



Entretejidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, Año 1, Volumen 1, Número 1-2015, es una publicación electrónica semestral que edita y publica ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.

Editor responsable: J. Rafael Mauleón R. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2014-073112002400-203, otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. ISSN: 2395-8154. Responsable de la última actualización de este número: J. Rafael Mauleón R., Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Fecha de la última modificación 30 de marzo de 2015.

El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Aparición: marzo 2015

Año: 1

Volumen: 1

Número: 2-2015

ISSN: en trámite

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM).

Dra. Julieta Haidar (ENAH).

Dr. Julio César Schara (Universidad Autónoma de Querétaro).

Dra. Teresa Carbó (CIESAS).

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco).

Dra. Graciela Sánchez (UACM).

Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco).

Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco).

Equipo Editorial

Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.

Editora de proyectos: Mtra. Luvia Duarte.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda.

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas.

Diseño Web: ICONOS Diseño.

Corrección de estilo y traducción: Luis Chirinos.

Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre.



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

El videojuego, cibertexto con materialidad digital



El videojuego,
cibertexto con materialidad digital

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital



Por: **Guiomar Jiménez Orozco**

Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Resumen

En las sociedades altamente digitalizadas, los videojuegos se han convertido en un fenómeno común y generador de una industria cultural. Como parte de las nuevas tecnologías han desarrollado diferentes estudios con varias perspectivas. En este trabajo se revisa el videojuego como cibertexto, también su materialidad digital y la implicación de su interactividad en la relación con el usuario.

Abstract

In highly digitized societies, video games have become a common and generating a cultural industry phenomenon. New different studies with different perspectives have been developed as part of the new technologies. In this work, we revise the videogame as cybertext, also its digital materiality and the involment of its interactivity in relation to the user.



Introducción

Los videojuegos como parte de las nuevas tecnologías han provocado diferentes estudios con diversas perspectivas, por ejemplo, se abren discusiones y reflexiones sobre sus estatus semiótico, narratológico, artístico, sociológico, económico, entre otros. Cabe decir que, por el impacto que ha generado en una sociedad inmersa en la digitalización, instaura una mirada del mundo desde otra perspectiva: la digital. En esta mirada se construye una cultura basada en el bit de binary digit o <<señal binaria>>, es decir la unidad de información (Eco 2005 50), que permite la creación de mundos codificados y posibilita la apertura de un nuevo espacio para recrearse.

Hay que recordar que han pasado más de cincuenta años desde que se realizaron los primeros programas lúdicos, para probar las capacidades de las máquinas, desarrollándose juegos como el ajedrez, el del gato, entre otros. Con el tiempo el videojuego se instauró como una manera de producción, que sigue buscando nuevos retos y nuevas historias que contar. Cabe señalar que se ha reconocido a este campo como industria cultural, puesto que su edificación ha sido un negocio, un mercado, un plan ejecutivo, es decir, pertenece a la dimensión socioeconómica. Aunque también es generador de símbolos en ciertas sociedades y puede hasta estudiarse como un texto, lo cual es de interés para este artículo.

El texto es un conjunto de signos coherentes que adquiere una dimensión significativa (a partir de codificaciones como la imagen, la palabra, etcétera). Es necesario entender la materialidad con que se constituye este tejido en relación con el videojuego para entender sus estructuras. Lo cual favorece el identificar los vínculos entre receptores que dejan de ser espectadores o audiencias de textos multimediáticos, para convertirse en usuarios de textos interactivos que se reconocen como cibertextos. Con el fin de entender este fenómeno, primero se revisa la categoría de texto y sus relaciones interactivas, para después entender su construcción como cibertexto.

El texto

Revisar fenómenos en los que un receptor significa y crea sentido a través de un libro, una pintura, una película, un juego, entre otros, implica pensar en el mundo que se abre en él. Es decir, con la superposición de imágenes se construye un universo que simboliza y con el que se puede identificar, a partir de las dimensiones de tiempo y espacio. Ese pequeño mundo alterno, se constituye por un conjunto de signos coherentes que permiten entenderlo como texto[1]. Esto es, el lugar en donde las cosas suceden a partir de sus enunciados y sus construcciones signílicas, por lo que demanda decodificar su sintaxis y semántica. Se trata de un tejido que se experimenta en relación al signo que renuncia a su autor, porque el lenguaje es el que habla. (Barthes 66) Es un entramado que el receptor decodifica desde el significante y sólo cobra vida cuando se entreteje su mirada



construyendo sentido, de otra forma sólo es obra, sólo es un objeto, una cosa muerta que ocupa espacio.

