *Introduction to Media Studies*, por P., Benson, 2017, recuperado de <https://mf220.wordpress.com/2017/04/12/blog-post-11-digital-convergence/>. Copyright s.f. por SILENTKID.

En la Figura 25. Jenkins tomó la imagen modificada de su foto de otro blog, argumentando igualdad de condiciones dado que, el autor que modificó su imagen la tomó sin haber requerido su consentimiento. Sin embargo, lejos de tomarlo como una agresión por uso de su imagen sin consentimiento, Jenkins aprovechó para integrarla en una publicación de su blog oficial (2008b), donde toca el tema de la piratería visto como parte del fenómeno de la cultura participativa.



Figura 25. Captura de la foto modificada de Henry Jenkins: “Piracy is a ‘great equalizer’”, por Jim Sterling. Reproducido de Some of my Best Friends are Pirates, En *Confessions of an aca-fan*, por J. Sterling, 2008, recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2008/10/speaking_of_pirates.html. Copyright 2008 por Jim Sterling.

Las siguientes imágenes, integradas en la Figura 26. son ejemplos del uso que la Universidad de California del Sur de California (*University of Southern California* o *USC* por sus siglas en inglés) hace de la imagen de Henry Jenkins como profesor. A la izquierda, se trata de un cartel que promueve una de las asignaturas impartidas por Jenkins como parte de una

iniciativa para fomentar la enseñanza innovadora en el aula (Jenkins, 2014). A la derecha es un cartel para promover una plática relacionada con el futuro de los cómics donde participan Jenkins y Scott McCloud.

