

NODOS: Un Universo Narrativo Del Transmedia En Colombia

Norberto Fabián Díaz Duarte^{1*}; Ana Teresa Arciniegas Martínez²

¹Doctorando en Comunicación, Magíster en Transmedia, Productor en artes audiovisuales, docente asociado Unidades Tecnológicas de Santander, Bucaramanga-Colombia

²Doctora en Arte: producción e investigación, Docente Asociado Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá-Colombia

Resumen El propósito general del presente artículo es dar a conocer el proyecto de investigación creación NODOS, un transmedia que busca interrelacionar los discursos y las prácticas referentes a la creación, el desarrollo, las audiencias, los mercados, la exhibición y la circulación de las propuestas transmedia realizadas en Colombia desde 2009, para dar a conocer las propuestas transmedia realizadas y sus especificidades. La metodología se ciñe a un proyecto de investigación creación, se realizó con base en el proceso de arquitectura de proyectos transmedia: definición, desarrollo, diseño y distribución planteadas por Santa Olalla (2017). Como resultados principales del estudio están: un dataweb en el que se pueden visualizar los datos recopilados en la investigación y sirve como base de datos de la producción de proyectos transmedia; un documóvil y un podcast, en el que convergen una red de realizadores, productores, diseñadores, programadores y académicos que dialogan sobre su experiencia en proyectos de este tipo. NODOS pretende ser una fuente de consulta permanente, conformando una red de nodos de información que expone las características del universo en construcción del transmedia colombiano.

Palabras clave: Transmedia, Colombia, dataweb, documóvil, podcast.

Recibido: 25 de noviembre de 2022. Aceptado: 30 de mayo de 2023

Received: November 25th, 2022. Accepted: May 30th, 2023

Nodos: a narrative universe of transmedia in Colombia

Abstrac: The general purpose of this article is to publicize the research project creation NODOS, a transmedia that seeks to interrelate the discourses and practices related to the creation, development, audiences, markets, exhibition and circulation of transmedia proposals. carried out in Colombia since 2009, to publicize the transmedia proposals made and their specificities. The methodology adheres to a creation research project, it was carried out based on the architecture process of transmedia projects: definition, development, design and distribution exposed by Santa Olalla (2017). The main results of the study are: a dataweb in which the data collected in the research can be viewed and serves as a database for the production of transmedia projects; a documobile and a podcast, in which a network of filmmakers, producers, designers, programmers and academics converge, discussing their experience in projects of this type. NODOS intends to be a permanent reference source, forming a network of information nodes that exposes the characteristics of the Colombian transmedia universe under construction.

Keywords: Transmedia, Colombia, dataweb, mobile documentary, podcast.

1. INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años han aumentado el número de proyectos transmedia realizados en Colombia. Sin embargo, son pocas las investigaciones sobre la producción audiovisual que se realiza para plataformas digitales y las particularidades del mercado, la falta de compilación de la información y análisis sobre los contenidos temáticos, los formatos, los alcances, las repercusiones, las formas de producción, la circulación y la exhibición de los productos realizados, dificulta evaluar el impacto y los resultados que tienen las propuestas transmedia dentro del sector cinematográfico colombiano. La importancia de divulgar esta investigación se sustenta en la necesidad de encontrar una forma de difundir el estudio realizado en el que se presentan algunos cuestionamientos generales sobre los procesos de realización de los audiovisuales transmedia en el país.

Teniendo en cuenta que las investigaciones se están abriendo hacia nuevas vías de publicación y circulación, la propuesta de disponer los resultados de la investigación Transmedia en Colombia a través de un transmedia implica apostar por el diseño de un ecosistema mediático. Ecosistema que deja de ser objeto de estudio para convertirse en el medio de difusión idóneo para divulgar el análisis realizado que terminó con un texto escrito. La plataforma digital y la convergencia de medios que implica el transmedia se presta para familiarizar al sector audiovisual con los conceptos principales de los nuevos medios, las variantes significativas del papel de la inmersión, de la interacción en las plataformas digitales y la relevancia del rol del usuario o la audiencia dentro de los contenidos transmediales.

Las narrativas transmedia han venido consolidándose como una forma de contar historias y abordar relatos en ficción y no ficción, dentro de esta perspectiva, han surgido proyectos en educación, marketing, diseño y otras disciplinas que trascienden la

comunicación audiovisual. Colombia ha venido presentando un aumento significativo en la producción de contenidos a partir del uso de estas narrativas, los cuales se producen gracias al apoyo de convocatorias como Crea digital de Mintic o surgen a partir de la financiación interna de proyectos de investigación en las universidades públicas y privadas del país donde se ofrecen programas de formación en comunicación y afines.

NODOS transmedia es un proyecto realizado con la Beca para la publicación de Investigaciones sobre cine y audiovisual colombiano a través de los nuevos medios del Ministerio de Cultura Colombia 2020. Esta obra divulga los resultados de la investigación escrita “Transmedia en Colombia: análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato”, estudio que obtuvo el estímulo investigación en cinematografía del Fondo de Desarrollo Cinematográfico FDC, 2018.