Barthes refiere a que ese mundo coherente internamente, es significado y cobra sentido en la mirada del receptor. Lo reconoce como un campo metodológico que se sitúa en los límites de las reglas de enunciación y se experimenta a partir de trabajarlo, de producirlo tanto como autor, como receptor. Así, el texto no es único ni absoluto, al contrario; como diría Barthes: es dilatorio, en donde el significante es campo de juego para el receptor (Barthes 76).

Cuando un receptor se acerca a un texto dialoga con él. No se encuentra ante una totalidad unívoca, sino que esta estructura lo invita a significar y generar sentido, a jugar en ella, a interpretar, a forjar distintas lecturas,[2] en una dimensión espacial y temporal en la que se dejan intensidades. Sin embargo, la materialidad con que se constituye el texto implica distintas formas de relacionarse con él. Existe interactividad con esta manifestación y puede darse en distintos niveles, por lo que es conveniente revisar ese campo.

Interactividad

De la revisión de texto, se infiere que el receptor tiene una participación activa con él, ya que los signos cobran vida. A partir de las definiciones de Rafaeli y de Scolari, se puede definir la interactividad como un diálogo que existe entre dos entidades que pueden ser personas, animales, plantas u objetos donde hay reciprocidad. Se implican emisiones, procesos y respuestas que se dan entre sistemas.

El caso de interés para este trabajo es la interacción entre sujeto y texto, que dependiendo de la materialidad resulta estático o se construye efímeramente. Independientemente de esto, genera en la mente del receptor una serie de procesos que le permiten interactuar con ese mundo al que accede, con eso que lee, con eso que mira. Ahora bien, este receptor en sistemas de comunicación masiva que transmiten mensajes-textos que no pueden alterarse, se ubican como audiencias, las cuales según McQuail es el nombre colectivo utilizado para identificar a receptores de procesos de comunicación de masas que son sólo lectores, espectadores u oyentes de cualquier canal mediático o de un tipo de contenidos. (McQuail 431)

En ese sentido, la audiencia se relaciona con los mensajes sin alterarlos; sólo en casos específicos como la radio o en la televisión en vivo, pueden participar con una llamada e integrarse al texto, pero su papel es limitado a lo que se pide en el programa. Así la audiencia se encuentra ante una estructura dada, con la cual interactúa desde la mente; puesto que no hay interactividad nivel cero, ya que eso implicaría que el cerebro está muerto.

Con el tiempo y el desarrollo de reproductores caseros y los sistemas computacionales,



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

las interacciones con los mensajes masivos han cambiado y la audiencia dejó de ser solo un receptor que observa. Porque empezó a interactuar con la construcción de los textos y se convirtió en un usuario de ellos, es decir, utilizó el dispositivo y aprovechó sus posibilidades. De este uso de reproductores, Gayesky y Williams, mapearon en los ochenta seis niveles de interactividad, con el fin de identificar las posibilidades del video interactivo en la educación:

- *Direct address o discurso directo, en donde el receptor es un simple espectador que responde mentalmente.*
- *Pause o pausa, el mensaje presenta una construcción en la que sugiere al usuario pausar la reproducción, para que puede responder las preguntas que se le proponen.*
- *Random acces o acceso aleatorio, que implica que un documento ya no es lineal en su lectura, es decir, ya no se presenta de principio a fin, sino que propone opciones de acceso para el usuario. Ya que el dispositivo reproductor le ofrece modos, para elegir determinada sección y contestar preguntas que se le plantean en la pantalla.*
- *Responding device o dispositivo de respuesta, este dispositivo recibe y almacena las opciones que un usuario elige; también se ofrece un resumen de esa actividad.*
- *Microcomputer o uso de ordenador, se necesita una computadora que controla las funciones del reproductor. En este caso, el usuario introduce su información y el procesador evaluará su desempeño, comparando las respuestas con los modelos que están incluidos.*
- *Response peripheral o periféricos diversos, en este nivel se incluyen las formas de respuesta del usuario, la computadora puede analizarlas y dar una respuesta prevista. (en Zuber-Skerritt 64-74)*

