



Documental y Transmediación

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

Documental y Transmediación

Edwin Morón

Documental y Transmediación

Resumen

El hombre desde la antigüedad ha tenido la necesidad de contar historias, desde pequeñas fábulas de animales hasta grandes relatos y mitologías que muestran la cosmovisión de las distintas culturas del mundo.

Anteriormente las historias eran contadas y agotadas a partir de un único medio, sin embargo, con el desarrollo de la tecnología los realizadores audiovisuales se han apoyado en una diversidad de medios para explotar sus narrativas, proporcionando a los espectadores nuevas formas de acceso a la información, haciendo posible la aparición de la llamada narrativa transmedia.

Actualmente nos encontramos inundados de productos que usan la narrativa transmedia para atraer un mayor número de consumidores, pero ¿qué pasa cuando estas narrativas se introducen a productos que no son de ficción como en el caso del Documental Transmedia?, ¿qué elementos intervienen en su creación? y ¿qué se debe tomar en cuenta para su realización?

Palabras claves: narrativa, transmedia, documental, transmediación.

Documentary and Transmediation

Abstract

Since ancient times man has had the need to tell stories, from small fables of animals to great tales and mythologies that show us the worldview of different cultures around the world.

Previously, stories were told and entirely depleted based on a single mean, however, with the development of technology audiovisual directors have supported on different devices to exploit their narratives, providing consumers with new ways of access to information, making possible the emergence of Transmedia Storytelling.

Nowadays we are full of products that use the transmedia storytelling as a solution to attract a larger number of consumers, but what happens when these narratives are introduced into non-fiction products? products such as Transmedia Documentary. What components are involved in the creation of a transmedia documentary? And What must be taken into account to perform this kind of documentary?

Keywords:

narrative, transmedia, documentary, transmediation.

Introducción

El presente trabajo reflexiona sobre los conceptos de narrativa transmedia (NT) y documental transmedia (DT), con el propósito de plantear algunas ideas que orienten en la realización de este tipo de audiovisuales. Esto a partir de la revisión de los autores Carlos Alberto Scolari (2013) y Álvaro Liuzzi (2015).

Con base en lo anterior, se busca dar respuesta a preguntas como ¿qué es la NT?, ¿qué es un DT? y ¿qué elementos se deben de tomar en cuenta en la creación de una propuesta de DT?

El escrito se conforma por tres apartados, en el primero se realiza una revisión sobre los conceptos de NT y su nacimiento, discutidos por Henry Jenkins a partir de su libro *Convergence Culture*. Posteriormente se menciona cómo la NT se ha insertado en productos de no ficción, en específico en el documental, lo que ha derivado en un nuevo tipo de producción audiovisual, el DT. En el tercer apartado se plantean algunos de los elementos que intervienen en la creación y generación de esta nueva forma de audiovisual.

1. Narrativa transmedia

El hombre es un ser con una inherente necesidad de contar historias como proceso de creación de cultura y de cosmovisión, ejemplo de ello son las pinturas rupestres, las historias contadas alrededor del fuego, las historias, mitologías y cuentos escritos en los libros y actualmente las narrativas expresadas en los diferentes medios de comunicación, como la novela gráfica, el cómic, la radio, la televisión, el cine y las plataformas de Internet (blogs, sitios Web y por supuesto las redes sociales). Scolari dice que "... más que Homo sapiens somos Homo faber un ser que le gusta escuchar, ver y vivir buenos relatos." (Scolari 2013)

10) Es decir, somos seres que encontramos placentera la experiencia de percibir y contar historias desde nuestros sentidos.

En épocas pasadas las historias eran narradas a partir de un solo medio, sin embargo, con el desarrollo de la tecnología y la creación de plataformas de comunicación digital, los realizadores audiovisuales se han dado cuenta de que estos medios han generado nuevas formas de interacción entre los productores y los consumidores de contenidos, lo que ha permitido reflexionar y replantear la forma en que pueden ser expuestas las narrativas. Henry Jenkins (2006) menciona que se vive en una cultura de la convergencia, es decir, una donde los viejos medios de comunicación y los nuevos conviven, lejos de ser desplazados o confrontados, una cultura donde productores y consumidores interactúan de distintas maneras.