Teniendo en cuenta que las investigaciones se están abriendo hacia nuevas vías de publicación y circulación, la propuesta de divulgar los resultados de la investigación Transmedia en Colombia a través de un transmedia implica apostar por el diseño de un ecosistema mediático como ventana de difusión. Así, el ecosistema deja de ser objeto de estudio para convertirse en el medio de divulgación de la investigación previa (que finalizó con un texto escrito).

Actualmente, el proyecto se encuentra en una fase de circulación luego de obtener el Apoyo a la transferencia de contenidos creativos y culturales de la Vicerrectoría de investigación de la Pontificia Universidad Javeriana.

Ante la creciente producción transmedial en el país, la ausencia de repositorios o canales de divulgación de las obras

realizadas y la carencia de espacios digitales que abordan los conceptos fundamentales de este tipo de proyectos. La plataforma digital NODOS, empleando una convergencia de medios, pretenden familiarizar al sector audiovisual con los conceptos principales de los nuevos medios, las variantes significativas del papel de la inmersión, de la interacción en las plataformas digitales y la relevancia del rol del usuario o la audiencia dentro de los contenidos transmediales. Así como, servir de repositorio de las obras transmedia realizadas en el país.

2. DESARROLLO

Scolari (2014) plantea que las narrativas transmedia surgen a partir de la siguiente fórmula: $IM + CPU = NT$, donde IM: Industria de los medios y CPU: Cultura participativa de los usuarios dan como resultado las NT: Narrativas transmedia. Sin embargo, desde Jenkins (2008) se mencionó el término transmedia y desde ese momento, autores como Belsunces (2011), Scolari (2013), Renó (2013), Sánchez (2013) han planteado aspectos teóricos y conceptuales que permiten entender el ecosistema transmedial. Desde esas perspectivas, se establece un precedente acerca de los elementos que se encuentran vinculados en este tipo de narrativas, en el que las historias se despliegan por diferentes medios y plataformas dejando espacios para que las audiencias intervengan en la construcción del relato. “este sistema contiene dos tipos de intertextualidad: uno, el universo narrativo; y el otro, los productos” (Sánchez & Otero, 2012, p.147), el universo narrativo se expande creando diferentes productos en entornos digitales y físicos, de manera tal que se amplía la experiencia de la intertextualidad vinculando a las audiencias como un factor clave de este sistema. “Para ello es necesario establecer redes de trabajo y de interacción social, en las que los

prosumidores se encuentren y conecten con otros” (Díaz & Moreno, 2018, p.84), esta interacción entre prosumidores permite que los universos narrativos se fortalezcan y las historias prevalezcan en el tiempo.

En los proyectos transmedia hay un nuevo direccionamiento y un replanteamiento de la estructura narrativa tradicional: inicio, desarrollo y desenlace. Siendo sustituida esta estructura por otras categorías discursivas que sirven para contextualizar y desarrollar el tema. En la no linealidad narrativa hay un meta género que contiene formatos, discursos y experiencias de los usuarios. Hay un juego entre los usuarios, el tiempo y la interacción. El usuario se sumerge en el entorno propuesto para luego tomar decisiones, avanzar en las rutas posibles o navegar por las plataformas planteadas.

Al respecto, Moreno (2022) define la nueva participación del usuario así:

Si un espectador se duerme en una película esta no se detendrá: sin embargo, un programa multimedia interactivo sí. La participación del lector es imprescindible para su desarrollo. El lector decidirá además las vías que elige (participación selectiva), en ocasiones podrá transformar las opciones (participación transformativa) e, incluso, crear otras nuevas (participación constructiva). Luego el receptor de los multimedia interactivos no es un espectador pasivo, sino un lector activo y participativo, un lecto-autor, un coautor del relato. (p. 29)

Es así, como el usuario es el encargado de articular los distintos fragmentos del relato en las distintas plataformas, cada experiencia que realiza el usuario es única. Sin el usuario el transmedia no existe, él es quien determina el rumbo de la narración que le ha presentado el autor en la interfaz

y en las multipantallas. De esta manera, la estructura narrativa de un transmedia varía dependiendo del número de usuarios que naveguen en el proyecto, convirtiendo al usuario en el montajista, el encargado de llevar el hilo narrativo de la historia y quien participe, colabore o eventualmente modifique los contenidos.

En ese sentido, el proyecto NODOS, se encuentra en permanente construcción, puesto que los usuarios pueden sumarse a la red de nodos que componen la red de obras transmedia nacionales. La consolidación de transmedia en Colombia es ascendente y la participación de usuarios en la construcción de este universo resulta vital para su actualización constante. En el espacio de NODOS es en síntesis una gran matriz en la que confluyen distintos proyectos del ecosistema transmedia.

