

NODOS, un universo narrativo en construcción del transmedia en Colombia

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 189-192. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: mayo 2023
Versión final: julio 2024

Norberto Fabian Díaz Duarte y Ana
Teresa Arciniegas Martínez^(*)

Resumen: NODOS Transmedia un universo narrativo en construcción, es un transmedia 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. El proyecto se compone de un documental interactivo, un dataweb y un podcast, en el que convergen una red de personas que han estado en relación con el transmedia en Colombia. En Nodos se interrelacionan los discursos, los conceptos y las prácticas referentes a la creación, el desarrollo, las audiencias, los mercados, la exhibición y la circulación de las propuestas transmedia y multipantalla realizadas en Colombia.

Palabras clave: Transmedia – Colombia – multipantalla – nuevos medios – audiovisual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 192]

Introducción

El Proyecto Nodos amplía los alcances de la investigación “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 FDC Fondo de Desarrollo Cinematográfico 2018.

Este estudio, permitió conocer que 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.

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.

Desde Jenkins (2004), se han dado muchas definiciones de lo que se entiende como Transmedia Storytelling. Como se evidencia en la numerosa bibliografía, hay muchos estudios desde la perspectiva académica. Sin embargo, los principios que concretan una narrativa transmedia son fundamentalmente tres:

- La existencia de un universo narrativo: entendido como un espacio rico de elementos narrativos (espacios, personajes, roles, facciones, objetos, estética) regidos por unas normas creadas ad hoc, es decir, con un fin específico para ese universo y que sirven como marco de referencia y delimitación. Dentro de este universo se pueden desarrollar un número indefinido de historias que se ciñen a las normas del canon normativo del universo.
- La utilización de diferentes canales: una narrativa transmedia se vale de múltiples plataformas para construir ese universo narrativo. Como si fueran ventanas a través de las que el público puede mirar, el uso de diversos canales fomenta la sensación de completitud y unicidad del universo narrativo. Algunos ponen el límite mínimo en tres diferentes canales para que una narrativa sea considerada transmedia. Estos canales no tienen por qué ser digitales, tanto el espacio físico como medios analógicos cuentan para la creación de una narrativa de estas características.
- La interacción del público: este es uno de los elementos más diferenciadores de este tipo de narrativas. El público se convierte en prosumidor y parte indispensable en la creación y desarrollo de las historias. Estas son concebidas de modo que el público puede participar, dándole espacio para la co creación, la toma de decisiones o incluso la participación activa dentro de la historia.

Esto es el público o consumidor devenido a prosumidor, quién aporta a la producción de contenidos que alimentarán el universo narrativo. Para ello es neces-

rio establecer redes de trabajo y de interacción social, en las que los prosumidores se encuentren y conecten con otros (Díaz Duarte & Moreno Cano, 2019, p.84)

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

En ese sentido, la transmedialización de un proyecto puede surgir de dos maneras. Por un lado, una narración puede “nacer” transmedia y ser concebida fragmentada para ser explorada y explotada por distintos medios. Esto es lo que varios narratólogos han llamado “transmedia nativa”. Otros, nacen como un proyecto monomedial y dado su éxito, sus productores/creadores deciden transmedializarlo.

Dado que el mundo del transmedia es relativamente nuevo y hay tanto de experimentación en él, no existen modelos infalibles. Eso sí, es necesaria una figura que coordine la expansión y cuide de la calidad y coherencia: el arquitecto o productor transmedia. Además, teniendo en cuenta la complejidad en formatos, lenguajes y modos de consumo o uso, este productor transmedia debe ser capaz de coordinar y comunicarse fluidamente con los distintos perfiles profesionales, ya sean programadores, diseñadores de experiencia o interfaz, cámaras, sonidistas, periodistas, animadores o guionistas de distintos medios. Estos perfiles interdisciplinarios, a ser posible, deben estar implicados desde el primer momento del proyecto. El proyecto NODOS, un universo narrativo en construcción se compone de tres subproductos: un documental interactivo, un Dataweb y un Podcast.