El término de narrativa transmedia (NT) fue propuesto por Henry Jenkins en el artículo *Transmedia Storytelling*, publicado en *Technology Review* en 2013. En este texto Jenkins dice que "... hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales." (Jenkins 2013, 3) La Narrativa Transmedia posee dos características importantes: 1) es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación; y 2) los consumidores deben asumir un rol activo en el proceso de expansión. (Scolari 2013 50-51)

La NT permite introducir flujos de información y contenidos de forma novedosa. La transmediación es definida por Henry Jenkins como: "... el conjunto de contenidos que se desarrollan y presentan a través de diversas plataformas, donde cada una desarrolla parte específica del contenido que es valiosa a la totalidad." (Jenkins 2006 101) En este sentido, la transmediación se presenta como

la oportunidad de narrar un relato a partir de distintos medios, donde cada uno de ellos cuenta sólo una parte y al consumir todos se obtiene la totalidad del mismo.

Ejemplo de NT es la película de Matrix de 1999, dirigida por los hermanos Larry y Andy Wachowski. Henry Jenkins, en su libro *Convergence Culture* (2006), describe cómo este filme generó una estrategia transmedia. The Matrix es una película donde el protagonista "Neo" se convierte en un líder que encabezará un movimiento de resistencia en contra de las máquinas, las cuales han deformado la realidad con el fin de mantener esclavizada a la raza humana.

La historia de The Matrix utilizó la convergencia de culturas para que la narrativa se desarrollara a partir de diferentes medios: una trilogía de películas (The Matrix de 1999, The Matrix Revolutions y The Matrix Reloaded, ambas de 2003), tres videojuegos (Enter The Matrix de 2003, The Matrix Online y The Matrix: Path of Neo, ambos de 2005), cómics (tres series de cómics, 26 en total, más tres especiales Pin-Up por serie) y una serie de cortos animados dirigidos por reconocidos directores de animación tales como Shinichiro Watanabe, director de series de anime como Cowboy Bebop (1998) y Samurai Champloo (2004), y Peter Chung, director de Aeon Flux (1991), por mencionar a algunos. En palabras de Jenkins: "Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad." (Jenkins 2006 101) En este sentido, los hermanos Wachowski aprovecharon las virtudes de las plataformas mediáticas utilizadas para contar la totalidad de la historia y cada medio aportó una visión del mundo creado desde su propia narrativa. Esto genera que el consumidor pueda explorar y sumergirse en ese mundo

narrativo, de acuerdo con la plataforma elegida, y además permite que el espectador que haya consumido todos los productos tenga una idea completa y profunda de la historia. Sin embargo, cada producto es independiente y genera un acceso a la narrativa como un posible todo.



Imagen 1. Trilogía de películas "The Matrix". Fuente: community.wd.com

Actualmente nos encontramos con una gran cantidad de historias de ficción que usan la transmediación para atraer consumidores desde distintos medios, pero ¿qué ocurre con los productos de no ficción? En el siguiente apartado hablaremos sobre cómo productos de no ficción, en específico el documental, están formando parte de las NT.

2. Transmedia

Una vez abordado el término de NT, el presente apartado trata sobre cómo esta se ha insertado en producciones documentales para dar origen a una nueva tipología llamada documental transmedia.