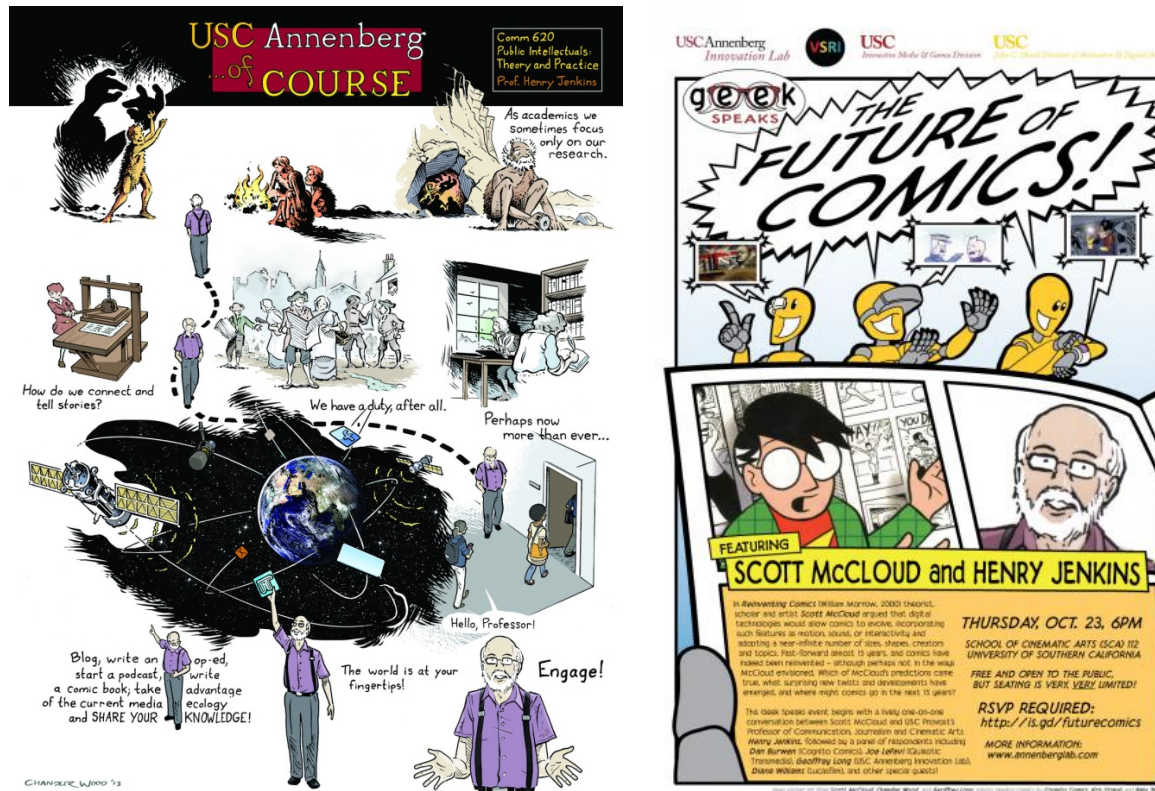


Figura 26. Captura de imágenes de carteles de la Universidad del Sur de California promoviendo la imagen de Jenkins como cómic. Izquierda “USC Anneberg ...of COURSE”, por Chandler Wood. Derecha, “Annenberg Innovation Lab. Geek Speaks: The future of comics!”, por Chandler Wood. Imagen izquierda: Reproducido de "Engage!": Reflections on My Public Intellectuals Class, En *Confessions of an aca-fan*, por C. Wood, 2014, recuperado de <http://henryjenkins.org/blog/2014/01/engage-reflections-on-my-public-intellecutuals-class.html>. Copyright 2013 por University of Southern California. Imagen derecha: Reproducido de Geek Speaks: The Future of Comics – feat. Scott McCloud & Henry Jenkins, En *USC Annenberg Innovation Lab*, por C. Wood, 2014, recuperado de <http://archive.annenberglab.com/news/2014/10/geek-speaks-future-comics-featuring-scott-mccloud-henry-jenkins>. Copyright 2014 por *University of Southern California*.

Etiquetado como: “bocadillo informativo viral” (*viral-info-snack*²²⁸), Nikos Katsaounis, director del cortometraje “Henry Jenkins en transmedia – noviembre 2008” (*Henry Jenkins on transmedia – November 2008*), presenta un video de cuando Henry Jenkins era todavía director del Programa de Estudios Comparativos de Medios en el MIT, y analiza el poder de los medios en un mundo “transmediado” del siglo XXI. Un mundo donde las tecnologías y culturas convergentes dan lugar a un nuevo panorama mediático. Independientemente del discurso de Jenkins, lo relevante de la producción es el uso que el director hace de la imagen de Jenkins a lo largo del video para reflejarlo, a través de la edición y efectos de postproducción, como representación de la cultura urbana (*Figura 27.*).

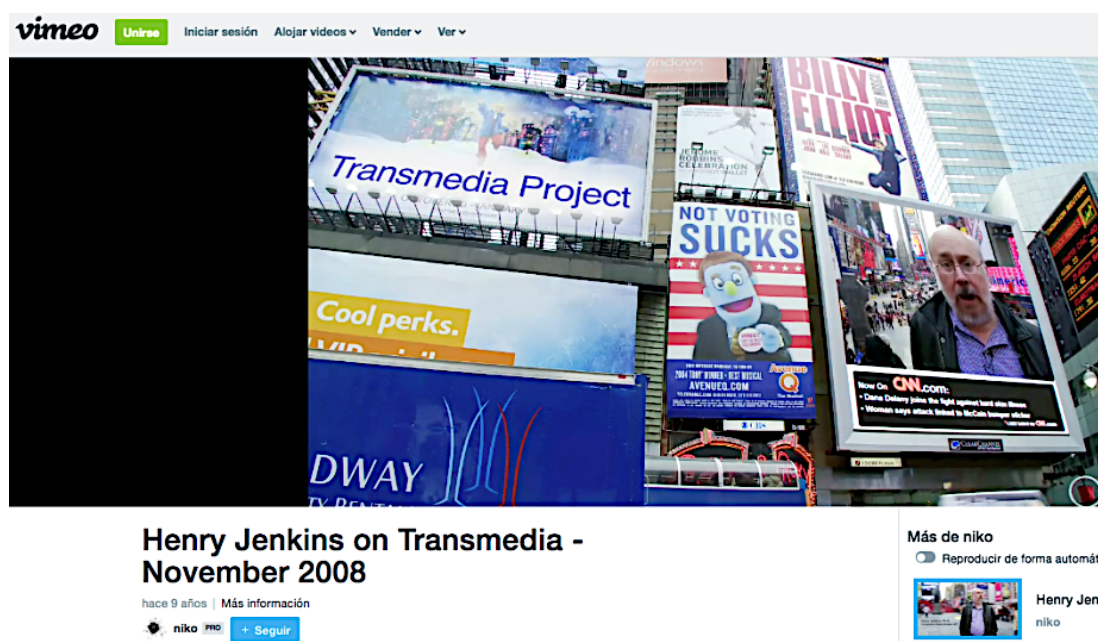


Figura 27. Captura de imagen del video “Henry Jenkins on transmedia – November 2008”, dirigido por Nikos Katsaounis. Jenkins como representación de cultura urbana en video. Reproducido de Henry Jenkins on transmedia – November 2008 [archivo de video], por N. Katsaounis, 2007, recuperado de <https://vimeo.com/4672634>. Copyright 2007 por *Highest Common Denominator Media Group*.