- Documental interactivo: documental no lineal en el que a través de una polifonía de voces, con entrevistas a tres grupos de agentes relevantes dentro del panorama del transmedia nacional. El primer grupo conformado por los creadores de los proyectos transmedia que han recibido premios y estímulos para el desarrollo de sus obras, con el objetivo de definir: influencias, metodologías aplicadas, relación con las plataformas, conformación de grupos de trabajo interdisciplinarios, diseño, formas de financiación, circulación, entre otros aspectos. El segundo grupo está conformado por autoridades del sector público y profesionales del sector audiovisual que tienen relación con las convocatorias y los estímulos de financiación. Finalmente, el tercer grupo de personajes está conformado por autoridades del sector privado y profesionales que tienen relación con el sector audiovisual con el fin de indagar sobre la caracterización del mercado de contenidos digitales y los potenciales usuarios.
- Dataweb: se dispondrá en una interfaz interactiva para conocer la información de los proyectos realizados en Colombia, iniciando desde el 2008 año en el que aparecieron las primeras propuestas transmedia. Se pondrán los enlaces vigentes a los 136 proyectos rastreados que incluyen al menos un producto expandido.

- Podcast: Archivos de audio de los realizadores y los productores de proyectos transmedia contando sobre sus experiencia, aciertos y desaciertos de los proyectos realizados en los que han participado.

Metodología

Las narrativas transmedia han permitido que se adopten nuevas formas de consumo y de producción para los contenidos que hacen parte del universo narrativo que se esté construyendo, en ese sentido, los distintos medios aportan de manera significativa a la construcción de un relato que puede desplegarse a través de diferentes pantallas y que debe funcionar de manera independiente en cada una de ellas.

La construcción de estos proyectos ha permitido que se establezcan o desarrollen diferentes metodologías o formas de trabajo para que los proyectos sean funcionales, no se podría pensar en establecer un transmedia desde un solo contenido y luego sí pensar en los siguientes; la riqueza de este proceso está en que de manera paralela se diseñe las posibilidades que tiene el relato y a partir de ahí si crear vínculos narrativos que permitan que cada medio funcione de manera independiente y aporte a la visión de un relato que compone todo un universo narrativo, en este caso particular una investigación.

El proyecto NODOS transmedia un universo narrativo en construcción se compone de tres subproductos: un Documental interactivo, un Dataweb y un Podcast. Para esto, se ha diseñado un flujo de trabajo acorde con el proceso de producción de cada uno de estos medios en el que se involucren aspectos propios de la investigación existente y esta se expanda en la medida de que los contenidos sean compartidos y nuevas voces relacionadas con la producción, financiación y distribución de proyectos transmedia en Colombia aporten con sus experiencias para que este universo narrativo se siga construyendo. Teniendo en cuenta lo anterior, se estructura la planificación del proyecto a partir de las 4Ds del proceso de arquitectura de proyectos transmedia planteadas por Santa Olalla (2017):

- Definición: en esta fase, se trabaja por destilar los fundamentos básicos del proyecto. Esta fase requiere una labor profunda de análisis e investigación del contexto o el tema en cuestión. Se establecen los horizontes y una estrategia para llegar (referente a la recopilación de los insumos).
- 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 (bocetación de elementos visuales y gráficos, mapa de navegación, mapa mental narrativo, diseño de la interfaz web).

- **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 guión o producción audiovisual, el entramado de todos los componentes en los que se sustenta la construcción transmedia. (Desarrollo del documental interactivo en Klynt, edición y montaje de los podcast en soundcloud, realización de la línea de tiempo en timeline).
- **Distribución:** finalmente, en esta fase se pone en movimiento toda la estructura, con un lanzamiento y un acceso al público objetivo. En la fase de distribución se llevan a cabo tareas de mantenimiento y análisis del rendimiento del prototipo funcional. (creación de redes sociales del proyecto, socializaciones, difusión en redes de los contenidos, lanzamiento de la página web).

Resultados

La producción de transmedia en Colombia ha sido variada y con un alto nivel de desarrollo en las propuestas, su exhibición y distribución se hace principalmente a través de Internet, replanteando otra idea de industria porque el espectador no tiene restricciones de acceso, y no paga por ver los contenidos. En el año 2009 aparece Meandros, el primer proyecto transmedia, un viaje visual y narrativo por el Guaviare, región en guerra con agudos problemas sociales. Durante el recorrido se registran las percepciones de las comunidades que habitan este territorio, a través de una evocación simbólica de sus condiciones sociales y sus características culturales. Por medio de múltiples personajes se descubren los rostros, las historias, las opiniones, las trochas, los ríos que hacen tangible el entorno humano del conflicto en la región. Las contradicciones, los antagonismos y las similitudes del mosaico cultural del territorio son alegóricas a cada una de las curvas que describe el curso de un río. Los meandros descubren el camino sinuoso que acerca y separa a las comunidades. Meandros es una metáfora que relaciona el conflicto social y la guerra con el territorio de las comunidades.