Se habló sobre cómo productos de ficción (The Matrix) generaron una NT a partir del uso de diversos medios como el cine, la animación, los cómics y los videojuegos. Pero ¿qué pasa cuando esta narrativa se introduce a productos de no ficción cuya función o perspectiva es la de representar la realidad y no una historia

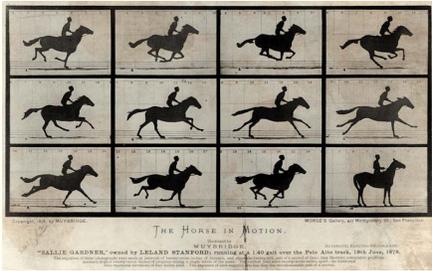


Imagen 2. Los experimentos de Eadweard Muybridge. Fuente: pforphoto.wordpress.com



Imagen 3. Los experimentos fotográficos de Jules Marey. Fuente: pforphoto.wordpress.com

de fantasía?, ¿pueden los productos de no ficción introducirse en este tipo de narrativa? Preguntas como estas serán contestadas a lo largo de este apartado.

El documental forma parte de los productos audiovisuales de no ficción, es decir, productos cuya narrativa es la de representar la realidad; John Grierson, padre fundador del documental, lo define como "... el tratamiento creativo de la realidad." (Rabiger 11)

El inicio y fundamento del cine y de su acción documental proviene de dos investigaciones, por una parte, del trabajo de Eadweard Muybridge y por otra del de Jules Marey, ambos realizaron experimentos desde la fotografía para el análisis del movimiento.

Eadweard Muybridge fue un fotógrafo británico quien, por encargo del empresario Californiano Leland Stanford, trabajó en un método de captura fotográfico para el galope del caballo. (Mariano 2013 a 5) El interés provenía de la pregunta sobre si los caballos en algún momento del galope tenían las cuatro patas en el aire. Muybridge lo comprobó a partir de una serie de cámaras que se disparaban a través de un hilo que el caballo tocaba durante la carrera. (Fotonostro 6) Con el paso del tiempo, Muybridge perfeccionó su dispositivo al crear el "zoopraxiscopio", artefacto clave para la creación posterior del cinematógrafo.

Jules Marey, médico francés, también estaba interesado en estudiar el movimiento de los cuerpos. Su invento fue una cámara con un electroimán que utilizaba una película transparente de celuloide de 90 mm de ancho y 1.2 m de largo. (Mariano 2013 b 3) Lo que permitió la realización de varias tiras de películas que servirían para el análisis del movimiento; por sus inventos y su influencia Marey es considerado padre fundador de la técnica cinematográfica. (Mariano 2013 b 4)

Los trabajos de Muybridge y Marey permiten reflexionar en el uso de la imagen en movimiento como documento o prueba de lo real, en el caso de ellos la fotografía de locomoción facilitaba el acceso y la captura de un fragmento de la realidad para posteriormente estudiarlo y analizarlo, además de sentar bases para lo que posteriormente se convertiría en el cinematógrafo.

Con la creación del cinematógrafo a finales del siglo XIX, los hermanos Lumière capturaron fragmentos de la vida cotidiana de la época, utilizando el principio documental de captura o representación de la realidad; ejemplo de esto es la filmación de la llegada del tren a la Ciotat, donde se dice que los espectadores salían despavoridos de la sala al presentir un accidente.

Bill Nicholls desarrolla en su libro *Introducción al Documental* (2013), formas básicas de organización de los textos documentales, esto con base en las características y convenciones recurrentes. (en Gifreu-Castells 2) Gracias a esta organización de textos documentales, Bill Nicholls acuña seis tipologías distintas de este audiovisual: expositivo, de observación, participativo, reflexivo, performativo y poético. (en Gifreu-Castells 1)

Sin embargo, la convergencia de los medios ha creado nuevas maneras de producción y consumo del documental, entre ellas, el documental interactivo y el DT.