De la propuesta de Gayesky y Williams se puede identificar que, es a partir del nivel seis de interactividad cuando se hace una relación con los sistemas computacionales en la forma en que se estructuran y construyen los textos digitales en la actualidad, puesto que las interfaces se diseñan para analizar y responder entradas que hacen los usuarios. En este nivel ya no se trata de una audiencia del medio masivo, sino un usuario de la herramienta computacional y de los servicios que ofrece. Aquí es donde se ubica la reciprocidad que interesa al presente escrito, donde el sujeto se relaciona con el dispositivo tecnológico y la interactividad es una respuesta preprogramada. (Scolari 2008 94) Es ese sujeto que se acerca a una interfaz y da una entrada: como apretar una tecla, mover un control y el dispositivo emite una salida. Esta simple, pero a la vez compleja acción, permite que ahora el usuario puede generar un escrito, responder un mensaje o jugar un videojuego, ya que el texto dejó de ser estático y bajo esta modalidad, se le reconoce como cibertextos.

Cibertexto

En 1997 Aarseth estudió las características textuales de estas formas de material-



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

dad binaria, en relación con la interactividad e identificó que, en este campo ya no se puede hablar sólo de textos, sino de cibertextos. Porque implican tres características fundamentales, que influyen en cómo se construye y reconstruye el discurso (Aarseth 22):

- *Organización mecánica de la información.*[3]
- *Mediación por una máquina que es la computadora.*
- *Se necesita de un usuario que intervenga en los dos anteriores.*

Si bien, el texto no se constituye en la recepción con un sentido unívoco, su disposición material es estable, ya que cuando un lector se acerca a él, interactúa con lo percibido e interpreta desde su pensamiento. Posteriormente y a partir de sus experiencias, construye sentido con su bagaje, pero el texto (se la escritura, la escultura, la partitura, la pieza musical, la pintura, la película) no es alterado en su construcción, a menos que haya sido dispuesto desde su origen para ser reconstruido. Como sucede en obras en las que el lector puede disponer el orden de los hechos, ejemplo: Rayuela de Cortázar o en instalaciones en las que se permite que el receptor juegue con las piezas.

En los cibertextos, la transformación material por parte del usuario se presenta como una constante a partir de la posibilidad interactiva de nivel seis (según Gayesky y Williams), gracias a la mediación del dispositivo computacional y la organización mecánica de la información. Por eso el receptor se convierte en un coautor, no sólo en la dimensión del significado y del sentido, sino del significante.

En síntesis, la triada en la que el autor emite el texto a un receptor, cambia en la dimensión cibernética, gracias a la mediación de la máquina, como sucede con una computadora. (Aarseth 22) Hay que acotar que estos nuevos textos son efímeros, puesto que se edifican a través de una codificación digital y solo algunos se materializan cuando pueden imprimirse. Quizá en un futuro puedan generarse a través de la transformación de la materia por parte de nanorobots, porque ahora sólo aparecen en la pantalla y su acceso se da a través del ordenador.

Así, el cibertexto refiere a la construcción textual que involucra un medio-máquina y autores que se convierten en receptores y viceversa. Esto mismo sucede con el formato del videojuego. Este formato parte de un autor o desarrollador (generalmente un equipo), quienes construyen un contenido con posibles desenlaces delimitados, por el universo del programa. Sin embargo, la edificación final depende del usuario que interactúa con la máquina, a la cual le dice qué hacer; por eso ya no es solo un receptor que interactúa mentalmente con base en lo que observa.

En consecuencia, el relato ya no es lineal materialmente[4], sino multilineal desde el campo de la narrativa. Sobreviene una literatura ergódica según Aarseth, es decir, demanda un trabajo en el camino del lector pues "ergón" significa trabajo y "odós" camino (Aarseth 1).



Linealidad y multilinealidad en el cibertexto

En una linealidad material un texto está dispuesto de principio a fin, porque ya está establecido el orden sintáctico de los sucesos y el receptor no puede inferir cómo se presentan las acciones. (ver imagen 1) Bajo este proceso, la historia o texto en general ya está montado y no hay opción de cambiarlo, como sucede en un filme o en un libro.



Imagen 1. Estructura lineal del cuento de Caperucita Roja de Charles Perrault.