En la *Figura 28.* aparece una representación de Jenkins en versión de dibujo animado, publicado en YouTube, para explicar el tema de cultura de la convergencia (*convergence culture*).

²²⁸ Por los abordajes de Jenkins en blogs (Usher, 2010) y su libro: “Medios esparcibles” (*Spreadable Media*) (2013), donde se manifiesta en contra del uso del término “viral” para referir a productos con un alto nivel de distribución en medios, asumimos que el término compuesto *viral-info-snack* fue una creación espontánea del director del video, y no de Jenkins.



A Word From Henry Jenkins on Convergence

Figura 28. Captura de imagen del video “Una palabra de Henry Jenkins acerca de la convergencia” (*A Word from Henry Jenkins on Convergence*), firmado por Anna Dixon. Jenkins como representación animada en video. Reproducido de *A Word from Henry Jenkins on Convergence* [archivo de video], por A. Dixon, 2012, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VKZydxbaDyc>. Copyright 2018 por *Vyond*.

En un carácter más convencional, la Figura 29. muestra un momento durante la presentación que hace Jenkins a miembros de la Academia de Artes Cinematográficas relatando la historia de las audiencias, en el contexto cinematográfico y su percepción de hacia dónde se dirige en un mundo conectado.

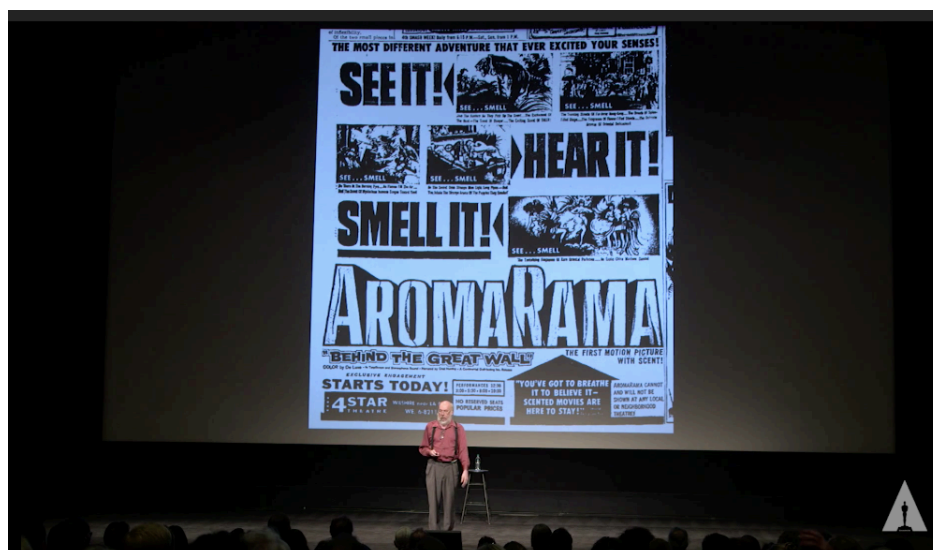


Figura 29. Captura de imagen del video “La nueva audiencia: el cine en un mundo conectado” (*The new audience: Moviegoing in a connected world*), Jenkins en una presentación para la Academia de los Oscar. Reproducido de *The new audience: Henry Jenkins* [archivo de video], 2015, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=AjkyvIBCqmU>. Copyright 2015 por *ABC Television Network*.

Como último ejemplo, la *Figura 30*. muestra la interfaz visual de la plataforma *SoundCloud*, sitio en Internet que aloja entre sus audios una entrevista realizada a Jenkins por Akbaş²²⁹ (2018), con acceso abierto en Internet. Existen otros audios de Jenkins, registrados por instituciones académicas, pero quisimos compartir este caso, por el carácter de la institución, su ubicación y el perfil del docente que realiza la entrevista.



Figura 30. Captura de imagen de la página de SoundCloud. Entrevista a Jenkins en formato de audio. Reproducido de *Prof. Henry Jenkins interview* [Archivo de audio], por A. I. Akbaş, 2018, recuperado de <https://soundcloud.com/ali-hsan-akba/prof-henry-jenkins-interview>. Copyright 2018 por *SoundCloud*.

Una particularidad de los ejemplos anteriores es que, aún si pueden salir del canon de presentación de trabajos académicos, todos referencian aproximaciones teóricas de investigaciones hechas por Jenkins.

²²⁹ Ali Ihsan Akbaş, es profesor de Medios Digitales en el Departamento de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la *Bogazici University* en Estambul.