Desde el año 2012 el número de proyectos ha continuado creciendo en Colombia, siendo significativo y prolífico el avance de proyectos new media. Algunas propuestas están centradas en el diseño de la interfaz y en la interacción, mientras que otras iniciativas apuntan más hacia el desarrollo transmedial y el uso de multiplataforma. Con el fin de establecer las iniciativas que se han realizado en Colombia se ha diseñado un cuadro en el que se mencionan los proyectos, las temáticas y sus enlaces. Se pudieron rastrear 136 proyectos que incluyen al menos un producto expandido.

Luego de realizar la base de datos se diseñó un formato de ficha técnica con: 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. Luego se elaboró una ficha técnica por cada uno de los 106 proyectos transmedia que se fueron encontrando a medida que avanzó la investigación.

Los agentes públicos encargados de algunas convocatorias como: CREA digital, IDARTES, Conexión Transmedia, Proimágenes y ANTV, proporcionaron a esta investigación los listados de los estímulos otorgados durante los 6 años en los que se enfoca el estudio. El rastreo de producciones elaboradas por profesores o estudiantes de Universidades se hizo a través de correos electrónicos. El seguimiento a los proyectos ejecutados con recursos propios de productoras audiovisuales se hizo por medio de una búsqueda personalizada.

El siguiente paso fue construir una matriz mixta en la que se registró la información de los proyectos resultado de las fichas, de manera que se contara con datos cualitativos y cuantitativos que en la programación se pudieran usar para la consolidación del Dataweb.

Con base en este diseño se procedió con el diseño de la interfaz híbrida que permitirá mostrar el dataweb y el documental interactivo.

- Para ver el proyecto puede ingresar al siguiente enlace <http://nodostransmedia.com/> la experiencia cambiará de acuerdo con el dispositivo que se ingrese, desde el ordenador será el dataweb y desde un dispositivo móvil será el documental interactivo.

- Para acceder al podcast puede ingresar aquí <https://soundcloud.com/user-363614965>

Conclusiones

La presente investigación permitió conocer el panorama de la producción transmedia en Colombia desde el año 2008 hasta la fecha, 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 corroboran 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 el estudio se pudieron rastrear 136 proyectos colombianos con un componente transmedia, se destaca la presencia del audiovisual como eje narrativo del universo planteado con un 39,7%. Sin embargo, no se diseña la expansión desde la formulación del proyecto, si no desde la experimentación e intereses particulares de los creadores. En ese sentido, se hace necesario pensar los proyectos desde la fase de diseño e implementar metodologías como el design thinking para involucrar a las audiencias en el proceso y trascender de la etapa desarrollo a una etapa de producción en Colombia.

En general, hay una carencia de productos offline y del potencial análogo dentro de las propuestas de productos expandidos, la gran mayoría de proyectos son concebidos para difundir en pantallas digitales. Son contadas las experiencias en las que hay una capa de narrativa o experiencia offline.

A la fecha el proyecto transmedia NODOS se está construyendo con la información recopilada en la investigación, se espera que este universo se siga expandiendo a medida que se sigan desarrollando más proyectos.