Uno de los productos expandidos de NODOS es un documóvil, un documental no lineal en el que a través de un dispositivo móvil se puede acceder a una polifonía de voces, con entrevistas a tres grupos de agentes relevantes dentro del panorama del transmedia nacional. Por otra parte, en dataweb se accede a una interfaz web interactiva que permite conocer la información de los proyectos realizados en Colombia, iniciando desde el 2009 año en el que aparecieron las primeras propuestas transmedia hasta el 2023. Finalmente, en el Podcast se encuentran los archivos de audio de los realizadores y los productores de proyectos transmedia contando sobre sus experiencias, aciertos y desaciertos de los proyectos en los que han participado.

Los textos escritos que abordan específicamente el tema del transmedia en Colombia son pocos. “La ausencia de escritos sobre el tema se debe en buena medida a que los realizadores no escriben y tampoco teorizan sobre su práctica artística. Quienes han escrito sobre la interacción en los audiovisuales en Colombia son los académicos, profesores adscritos a

universidades o estudiantes de maestría de comunicación digital, diseño interactivo o afines, que reflexionan y estudian sobre las posibilidades de los nuevos formatos en el país”. (Arciniegas, 2021, p.126)

En Colombia se han realizado algunas tesis de maestría sobre el tema: Diseño de narrativas transmediáticas (Gallego, 2011); Explorando las fronteras. Entre el documental interactivo y sus búsquedas narrativas (Acero, 2015); La producción audiovisual para dispositivos móviles, sus contenidos convergentes y la interacción con los usuarios. Caso una telecomunicaciones (Martínez, 2015); Transvertising nuevas tecnologías y lógicas de producción en las narrativas transmediáticas de tres campañas publicitarias en Colombia⁴ (Franco, 2014) y La narrativa transmedia en el caso de El man es Germán: un enfoque semiótico y narratológico (Salinas, 2014). Estos textos abordan estudios de caso o la relación de lo transmedial con disciplinas como la comunicación, la publicidad, el cine y el diseño.

También dentro de los referentes se encuentran dos libros del Fondo Editorial de la Universidad EAFIT, Comunicación transmedia (Montoya & Vásquez, 2016) y Arqueología transmedia en América Latina: mestizajes, identidades y convergencias, proponen un análisis de estudios de caso enfocados hacia las narrativas, las plataformas y el estudio comparado. Este último se relaciona con las investigaciones previas (Buitrago, 2017) Desarrollo de principios metodológicos para la realización de contenidos audiovisuales interactivos para la web y Modelo de construcción para narrativas transmedia aplicado a series audiovisuales interactivas, que obtuvo la Beca de investigación en cine y audiovisual del Ministerio de Cultura 2014.

Así mismo, se han escrito algunos artículos en revistas especializadas de comunicación o ciencias humanas entre ellos:

Representing peace in Colombia through interactive and transmedia non-fiction narrative (Gifreu, 2017); La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de Atrapados (Rodríguez, López, González, 2015); Relación entre la convergencia de medios y la experiencia de usuario: dos iniciativas creativas en Colombia (Buitrago, 2014) y Aproximación desde el metaanálisis de publicaciones científicas (Beltrán, 2020) en este último se identifican los enfoques del diseño de experiencias transmedia. Con los artículos ocurre algo similar a los ejes planteados en las tesis de maestría: la mayoría se enfocan en estudios de caso y en una descripción de los mismos; solo algunos han intentado abordar el tema de las audiencias.

3. METODOLOGÍA

La metodología se ciñe a un proyecto de investigación creación. “Estos procesos conllevan a la producción de objetos de diseño, piezas musicales, obras de teatro, piezas arquitectónicas, etc., que materializan y reflejan la innovación y el aporte a la sociedad que se puede dar a través de la práctica creativa”. (Delgado, et al., 2015).

El proyecto NODOS transmedia se compone de tres productos expandidos: un documóvil, un dataweb y un podcast. Para su creación, se diseñó un flujo de trabajo acorde con el proceso de producción de cada medio. La planificación del proyecto se hizo a partir de las 4Ds del proceso de arquitectura de proyectos transmedia planteadas por Santa Olalla (2017) de la siguiente manera:

- Definición: en esta fase, se trabaja para destilar los fundamentos básicos del proyecto. Esta fase requiere una labor profunda de análisis

e investigación del contexto o el tema en cuestión. En esta fase se planteó la revisión de los proyectos ganadores de los estímulos en el país, siendo este el grupo seleccionado para iniciar con la recopilación y posterior análisis.