En la multilinealidad se demanda la interacción del lector, quien con sus decisiones afecta al sistema y posibilita diferentes caminos. Puede tanto producir contenido en los blogs o decidir el desarrollo de la historia, como sucede en los videojuegos. Abajo (ver imagen 2) se ejemplifica este fenómeno con las posibilidades que un desarrollador le podría ofrecer a un usuario, para completar la historia de Caperucita Roja de Charles Perrault, si quisiera cambiar las acciones del Sr. Lobo:



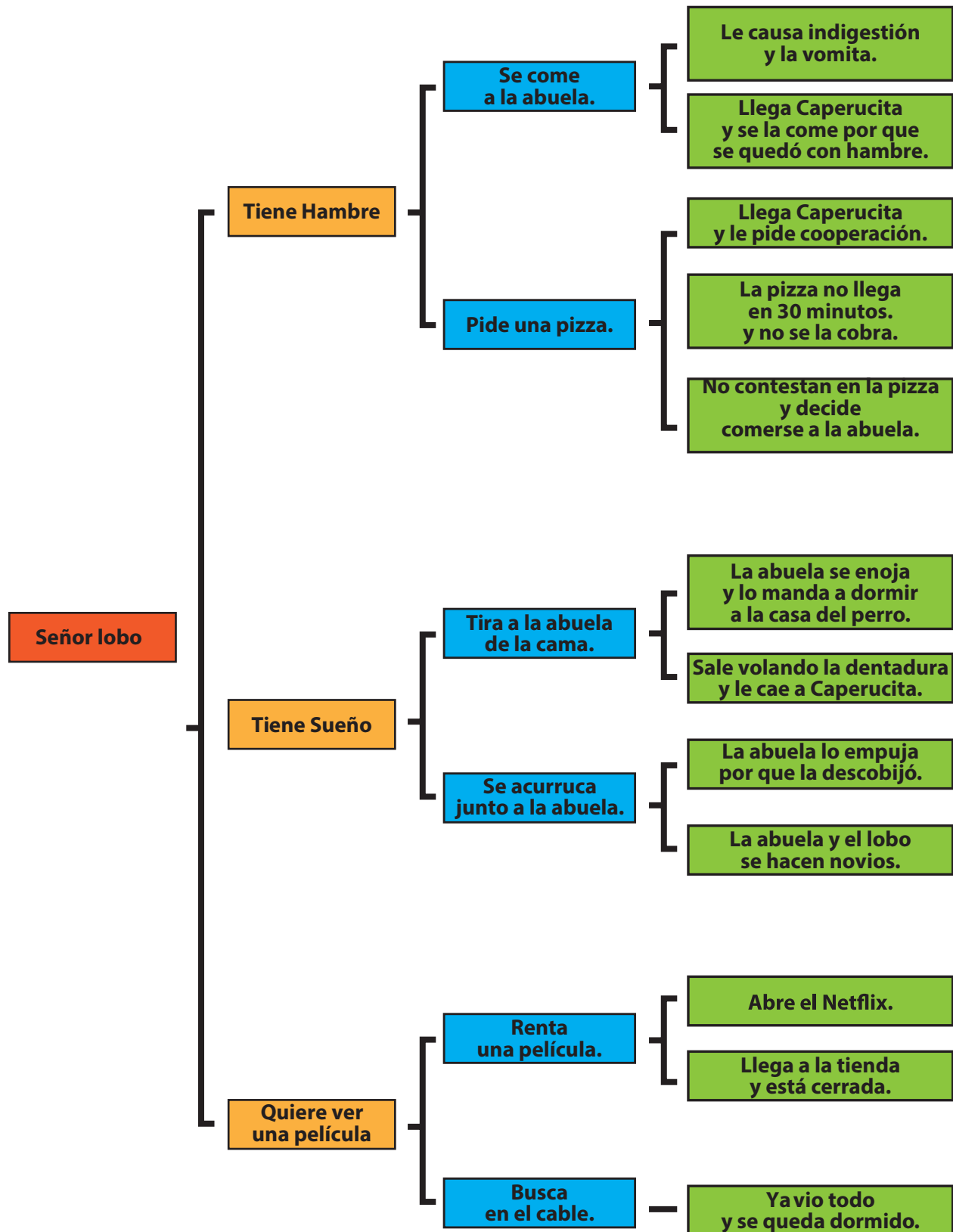


Imagen 2. Estructura multilineal.



En resumen, si bien la interactividad no es privativa de los nuevos medios tecnológicos, porque es sobre todo un principio de relación y de comunicación, ya que ciertos modos de interacción del hombre con su medio es solo a través de su construcción mental. Entonces, la interacción se manifiesta de dos maneras: la primera es cuando se habla de una estructura lineal material y equivale a que el lector solo es receptor, sólo es un observador, no interviene en el texto. A diferencia de un texto material multilineal, donde el usuario decide, trabaja el camino y hasta construye o reconstruye el texto; esto se logra hoy, gracias a la máquina que media el texto con el espectador. Es bajo este último tipo de interacción, que se trata de cibertextos.