Anteriormente, el documental trabajaba a partir de la responsabilidad narrativa y técnica de un director, este creaba en sus guiones historias o narrativas lineales, generando en el espectador un rol pasivo. (Liuzzi 59) Sin embargo, con los adelantos tecnológicos y el desarrollo de la Web, surgen las narrativas multilineales del documental, donde el espectador interactúa con los diferentes medios

decidiendo qué parte del contenido disfrutar. Arnau Gifreu-Castells menciona que en el DT «... la figura del director se sustituye por la del autor, el cual libera contenido a la audiencia y la acompaña en el recorrido, cumpliendo con una función asistencial durante el proceso.» (en Scolari 2012, 356)

El documental interactivo es el primer antecesor del DT y Scolari lo define de la siguiente manera:

... un nuevo tipo de relato de base hipertextual (o sea no lineal) donde el contenido se fragmenta y el consumidor debe navegar en una red de textos escritos, fotos, vídeos y registraciones de audio. La llegada del CD Rom multimedia en los años 1990 y la progresiva consolidación de los contenidos audiovisuales en la web (gracias a la tecnología Flash) permitieron abordar las temáticas clásicas del documental en entornos interactivos y navegables. (Scolari 2012 2)

Retomando esta postura, el documental interactivo aprovechaba varios recursos o medios que se encontraban sólo en una plataforma, sin embargo, la NT supera esta postura al realizar una sinergia entre las distintas plataformas. Otras características de este tipo de narrativa son la extensión del relato y la participación del usuario en el universo narrativo. (Liuzzi 68) Es decir, con el uso de distintas plataformas se expande el relato, lo que permite al usuario acceso al mismo a partir de las elecciones de interacción con las distintas plataformas. «Las Narrativas Transmedia son ideales para generar experiencias inmersivas que permitan interpelar a las audiencias desde otros lugares.» (Scolari 2012 336) Dicho lo anterior, se entiende que las NT pueden generar experiencias donde el espectador se introduzca al relato, para después apropiarse de sus elementos.



Imagen 4. Staff de Producción de un Producto Transmedia. Fuente: Carlos Alberto Scolari (2013).

Álvaro Liuzzi realiza una analogía entre la NT y una orquesta sinfónica, en la cual cada instrumento es encargado de desarrollar parte de la obra: podemos escuchar cada instrumento de forma individual, pero este obtendrá mayor sentido si lo percibimos en conjunto con los otros instrumentos. (Liuzzi 7)

Existen varios ejemplos de DT, Carlos Alberto Scolari menciona el de la productora National Geographic, La Tumba Perdida de Herodes. Este trabajo empezó como un artículo periodístico para la publicación en la revista de la misma productora, el cual iba acompañado de fotografías, sin embargo, National Geographic siguió la expansión de su NT a partir de dos álbumes en línea y un videojuego para las plataformas Windows y Mac, sitios Web que incluían un quiz y una serie de videos complementarios como trailers y entrevistas. (Scolari 2012 333)

La Tumba Perdida de Herodes es una muestra sobre cómo ha evolucionado el documental de ser un relato lineal a una forma multilineal, dinámica, en donde el control del discurso ya no recae sólo en el autor de la obra, sino que este debe fungir como facilitador de mecanismos que permitan al espectador avanzar en la narración.

3. Elementos que intervienen en la creación y generación de un documental transmedia

En el punto anterior se discutió sobre el DT, así como de algunas de las características que lo identifican. A raíz de ello surgen preguntas como: ¿qué elementos intervienen en la creación de un DT? y ¿qué se debe de tomar en cuenta para su realización? El presente apartado se ha construido desde la revisión de dos autores: Scolari, quien presenta un plan para la realización de proyectos transmedia, y Álvaro Liuzzi, quien habla de algunas estrategias de inmersión para los espectadores en este tipo de documental.