- Diseño: en esta fase se comienza a conceptualizar la arquitectura narrativa, estableciendo cuáles serán las plataformas utilizadas, la sinopsis y personajes del universo, las líneas estéticas y argumentales, las dinámicas de participación. Son los planos de construcción del proyecto que muestra en qué consisten todos los elementos del diseño. Una vez se recopiló la información, se procedió con la estructuración de la propuesta transmedia que permitiera la visualización de los datos recopilados.
- Desarrollo: en esta fase se trabaja por elaborar de manera completa todos los elementos estipulados en la fase de diseño. Desde desarrollos tecnológicos a escrituras de guion o producción audiovisual, el entramado de todos los componentes en los que se sustenta la construcción transmedia. En esta fase se procedió con la elaboración de los contenidos y plataformas que permitieran la expansión narrativa de la información.
- Distribución: finalmente, en esta fase se pone en movimiento toda la estructura, con un lanzamiento y un acceso al público objetivo. Una vez listo el proyecto inicia con el proceso de

socialización en entornos académicos, culturales y artísticos, así como la difusión en redes sociales que permitan el acceso de los usuarios a los contenidos.

proyecto con una palabra alegórica al mismo, resultó importante también para la posterior difusión. El producto final es un transmedia que está en línea, alojado en un hosting en internet y que espera ser fuente de consulta libre y permanente.

4. RESULTADOS

4.1 Definición

En la primera etapa del proyecto se estructuró el plan de trabajo y los entregables. Se nombró al proyecto NODOS transmedia un universo narrativo en construcción. En razón a que el nombre Nodos hace referencia al espacio en el que confluyen parte de las conexiones de otros espacios reales o abstractos que comparten sus mismas características, tal como ocurre en los proyectos transmedia realizados en el país. En ese sentido, renombrar el

El Dataweb está conformado por un grafo o conjunto de nodos que presentan la información de los proyectos transmedia rastreados en el país desde el año 2009, año en el que aparece Meandros el primer proyecto de este tipo en el país, hasta el año 2023. La información del grafo no tiene una lectura lineal, su navegación permite realizar filtros por año, género, productos expandidos, nominaciones, premios, temáticas, géneros, entre otros. Esta forma de visualización de datos permite una navegación más enfocada hacia la búsqueda y descubrimiento del usuario y no una interacción simple como la que se había propuesto con el multimedia y la línea de tiempo.

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



Fuente: (Nodos transmedia, 2023)

Por otra parte, en el documóvil convergen una red de personas que han estado en relación con el transmedia en Colombia (realizadores, productores, diseñadores, programadores, académicos, agentes y jurados de las convocatorias), una polifonía de voces que interrelacionan los discursos,

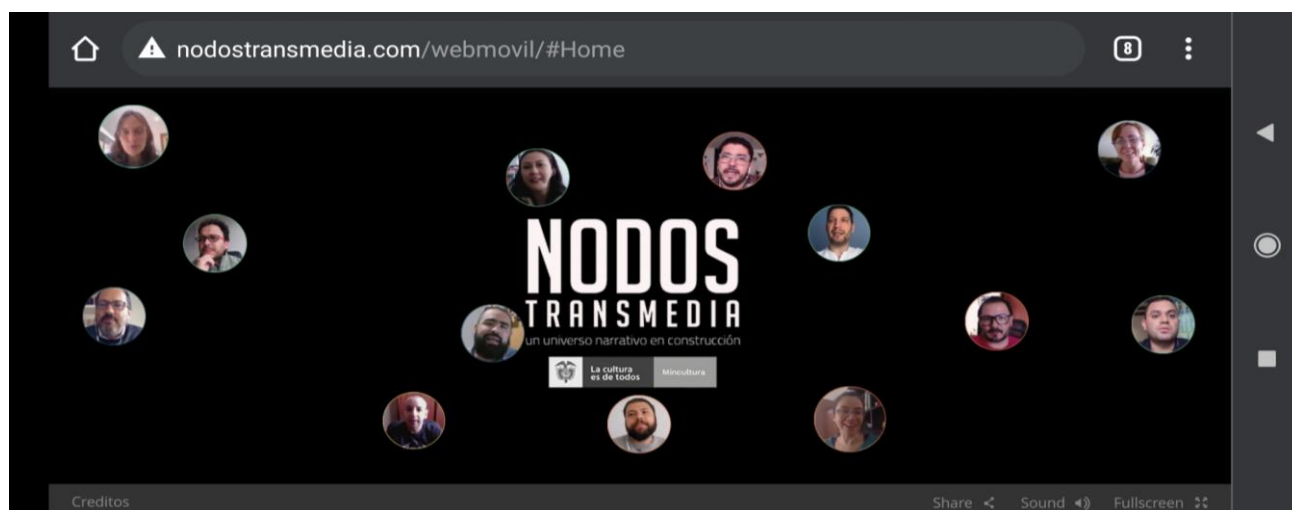
los conceptos y las prácticas referentes a la creación, el desarrollo, las audiencias, los mercados, y la circulación de las propuestas transmedia realizadas en el país. Se realizaron 26 entrevistas a profundidad con las personas que han estado inmersas

desde la práctica o lo teórico en proyectos transmedia.