Anexo 3. ¿Qué tan claro está el concepto de lo transmedia en México? Un par de ejemplos en proyectos institucionales

Una visión reciente hacia la interpretación del concepto de transmedia aplicado en contextos en el ámbito educativo puede verse reflejada en dos casos desarrollados en México. El primero, durante el 2017, es el naciente Museo Interactivo Incluyente de Producción Audiovisual Transmedia (MIIPAT)²³⁰ (Figura 31.).



Figura 31. Captura de la página de inicio del Museo Interactivo Incluyente de Producción Audiovisual Transmedia. Reproducido de ¿Qué es el MIIPAT?, En *Museo Interactivo Incluyente de Producción Audiovisual Transmedia*, recuperado de <https://miipatfcc.wixsite.com/miipat>. Copyright 2017 por Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

El proyecto, impulsado por la Facultad de Ciencias de la Comunicación en colaboración con la Facultad de Ingeniería Mecánica de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, con el apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, presenta una variedad de proyectos con enfoque narrativo multisensorial²³¹. Siguiendo las descripciones de su sitio web, si bien los proyectos manejan una diversidad de plataformas y un consumo multimodal, en términos de producción, distribución y consumo de productos narrativos, el carácter transmedia queda restringido a una diversidad en distribución de contenidos a través de distintas plataformas. Los proyectos disponibles actualmente giran en torno a la población ciega o con debilidad visual, pero dado que los proyectos presentados atienden a distintos temas, aún si se dirigen a una población en común, a nivel de relato los intertextos no reflejan la expansión de un mismo universo narrativo.

²³⁰ Consultado en: <https://miipatfcc.wixsite.com/miipat/proyectos>

²³¹ Detalles en: <https://miipatfcc.wixsite.com/miipat/proyectos>

El segundo (2016-2018), es el proyecto del Instituto Nacional de Medicina Genómica (INMEGEN), conformado por diversas estrategias de comunicación en plataformas digitales²³² como: páginas en redes sociales, *webseries* (una de animación y otra de corte documental, ambas para divulgación de la ciencia), cómics digitales y un juego para dispositivos móviles²³³ (*Figuras 32. y 33.*).



Figura 32. Captura de la página de *webseries* y enlace para descargar el juego para dispositivo móvil del Dr. Gecko (INMEGEN). Reproducido de Programas de Televisión, En *¿De qué estamos hechos?*, Recuperado de <http://www.dequeestamoshechos.com/#programatv>. Copyright 2016 por Instituto Nacional de Medicina Genómica.

²³² Detalles en: <http://www.dequeestamoshechos.com/#inicio>

²³³ App con dos micro-juegos de destreza e información del tema embebida en simulaciones de diálogos con formato de pasapáginas.



Figura 33. Captura de la página de publicaciones de divulgación que incluye los cómics del Dr. Gecko (INMEGEN). Reproducido de Publicaciones de Divulgación, En *¿De qué estamos hechos?*, Recuperado de <http://www.dequeestamoshechos.com/#publicaciones>. Copyright 2016 por Instituto Nacional de Medicina Genómica.

En el caso de la *webserie* de animación, que gira en torno a un personaje llamado “Dr. Gecko”, la estrategia plantea que incluye una *fanpage* con contenido multimedia. Al no detectar la *fanpage* durante la investigación, contactamos a personal del INMEGEN que administra su página en Facebook, para saber si el Dr. Gecko contaría con su propia *fanpage* o si, se referían en realidad a la página institucional del INMEGEN en Facebook, donde el mundo narrativo del Dr. Gecko es sólo un elemento de los distintos contenidos de divulgación en relación con las actividades del Instituto. La respuesta por parte del INMEGEN fue:

Así es, la página del Inmegen se utiliza para publicar el contenido multimedia del Show del Dr. Gecko debido a que por instrucciones del gobierno federal, quien regula los medios digitales de las entidades de gobierno, no se permite tener más de un perfil/página para el mismo instituto en redes sociales. Todo lo que desarrollamos es concentrado en ésta página, nuestro twitter, el sitio de gobierno y nuestro sitio de divulgación (INMEGEN, 2018, comunicación personal)

Calificado como transmedia en la nota de la Agencia Informativa del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología²³⁴, y en el boletín difundido por la Secretaría de Salud desde el portal

²³⁴ Nota completa disponible en: <http://conacytprensa.mx/index.php/sociedad/politica-cientifica/12220-estrenaran-primera-serie-animada-de-medicina-genomica-en-america-latina>

oficial del Gobierno de México²³⁵, sin la aportación activa de la audiencia vía la *fanpage* al mundo narrativo generado por el INMEGEN, el concepto en su desarrollo actual puede contar con la distribución de materiales a través de distintas plataformas²³⁶, pero no entra en la visión idealizada de co-crear, cambiar la historia o generar extensiones que alimenten a la narrativa principal.