Videojuegos cibertextos: interactivos y virtuales

Existen diferentes tipos de cibertextos por sus estructuras mecánicas, como los hipertextos, los interactivos virtuales,[5] entre otros, y se unifican por la relación máquina-receptor que ya fue descrita anteriormente.

En el videojuego se pueden encontrar los tres tipos de estructuras y cada una permite la construcción de un mundo limitado, que surge de una programación digital y que posibilita la creación de mundos codificados en varios niveles, de los cuales, en este trabajo, se propone identificar tres:

- *La codificación digital, la cual es la más alejada a los lenguajes cotidianos del receptor. Este es propio de expertos en programación.*
- *La codificación de lenguajes de programación. Lenguajes como action script, html, entre otros, basados en etiquetas (construcciones más cercanas al lenguaje lingüístico), para constituir el siguiente nivel y que es posible tratar por programadores que no manejan el estatus digital base.*
- *La interfaz multimediática[6] que permite al usuario comunicarse con la computadora a partir de codificaciones visuales, lingüísticas, auditivas de una interfaz, como el escritorio de Windows o Mac.*

Solo la relación de sentido entre jugador y el videojuego mediado por la interfaz se da a partir del tercer nivel. Se trata de un multimedia interactivo que evoca metamundos. (Levis 33) Es decir, arquitecturas imaginarias que permiten simular diferentes tipos de relaciones tanto lúdicas, económicas, políticas, educativas, entre otras. (Sánchez 26) El jugador vive en una especie de boderline entre el tiempo real y el tiempo virtual; tiene la posibilidad de ser uno y otro a la vez en dimensiones distintas, además puede dialogar con otras existencias.

Reconociendo que las tecnologías han materializado en imágenes dimensiones espacio-temporales inexistentes, pero que convencen al cerebro para vivirlos, en esta época



se puede contar con simuladores programados digitalmente, que hacen que esos universos aparezcan alrededor del usuario. Parece que fácticamente son reales, es decir, que el mundo alterno no sólo se evoca, sino que se presenta en cibertextos del tipo interactivo y virtual. En ellos suceden cosas que afectan a elementos del lugar y esto se debe a la materialidad digital del cibertexto, que se relaciona directamente con una interactividad del nivel seis según la antes expuesta escala de Gayesky y Williams.

Esta reconstrucción semiótica se puede dar gracias a que se cuenta con tres fundamentos, que en este trabajo se identifican como:

- *La posibilidad tecnológica, es decir, se cuenta con dispositivos computacionales aptos para guardar, reconstruir, analizar y compartir información digital.*
- *La posibilidad de un lenguaje de programación que permite expresar procesos que son llevados a cabo por los dispositivos computacionales.*
- *La posibilidad simbólica que permite al usuario dar sentido a lo que ve plasmado en el dispositivo computacional. Esto es, gracias a que el programador genera mundos que son codificados en un nivel tres de codificación o multimediatícos (escala anterior) que pueden ser comprendidos por el usuario.*

Estos tres fundamentos, dan la posibilidad al usuario de intervenir el metamundo que se le propone: abre el juego, aprende las reglas que se le presentan y se dedica a jugar; además acepta un contrato inmersivo lúdico. Esto es, se genera un pacto de verosimilitud en el que: exista o no el mundo propuesto, no se le cuestiona porque es factible y se acepta como tal. (Aristóteles 45) Así, el usuario o jugador, interviene en el desarrollo del cibertexto que se le presenta y genera su propio ordenamiento de las acciones y hechos, claro, limitados por las posibilidades del programa.

Conclusión

Es fundamental entender la constitución material de un texto, ya sea para su análisis o para su diseño, puesto que esto permite entender las posibilidades y limitaciones del fenómeno. En el caso del videojuego, entender la materialidad digital y acotarlo como un cibertexto, permite concebir que la implicación que tiene el usuario en su ejecución y su dinámica es efímera, pero se vive como "real".