El primer grupo de entrevistados estuvo conformado por los creadores de transmedia que han recibido premios o estímulos para el desarrollo de sus obras, con el objetivo de definir las influencias, las metodologías aplicadas, la relación con las plataformas, la conformación de grupos de trabajo interdisciplinarios, el diseño, las formas de financiación, la circulación, entre otros aspectos. El segundo grupo de personas está conformado por autoridades

del sector público y profesionales del sector audiovisual que tienen relación con las convocatorias y los estímulos de financiación. El propósito frente a este grupo fue el de ahondar en las especificidades de las convocatorias y las particularidades del fomento a nuevos medios en el país. Por último, el tercer grupo de personas estuvo conformado por autoridades del sector privado y profesionales que han tenido relación con el sector audiovisual, con el fin de indagar sobre la caracterización del mercado de contenidos digitales y los potenciales usuarios.

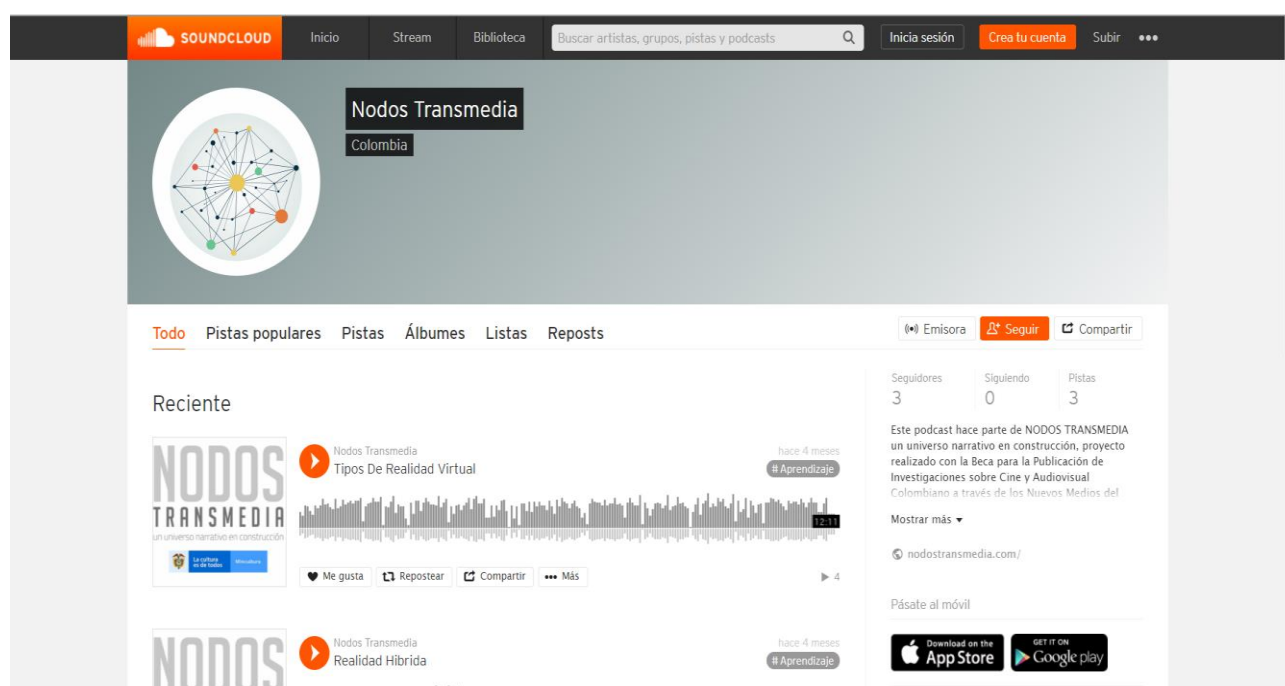
Imagen 2. Visualización de la interfaz del documóvil <http://nodostransmedia.com/> (enlace para dispositivos móviles)



Fuente: (Nodos transmedia, 2023)

Finalmente, el tercer producto expandido del proyecto fue un podcast que amplió la experiencia de los realizadores contando particularidades de productos expandidos en realidad híbrida, como la realidad virtual y la realidad aumentada, por el interés que

suscitan actualmente. Cada una de las propuestas que componen la experiencia storytelling se complementa en múltiples plataformas, que construyen una red de nodos del universo transmedia en el país.

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

Fuente: (Nodos transmedia, 2023)