Scolari, dentro de su libro *Narrativas Transmedia*, cita a Jeff Gómez¹, quien menciona algunos aspectos que se deben de tener en cuenta cuando se habla de NT, sea de ficción o no. A continuación se mencionan: la expansión de la NT por los diferentes medios puede generarse de forma progresiva en función de la retroalimentación producida por la historia, o por los recursos que se encuentran a disposición del espectador. Las historias deben crearse pensando en los desarrollos futuros en otras plataformas y medios. Una NT debe desplegarse por lo menos en tres plataformas. Se debe aprovechar la especificidad de cada medio con el fin de diseñar una experiencia. Se tiene que tomar en cuenta la creación de espacios para promover el contenido de los usuarios. (Scolari 2013 50-55)

Por otra parte, en el capítulo dos de la misma obra, Scolari retoma el modelo de Robert Pratten, descrito en su libro *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences* (2011). Esto con el fin de dar luz sobre la construcción de un proyecto de NT. Scolari menciona que un proyecto transmedia, sea de ficción o no ficción, debe de contar como mínimo con las siguientes áreas:

Narrativa: se compone de tres elementos: lugar, tiempo y personajes. El lugar es el espacio que activa la experiencia del espectador al ser capaz de sumergirse en él; el tiempo puede ser expresado a partir de la elipsis (lo que en un medio es elipsis en otro se cuenta explícitamente, cada elipsis es un hueco narrativo que puede llenar un fan): los personajes deben ser reconocibles y deben invitar al consumidor a conocer más de su vida. Scolari indica que el mundo narrativo debe poseer espacios vacíos para que puedan ser llenados por los usuarios. (Scolari 2013 113-116)

**1.-CEO de Starlight Runner
Entertainment.**



Imagen 5. Áreas de un Proyecto Transmedia. Fuente: Carlos Alberto Scolari . (2013).

Experiencia: cuando se realiza una narrativa transmedia lo que se diseña es una experiencia. (Scolari 2013 117-118) Algunas preguntas que pueden ayudar al diseño de la experiencia es pensar en ¿qué tipo de participación buscamos?, ¿cómo se gestionará la participación de los consumidores?, ¿queremos que la experiencia quede limitada a medios y plataformas o queremos que se extienda también al mundo real? En el caso del documental transmedia, dentro de las producciones Malvinas 30 y Proyecto Walsh, ambos dirigidos por Álvaro Liuzzi, se buscó la expansión de la experiencia al mundo real por medio de Twitter, ya que este servía para informar en tiempo real sobre los sucesos que se discutían en la NT.

Audiencias: pensar en los espectadores es pensar en ¿quiénes conforman nuestra audiencia? y ¿qué control sobre la narrativa le daremos? (Scolari 2013 119 – 122)

Medios/plataformas: cada medio o plataforma debe generar experiencias distintas para los usuarios. (Scolari 2013 123-124)

Modelos de negocio: planear cuál es el modelo de negocio que mejor se adapta a nuestro proyecto, si es un proyecto que exige una inversión inicial, o ¿puede crecer poco a poco? y en caso de existir un pago, cuánto estarían dispuestos a pagar los consumidores. (Scolari 2013 140-144)

Ejecución: se basa en una serie de componentes tales como el contenido para sostener todo el proyecto, pensar sobre qué contenidos serán de pago y cuáles gratuitos y de qué manera se llevará a cabo la colaboración con los espectadores. (Scolari 2013 145-149)

Los pasos antes mencionados permiten reflexionar acerca de cómo se integra un staff de producción para una NT. Dicho staff,

de acuerdo con Scolari, debe conformarse por un productor ejecutivo, un productor transmedia, un director creativo y para cada plataforma o medio que se utilice debe haber un productor, un guionista, un director creativo, un personal técnico, un director de marketing y un community manager. (Scolari 2013 149-150)

Una vez expuesto el modelo de Robert Pratten, se retoman las ideas de Scolari sobre los principios o recomendaciones para generar un proyecto transmedia de género documental, donde se realiza una propuesta de elementos que deben considerarse para la creación de un DT:

Utilización de la Web para expandir la narración: la NT busca expandir la narración a partir de contenidos adicionales que pueden colgarse desde un sitio Web, lo cual será de interés para el documental.