Referencias bibliográficas

- Arciniegas, A. y Diaz, N. (2019). Transmedia en Colombia: análisis de la producción, lacirculación y la exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales de 2012 a 2018. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato. *Fondo de Desarrollo Cinematográfico FDC. Recuperado de:* <https://drive.google.com/drive/u/0/my-drive>
- Belsunces Gonçalves, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.*
- Carrizo, J. G., & Díaz, O. H. (2015). *Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia/Proposal for a generic model of analysis of the structure of transmedia narratives. Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, 13(2), 260-285.*
- Diaz Duarte, N., & Moreno Cano, A. (2019). #Yosoydiverso. *Estrategia transmedia de comunicación. Luciérnaga, 10(19), 82-90. doi:https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a6*
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación (Vol. 175). Grupo Planeta (GBS).*
- Jenkins, H. (2009). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling. *Confessions of an Aca-Fan: The official blog of Henry Jenkins*. Retrieved from: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Santa Olalla, B. (2017) *Módulo I: Diseño y ejecución de una Arquitectura Transmedia.*
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication, 3, 586-606.* Retrieved from <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/477/336>.
- Scolari, Carlos A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto S.A. Ediciones*
- Abstract:** NODOS Transmedia, a narrative universe under construction, is a transmedia project carried out with the Grant for the Publication of Research on Colombian Cinema and Audiovisuals through New Media of the Ministry of Culture Colombia 2020. The project consists of an interactive documentary, a dataweb and a podcast, in which a network of people who have been involved in transmedia in Colombia converge. In Nodos, discourses, concepts and practices related to the creation, development, audiences, markets, exhibition and circulation of transmedia and multiscreen proposals made in Colombia are interrelated.
- Keywords:** Transmedia - Colombia - multiscreen - new media - audiovisual.
- Resumo:** NODOS Transmedia, um universo narrativo em construção, é um projeto transmídia realizado com a Bolsa para Publicação de Pesquisa sobre Cinema e Audiovisual Colombiano através de Novas Mídias do Ministério da Cultura da Colômbia 2020. O projeto consiste em um documentário interativo, um dataweb e um podcast, nos quais convergem uma rede de pessoas envolvidas em transmídia na Colômbia. Nodos inter-relaciona discursos, conceitos e práticas relacionados à criação, ao desenvolvimento, ao público, aos mercados, à exibição e à circulação de propostas transmídia e multitela feitas na Colômbia.
- Palavras-chave:** Transmídia - Colômbia - multitela - novas mídias - audiovisual.
- (*) Norberto Fabian Diaz Duarte:** Unidades Tecnológicas de Santander. norbertod@correo.uts.edu.co. Magíster en Transmedia, Especialista en Dirección de Empresas, Profesional en Artes Audiovisuales, docente programa de Artes Audiovisuales de la universidad Autónoma de Bucaramanga, docente del programa de Diseño de Modas Unidades Tecnológicas de Santander. Docente Especialización en Diseño Publicitario en la Universidad de Investigación y Desarrollo UDI, Docente Especialización en Producción y gestión de proyectos audiovisuales de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Docente asesor Maestría en TIC para la educación en la Universidad de Investigación y Desarrollo UDI. Evaluador proyectos y productos de investigación de la Asociación Colombiana para el avance de la ciencia ACAC. Diseñador y productor de experiencias transmedia. Docente tutor y evaluador de proyectos de investigación-creación en las áreas de diseño gráfico, moda, arquitectónico, artes visuales, artes audiovisuales, comunicación y publicidad. Ganador de la Beca para la Publicación de Investigaciones sobre Cine y Audiovisual Colombiano a través de los Nuevos Medios del Ministerio de Cultura Colombia 2020 de la cual surgió el proyecto NODOS transmedia, un universo narrativo en construcción. **Ana Teresa Arciniegas Martínez:** Universidad Autónoma de Bucaramanga. aarciniegas4@unab.edu.co. Doctora en Arte: Producción e Investigación Universidad Politécnica de Valencia (2016), Magister en Artes Visuales y Multimedia Universidad Politécnica de Valencia (2013), Magister en Documental y Sociedad Escuela de Cinematografía y Audiovisuales de Cataluña ESCAC (2010), Realizadora de Cine y Televisión Universidad Nacional de Colombia (2007). Realizadora audiovisual con experiencia en documental e investigación. Profesora Titular del Programa de Artes Audiovisuales en la Universidad Autónoma de Bucaramanga - Colombia. Becaria Programa Iberoamérica Jóvenes Profesores Investigadores Colombia Banco Santander. Becaria de Doctorado Fundación Carolina. Becaria Artistas Jóvenes Talentos Ictex Colombia. Ganadora Estímulo Investigación en Cinematografía FDC Proimágenes (2018) y de la Beca para la Publicación de Investigaciones sobre Cine y Audiovisual Colombiano a través de los Nuevos Medios del Ministerio de Cultura Colombia (2020). Ha realizado estancias de investigación como profesora invitada en la Universidad de Sao Paulo, Grupo de Investigación Poéticas Digitales de la Escuela de Comunicaciones y Artes ECA (2015), y en la Universidad La Sorbona Paris V Rene Descartes (2014) Grupo de investigación Eco-educación artística y sociedad.