Estos y otros casos similares justifican la necesidad de ahondar en la revisión a profundidad y actualizada de la literatura para poder establecer las transformaciones e implicaciones que lo transmedia ha tenido desde la narrativa hacia la transliteracidad, dentro del contexto educativo, que es lo que propone esta investigación.

²³⁵ Nota completa disponible en: <https://www.gob.mx/salud/prensa/512-el-show-del-dr-gecko-serie-animada-que-fomenta-la-vocacion-cientifica>

²³⁶ Otorgándole más un perfil de producción *cross-media*, es decir, que es una estrategia para difundir un mensaje centralizado, articulada en distintas plataformas mediáticas.

Anexo 4. *Transmedia Universe*. La investigación continúa...

Es de esperar que, para el momento en el que esta investigación sea leída por primera ocasión y durante cada revisión, nuevos descubrimientos en torno a lo transmedia aparecerán. Conscientes del constante cambio, como en todo proceso, optamos por generar un espacio de curaduría en línea denominado: “Universo Transmedia” (*Transmedia Universe*). La nomenclatura en inglés atiende a varias razones. La primera es facilitar su localización internacional en buscadores considerando que, a lo largo de la investigación, la devolución de sitios y documentos en inglés relacionados con la investigación fue mayor que aquellos en español. En segundo lugar, dado que entre los contenidos curados hasta el momento algunos son en idioma inglés, el título adelanta al lector interesado deberá tener conocimientos del idioma.

La plataforma elegida para la gestión de enlaces a investigaciones, ejemplos y casos es *Scoop.it*, bajo la siguiente dirección: <https://www.scoop.it/t/transmedia-universe>. Actualmente, *Transmedia Universe*, contiene la mayoría de los casos o ejemplos citados en esta investigación y otros que el tiempo no permitió abordar, pero que merecen un espacio para su identificación y posterior estudio. Bajo la idea de que será un elemento con actualizaciones regulares, se espera que resulte una extensión de libre acceso a personas interesadas en uno o más de los temas que, con el tiempo, han ido integrando y seguirán conformando el Universo Transmedia (*Figura 34*).

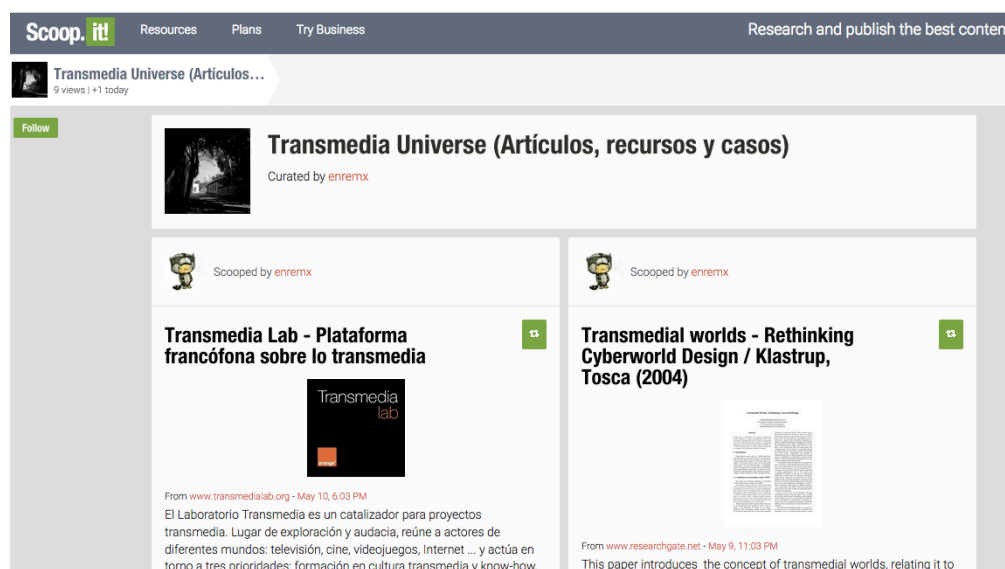


Figura 34. “Universo Transmedia” (*Transmedia Universe*). Gestor de recursos relacionados con lo transmedia, administrado por el autor vía Scoop.it. Reproducido de *Transmedia Universe* (artículos, recursos y casos) por E. R., Hernández, 2018, recuperado de <https://www.scoop.it/t/transmedia-universe>. Copyright 2018 por *Scoop.it*. Reproducido con autorización.