Extender el relato con material fílmico adicional: en la mayoría de las veces, el documental puede recopilar más información de la presentada en el producto final, por lo que esa información es susceptible de ocuparse como material extra para enriquecer la narrativa principal.

Interactividad a través del compromiso con la audiencia: el documental no puede seguir provocando procesos de unidireccionalidad donde sólo el emisor envía un mensaje a una audiencia. Por el contrario, el DT permite la interacción entre la historia y los productores del mismo, y generan espacios para que la audiencia pueda crear sus propias historias.

Las aplicaciones y dispositivos móviles ponen al transmedia al alcance de nuestras manos: los nuevos transmedia explotan de manera significativa las tecnologías móviles, ya que permiten el acceso a la información desde distintos lugares y no implica grandes gastos.

No pensar en la música, pensar en la banda sonora: las bandas sonoras pueden ser comercializadas como un subproducto del proyecto. (Scolari 2012 318 y 319)

Por otra parte, debemos tomar en cuenta que la NT es una herramienta que ayuda a mantener el interés del espectador sobre algún producto, a partir de la interactividad y participación del mismo con la narrativa que se le plantea. Por esto, ahora se hace mención acerca de los tipos de participación que pueden ocurrir cuando nos enfrentemos a un producto transmedia, sea de ficción o no ficción. Al respecto, Liuzzi, en su artículo «El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos», habla de cuatro categorías de participación en las NT, estas son:

Inmersión: posibilidad de entrar de manera más profunda a la historia, aprender más sobre ella y tener una experiencia diferente.

Interactividad: tener la capacidad de cambiar o influenciar los elementos de la historia e interactuar con otros usuarios involucrados en el mundo narrativo.

Integración: consumir una historia que se extienda y cruce plataformas. ¿Puede existir una unión entre las interfaces y el mundo real?

Impacto: la narrativa inspira al usuario a realizar acciones en el mundo real. (Liuzzi 35-38)

Dicho lo anterior, el DT debe generar interacción entre los usuarios y el relato o relatos que se narran, y facilitar que los primeros puedan cambiar o influenciar dicha narrativa, esto produce impacto. La forma de interactuar entre administradores de la narrativa y usuarios, así como la disposición de contenidos propios del relato, posibilitan el tejido de distintas plataformas, interfaces y



Imagen 6. Pirámide sobre tipos de audiencias. Fuente: Carlos Alberto Scolari (2013).

dispositivos. Asimismo, el nivel de profundidad con que cada usuario se sumerge en el relato permite conocer diversos aspectos sobre el universo narrativo planteado, de esa manera se genera una experiencia propia.

Los anteriores modelos llevan a la reflexión sobre cómo los espectadores actuales han dejado de ser pasivos, demandando cada vez más la capacidad de interacción con el contenido de los relatos desde distintas plataformas, pero también permiten pensar en el reto que tienen por delante los realizadores audiovisuales para generar un DT, ya que, desde el comienzo, estos deben contemplar las guías argumentativas del producto, los tipos de medios y las plataformas que se ocuparán. Ello implica crear una postura más abierta y crítica sobre la audiencia; un público que anhela interactuar y producir contenido.

Conclusiones

El documental como medio audiovisual no está exento de los cambios producidos por la cultura digital y lejos de resistirse, algunos productores y creadores han aprovechado la ocasión para generar nuevas formas de producción y consumo del mismo, a partir de la convivencia entre los distintos medios. Esto ha provocado que las narrativas dejen de ser lineales, para ahora ser multilineales, como es el caso del DT.

El DT es el siguiente paso del documental interactivo, ya que usa distintas plataformas para contar su historia, esto hace pensar que los cánones sobre cómo se cuenta una historia están cambiando, a partir del uso de las nuevas tecnologías y la convergencia entre las culturas y los medios.

Se ha considerado al documental como un producto audiovisual, sin embargo, el DT no sólo ofrece un producto, sino una experiencia.