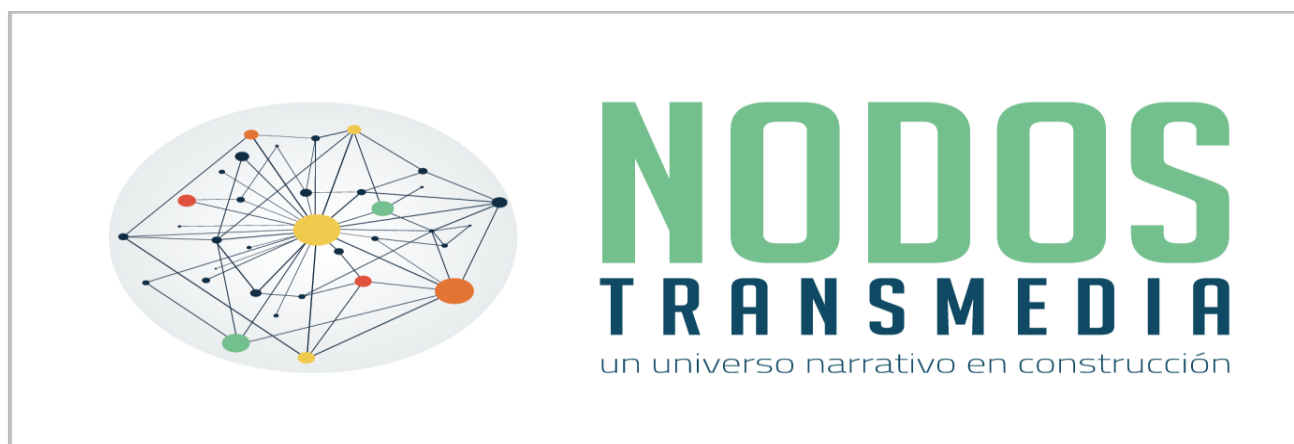
4.2 Diseño

Se rastrearon 221 proyectos realizados en Colombia que incluyen al menos un producto expandido hasta el año 2023. Se actualizaron las fichas técnicas de la producción transmedia. En cada ficha técnica se describieron: el título, el año, el género, la temática, el enlace, la sinopsis, el equipo técnico, los productos expandidos, el tipo de interacción, los premios o nominaciones obtenidas, los estímulos y la financiación que obtuvo el proyecto. De igual forma, se actualizó una matriz mixta en la que se registró la información de las fichas de los proyectos, de manera que los datos cualitativos y cuantitativos se usarán en la programación para la consolidación del Dataweb. (Arciniegas & Diaz, 2019).

Teniendo lista la información del diagnóstico se procedió con el diseño visual del proyecto, piezas gráficas y manual de marca. Para la creación de marca del

proyecto se tomó como elementos estructurales la representación gráfica de una de las características principales, que junto con un texto de acompañamiento formarán la imagen de marca. El isotipo está conformado por un elemento preponderante como son los nodos, que representa estructura y fluidez, pero señala también la idea principal de conectar diversos elementos en un mismo espacio. Por otro lado, como actividad complementaria, está la representación de la exploración y que está representada en la forma de ojo, esta exploración es la que permite navegar a través de los nodos transmediales en un ambiente digital.

Imagen 4. Logo del proyecto



Fuente (Nodos transmedia, 2023)

Con base en este diseño se procedió con el diseño de la interfaz híbrida que permitirá mostrar el dataweb, esta se divide en 5 componentes, los cuales se enuncian a continuación:

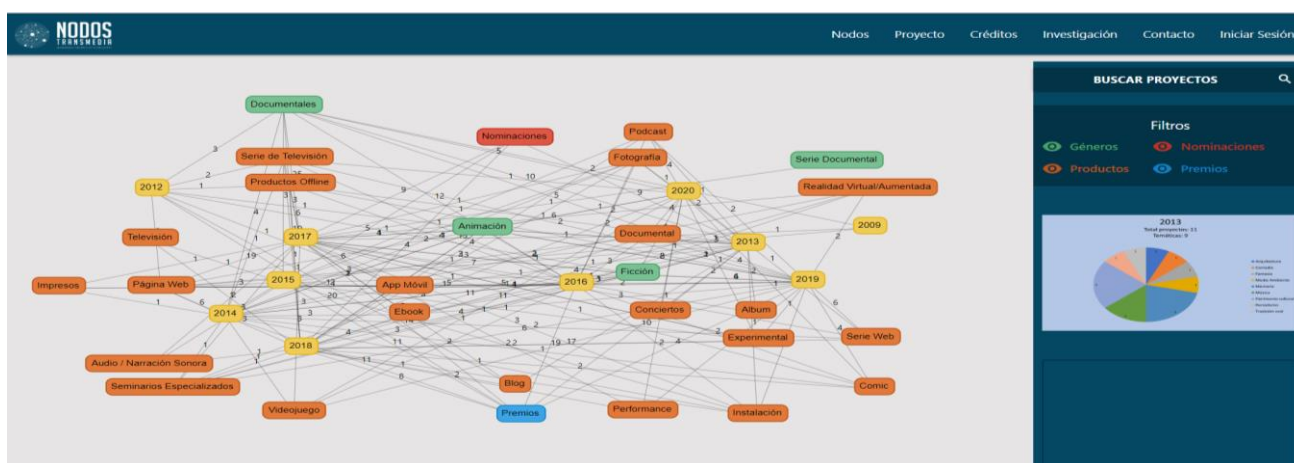
-Panel Central: Representación de la red principal de nodos, donde se visualizan las subredes a partir de la interacción con el mouseOver. Interacción general de zoom, mover, seleccionar la red y los diferentes nodos de la red.

-Lateral 1: Categorías en las que está distribuida la red de nodos, este panel funciona como filtro para los elementos visibles en la red general.