Este planteamiento sostiene la firme convicción de que el videojuego en general, será el modelo de construcción de varias aplicaciones con fines diversos (económicos, políticos, sociales, entre otros). Lo cual supone que, parte de la vida del habitante de sociedades altamente digitalizadas, se verá inmersa en un entrar y salir de mundos y metamundos. Pero para entender los diálogos y las construcciones que estos proponen, hay que identificar cuáles son sus bases y se presume se encuentran en un cibertexto, cuya materialidad es digital, con alta interactividad y que permite una meseta semiótica en la que el usuario puede vivir experiencias.



Fuentes de consulta

Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997. Impreso.

Aristoteles. *El arte poética*. Madrid: Espasa-Calpe, 1979. Impreso.

Bajtín, M. M. *Estética de la creación verbal*. México: Siglo veintiuno editores, 1982. Impreso.

Barthes, Roland. *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura*. Barcelona: Paidós, 1994. Impreso.

Eco, Umberto. *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. México, D.F.: Debolsillo, 2005. Impreso.

-. *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Editorial Lumen, 1992. Impreso.

Levis, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1997. Impreso.

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005. Impreso.

McQuail, Denis. *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona: Paidós, 2000. Impreso.

Sánchez Martínez, José Alberto. *Figuras de la presencia: cuerpo e identidad en los mundos virtuales*. México, D.F.: Siglo XXI Editores, 2013. Impreso.

Scolari, Carlos. *Hacer Clic: Hacia Una Sociosemiótica de Las Interacciones Digitales*. 1. ed. Barcelona: Editorial Gedisa, 2004. Impreso.

-. *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008. Impreso.

Zuber-Skerritt, Ortrun, ed. *Video in Higher Education*. New York: Nichols Pub. Co, 1984. Impreso.

NOTAS

[1] Bajtín en *Estética de la creación verbal* define texto como: "... cualquier conjunto de signos coherente..." y por lo tanto puede ser entendido como "... la única realidad inmediata (realidad del pensamiento y de la vivencia)..." (Bajtín 294). Definición que se puede



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

concretar en las palabras de Diego Lizarazo como: "... una unidad, un pequeño mundo que articula un complejo completo de signos interconectados." (Lizarazo LRS 40).

[2] Roland Barthes dirá que el texto invita al juego en donde el significado se abre. (Barthes 76) Por otro lado no se puede olvidar que en el sentido hay varias posibilidades entre las que se pueden ubicar, pero no limitar a eso, las intenciones del autor, de la obra y del lector (Eco 1992 29)

[3] La mecanización se da gracias a lo que Manovich identifica como principios de los nuevos medios: representación numérica (se compone de un código digital), modularidad (estructura fractal), automatización (la codificación digital y la estructura fractal permiten automatizar las operaciones implicadas en su creación, manipulación y acceso), variabilidad (un objeto puede tener distintas versiones como en una plantilla de diseño, en un documento word) y transcodificación (el usuario no entra a una codificación digital, sino a códigos que puede reconocer como los visuales). (Manovich 72-95)

[4] Implementaremos al concepto de linealidad y multilinealidad no material, puesto que como ya se revisó, el texto es multilineal en la generación de sentido, pero no en lo material, que es la dimensión que interesa al cibertexto.

[5] Lo virtual puede connotarse con falso, ilusorio, sin embargo, virtual significa "en potencia".

[6] "Como término especializado del universo discursivo informático la interfaz designa un dispositivo capaz de asegurar el intercambio de datos entre dos sistemas (o entre un sistema informático y una red de comunicación) [...] un conjunto de procesos, reglas y convenciones que permiten la comunicación entre el hombre y las máquinas digitales." (Carlos Scolari. Hacer clic 2004 39-42)

Guiomar Jiménez Orozco: Candidata a Doctora en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y Comunicación. Cuenta con una maestría en Comunicación y Lenguajes Visuales por parte de ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Es licenciada en Arte por la Universidad del Claustro de Sor Juana; diseñadora de estrategias para juegos y cursos para Ludika y Artefactos (www.adigma.com). Colaboradora en el programa Nibble 2.0 en Radio y TV Mexiquense con temas de cibercultura.

Docente de en Licenciatura y en diplomados en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, CENTOR y la Universidad Anáhuac, entre otras instituciones. Ha trabajado en el área educativa de museos como el Museo Archivo de la Fotografía, Centro Fotográfico Manuel Álvarez Bravo y el Antiguo Colegio de San Ildefonso. Fue investigadora y documentadora en el Centro de la Imagen para el libro 160 años de la fotografía en México.



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.