(Liuzzi 147) En este sentido, el DT al igual que la NT deben permitir la colaboración entre los espectadores y consumidores de la narración de una manera más activa. Esto debido a la interacción que se produce entre el autor de la obra y el espectador, a partir de las diferentes plataformas mediáticas: filme, fotografías, redes sociales, videojuegos, etcétera.

Por lo expuesto hasta ahora, es posible señalar que para la creación de un DT se debe pensar en cuatro momentos, mismos que se derivan de los cuatro modelos descritos en el apartado tres:

a) Planteamiento de la NT (definir qué es, qué implica).

b) Creación de áreas y staff de producción para la realización de la NT: narrativa, experiencia, audiencias, medios / plataformas, modelos / negocio y ejecución.

c) Planeación de elementos para la producción de un DT.

d) Categorías o modos de participación en la transmediación.

En lo sucesivo, es necesario seguir reflexionando sobre el documental y sus posibles modificaciones a partir de los cambios tecnológicos y sociales, así como en torno a la generación de nuevas experiencias, a raíz de la integración de diferentes medios y plataformas.

Fuentes de consulta

FotoNostra, "Eadweard Muybridge". *FotoNos- tra*. Web. 02-02-2016. <URL>

Gifreu-Castells, Arnau. "Documentando el documental: Bill Nichols y los modos de representación". *Observatorio del Documental Interactivo*. Web. 20-11-2015. <URL>

Gonzalo Martin explica qué es el transmedia. *Referenzia*. Youtube. 23-10-2010. Web. 30-10-2015. <URL>

Jenkins, Henry. *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós, 2006. Impreso.

Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling". *Technology Review*, 15-01-2013. Web. 2-12-2015. <URL>

Liuzzi, Álvaro. "El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos". *Medium*. Web. 30-10-2015. <URL>

Rabiger, Michael. *Dirección de Documentales*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión RTVE, 2005. Impreso.

Ramis, Mariano. "Eadweard Muybridge". *Proyecto Idis*. 2013 a. Web. 02-03-2016. <URL>

Ramis, Mariano. "Jules Marey". *Proyecto Idis*. 2013 b. Web. 02-03-2016. <URL>

Scolari, Carlos Alberto. *Narrativas Transmedia cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, Grupo Planeta, 2013. Impreso.

Scolari, Carlos A. "Mas allá de la ficción: el documental Transmedia". *Hipermediaciones*. 9-05-2012. Web. 30-10-2015. <URL>

Semblanza curricular

Roberto Alejandro Hernández Morales

Formación académica: Estudiante de la maestría en Comunicación y Estudios de la Cultura en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, y licenciado en Comunicación por la Universidad Autónoma del Estado de México.

Actividad laboral: Docente de tiempo completo de la Licenciatura en Comunicación Intercultural en la Universidad Intercultural del Estado de México, donde es responsable de los contenidos de las asignaturas de Fotoperiodismo e Imagen Publicitaria, Guionismo y Producción en Medios, Lenguaje Audiovisual, Producción Audiovisual, Fotografía Documental y Video Documental.

Correo: guitarjaguar@hotmail.com

Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 3, volumen 1, No. 4, Abril 2016 a Septiembre 2016, es una publicación electrónica semestral editada por 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. 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. 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.

Aparición: Abril 2016 a Septiembre 2016

Año: 3

Volumen: 1

Número: 4-2016

ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM)

Dra. Julieta Haidar (ENAH)

Dr. Julio César Schara (UAQ)

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

Editores: Mtra. Adriana Barragán Nájera y
Dr. Miguel Ángel Ixta Ayala.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda
Prats

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas

Diseño Web: ICONOS Diseño

Corrección de estilo: Mtra. Ileana Díaz
Ramírez y Mtra. Lourdes Chávez Sandoval

Relaciones Públicas: Mtro. Francisco Mitre

Traducción: Diego Pineda Hernández