-Lateral 3: Este panel responde a la elección de años en la red general, visualiza un gráfico estadístico por año. Bajo el panel se encuentra la opción de búsqueda, que remite hacia una ventana modal donde se filtran los 136 proyectos de la investigación según las categorías seleccionadas. Se espera una visualización tipo tabla o lista para que al seleccionar un proyecto se reoriente a la web externa del mismo.

-Menú: Se encuentran 3 posibles opciones con información del proyecto para que se visualicen cada una de ellas tipo landing: Proyecto, créditos, investigación. La cuarta opción es para desplegar un formulario de contacto.

Imagen 5. Interfaz del dataweb con la visualización de datos



Fuente: (Nodos transmedia, 2023)

4.3 Desarrollo

Se desarrolló en lenguaje de programación JavaScript el software del proyecto. Con base en el diseño de la interfaz híbrida se creó la estructura de programación del Dataweb. La plataforma desarrollada es un sistema de información en entorno web que permite la administración de información de los diferentes proyectos transmedia realizados en Colombia y sus parámetros, entre ellos se encuentran: los años de realización, el género, los productos expandidos, los premios, las nominaciones, las temáticas, entre otros. Los nodos pueden ser visualizados de forma general, pero la plataforma permite al usuario interactuar con cada uno de estos nodos realizando un filtrado de información.

En cuanto a la descripción técnica, la plataforma web está desarrollada con tecnologías reactivas. Es decir, se utilizó el sistema para la gestión de base de datos y está alojado en un servidor en la web que soporta estas tecnologías.

Por otra parte, con base en las 26 entrevistas realizadas se obtuvieron 104 clips de video, se realizó la edición y el montaje de los clips de video del documental no lineal. Los personajes entrevistados se entrecruzan hablando de temáticas como: mercados, financiación, espacios de exhibición, tópicos, plataformas, retos, productos expandidos, paradigma, formas de interacción, equipos de trabajo, formación especializada, convocatorias y audiencias. Para cada uno de estos tópicos se seleccionaron 3 o 4 personajes con opiniones disímiles.

De la misma forma, se realizó la edición y el montaje de los clips de audio para el podcast sobre los proyectos transmedia que han realizado productos expandidos con realidad híbrida (virtual y aumentada). Los episodios fueron clasificados así: tipos de realidad virtual, realidad híbrida y espacios de realidad virtual. Posteriormente, se realizó el guion de cada uno de los episodios, se hizo la postproducción de

audio y se grabó la voz en off de la presentadora que es el hilo conductor del podcast. Finalmente, se musicalizó el podcast que está alojado en la plataforma de distribución de audio en línea SoundCloud.

4.4 Distribución

Se crearon las redes sociales del proyecto: Instagram y Facebook y se realizó el lanzamiento de la página web y la difusión de los contenidos a través de los diferentes medios.

Teniendo en cuenta que el público objetivo al que va dirigido el proyecto es el sector académico de programas audiovisuales del país (pregrado, posgrado, estudios técnicos y tecnológicos) estudiantes, profesores e investigadores y público interesado en los procesos de producción de contenidos artísticos.

Actualmente, el proyecto se encuentra en la etapa de circulación en festivales especializados y escenarios académicos donde se puede usar como fuente de consulta y visionado del ecosistema transmedia del país. Es importante mencionar que ha sido seleccionado dentro de la competencia oficial del Festival Internacional de nuevas narrativas de no ficción Universidad Nacional de Rosario en Argentina 2021, en la categoría de proyectos transmedia, en el Festival Internacional de la Imagen 2022 y

5. CONCLUSIONES

El presente proyecto de investigación creación permite dar a conocer el panorama de la producción transmedia en Colombia desde el año 2009 hasta el 2023, iniciando por un diagnóstico en el que se pudieron identificar los proyectos expandidos producidos y sus principales características.

En el país se percibe un gran interés de realizadores y productores por conocer y generar contenidos para plataformas digitales. La creciente oferta de estímulos por convocatoria también corrobora el fomento que desde los agentes públicos se quiere dar a los nuevos medios en el país. Colombia es uno de los pocos países en Latinoamérica que otorga estímulos para la fase de desarrollo de los proyectos.

En la investigación se pudieron registrar 221 proyectos transmedia colombianos, con al menos un producto expandido dentro de su propuesta. De acuerdo a la información dada por los realizadores, el diseño fue su mayor interés es la experimentación al trabajar en proyectos multiplataforma. No obstante, la figura del usuario no es el centro y no diseña la experiencia inmersiva e interactiva a partir de la audiencia. Por lo tanto, se evidencia una necesidad de vincular a los usuarios desde la fase de diseño para implicarse en una posterior fase de desarrollo. De igual forma, trascender a una fase de producción en Colombia resulta urgente, para tener proyectos que concluyan en prototipos sin que logren desarrollarse por completo.

NODOS intenta compilar la producción transmedia colombiana, haciendo una clasificación de las obras por buscadores específicos y permitiendo que los usuarios puedan obtener información de primera mano de las personas que han estado relacionadas y han experimentado con el transmedia en el país, convirtiéndose en un fuente de consulta para los interesados en el transmedia.

A la fecha el proyecto NODOS se está construyendo con la información recopilada en la investigación, se espera que este universo se siga expandiendo en la medida que se desarrollen nuevos proyectos y que este modelo sirva de referente para la consolidación de ejercicios investigativos en otros países valorando la convergencia

entre arte, ciencia y tecnología que posibilitan este tipo de estrategias.

6. REFERENCIAS

Acero, O. (2015) Explorando las fronteras. Entre el documental interactivo y sus búsquedas narrativas». Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana. 2011.

Arciniegas Martínez, A.T.,Díaz Duarte, N.F (2019) Transmedia en Colombia: análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato. ProimagenesColombia. https://www.proimagenescolombia.com/files/proimagenes_vdos.flipbooks/es_archivo/6.pdf

Arciniegas Martínez, A.T (2021) Investigación, aplicaciones y archivo: el nuevo cine como objeto de análisis. Cuadernos de Cine Colombiano Cinemateca Distrital IDARTES No. 31. ISSN 1692-6609, 124-139. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-30-montaje-0>

Belsunces, A, G (2011) Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos medios en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica, (trabajo final de máster), UOC.

Beltrán, C. (2020) Enfoques emergentes desde las artes y el diseño para la teorización y creación de experiencias transmedia. Aproximación desde el metaanálisis de publicaciones científicas. Arte, Individuo y Sociedad 32, no, 4: 1039-1064. <https://re->

vistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/66552

Buitrago, S., Guzmán, A. y Arredondo, G. (2017) Una mirada al estado del arte del transmedia en Latinoamérica. En *Narrativas cruzadas. Hibridación, transmedia y performatividad en las humanidades digitales*. Vigo: Editorial Academia del Hispanismo.

Buitrago, S. (2014) Relación entre la convergencia de medios y la experiencia de usuario. Dos iniciativas creativas en Colombia». *Revista de Investigación Desarrollo e Innovación* 4, no. 2, p 79 - 86. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/2958

Delgado, T. C., Beltrán, E. M., Ballesteros, M., & Salcedo, J. P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.

Díaz Duarte, N. F., & Moreno Cano, A. M. (2018). #Yosoydiverso. Estrategia transmedia de comunicación. *Luciernaga Comunicación*, 10(19), 82-90. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a6>

Franco, G. (2014) *Transvertising. Nuevas tecnologías y lógicas de producción en las narrativas transmediáticas de tres campañas publicitarias en Colombia*. Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana.

Gallego, A. (2011) *Diseño de narrativas transmediáticas*. Tesis de Maestría, Universidad de Caldas.,

Gifreu, A. (2017) *Representing Peace in Colombia through Interactive and Transmedia Non-Fiction Narrative*. En *Proceedings of the 23rd International Symposium on Electronic Art ISEA2017 Manizales 16th International Image Festival*, 68- 74. <https://www.researchgate.net/>

publication/334643982_Representing_peace_in_Colombia_through_interactive_and_transmedia_non-fiction_narrative
Jenkins, H. (2009) *The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling*. *Confessions of an aca-fan*, 12.

Martínez, J. D. (2015) *La producción audiovisual para dispositivos móviles, sus contenidos convergentes y la interacción con los usuarios. Caso Une telecomunicaciones*. Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana.

Montoya, D., Vásquez, M. (2016) *Comunicación transmedia*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Moreno, I. (2002) *Musas y nuevas tecnologías el relato hipermedia*. Barcelona, Paidós Comunicaciones.

Nodos transmedia (2023) *Nodos transmedia* www.nodostransmedia.com

Renó, L. (2013). *Narrativa Transmedia Y Mapas Interactivos: Periodismo Contemporáneo* | *Transmedia storytelling and interactive maps: Contemporary Journalism*. *Razón y palabra*, 17(2_83), 465-473.

Rodríguez, J., López, L., González, L. (2015) *La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de Atrapados*. *Signo y Pensamiento* 34, no. 67: 60-74 <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/15166>

Salinas, H. (2014). *La narrativa transmedia en el caso de El man es Germán: un enfoque semiótico y narratológico*. Tesis de maestría, Universidad EAFIT.

Sanchez, C. C., & Otero, T. P. (2012). *Nuevas narrativas audiovisuales:*

multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, 10(2), 102-125.

Sánchez, C. C. (2013). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. Historia y comunicación social, 18(3), 561-574.

Santa Olalla, B. (2017) Módulo I: Diseño y ejecución de una Arquitectura Transmedia. [Manuscrito no publicado]. Maestría en Transmedia, Universidad Manuela Beltrán.

Scolari, C. (2013). Narrativa transmedia. Cuando todos los medios cuentan (Transmedia storytelling: When all the media count). Barcelona, Spain: Deusto SA Ediciones.

Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de cultura digital, 1, 71-81.

Tamayo, C., Freeman M., y Morales E. (2018) Arqueología transmedia en América Latina: mestizajes, identidades y convergencias. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.