



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ARAGÓN

“CAMINANTES Y MEDIOS: ANÁLISIS DEL MODELO  
DE NARRATIVA TRANSMEDIA EN LA SERIE TELEVISIVA  
THE WALKING DEAD”.

## TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADOS EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

### PRESENTAN:

OSWALDO JESÚS ACEVES OLVERA  
SERGIO GUILLERMO GARDUÑO MEJÍA

ASESOR:

MTRO. RUBÉN DARÍO VÁZQUEZ ROMERO



Nezahualcóyotl, Estado de México, 2017





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## ÍNDICE GENERAL

Introducción.....	4
Capítulo 1: El humano: Un ser narrativo por naturaleza.....	9
1.1 “Gnarus”.....	10
1.2 Como modelo comunicacional.....	12
1.3 ¿Narratario?.....	12
1.4 Hablando de estructura.....	13
1.5 Elementos.....	15
1.6 Narrativa Audiovisual.....	21
1.7 Lenguaje Audiovisual.....	22
1.8 El poder de la imagen y los medios audiovisuales.....	25
Capítulo 2: Del fin e inicio, ¿En dónde nos encontramos?.....	28
2.1 ¿Cómo llegamos?.....	29
2.2 ¿En dónde estamos y hacia dónde nos dirigimos?.....	32
2.3 La nueva esfera económica.....	33
2.4 La producción flexible.....	34
2.5 El mercado de lo personalizado.....	35
2.6 Prosumers.....	35
2.7 Ciudades inteligentes.....	37
2.8 “Ya nada es como antes”.....	40
2.9 Las nuevas generaciones.....	42
2.10 La inteligencia colectiva.....	45
2.11 El actual panorama cultural.....	48
2.12 La convergencia Cultural.....	52
2.13 ¿Qué son los nuevos medios?.....	54
2.14 Ecología de medios.....	56
2.15 El rol de las TICs.....	58
2.16 Internet: su relevancia y relación con la convergencia cultural.....	60

2.17 ¿Qué nos espera?.....	63
Capítulo 3: Un nuevo paradigma .....	66
3.1 Creando un medio interactivo.....	71
3.2 Intertextualidad e hipertexto, herramientas del siglo XXI.....	76
3.3 Entendiendo el transmedia a partir de Pixar.....	81
3.4 ¿Qué es la matrix?.....	83
3.5 The Bent Bullet y la conspiración mutante.....	84
3.6 Hablemos de transmedia storytelling.....	85
3.7 Elementos para la construcción del universo transmedia.....	91
3.8 La biblia transmedia.....	94
3.9 El crowdfunding y el crowdsourcing.....	95
3.10 Transmedia y periodismo.....	97
3.11 Esquema propio.....	99
Capítulo 4: Caminantes y medios.....	103
4.1 ¿Por qué The Walking Dead?.....	104
4.2 Los creadores.....	105
4.3 The Walking Dead: Los personajes y la historia.....	105
4.4 Temas.....	107
4.5 The Walking Dead como experiencia transmedia.....	107
4.6 Cómic.....	108
4.7 Serie de televisión.....	109
4.7.1 Temporada 1 (2010).....	109
4.7.2 Temporada 2 (2011-2012).....	110
4.7.3 Temporada 3 (2012-2013).....	111
4.7.4 Temporada 4 (2013-2014).....	114
4.8 Webisodes.....	115
4.8.1 Torn Apart.....	116
4.8.2 Cold Storage.....	116

4.8.3 The oath.....	117
4.9 Videojuegos.....	118
4.9.1 The Walking Dead: A Telltale Games Series.....	119
4.9.2The Walking Dead: Survivor Instinct.....	121
4.10 Novelas.....	123
4.10.1The Walking Dead: Rise of the Governor.....	123
4.10.2 The Walking Dead: Road to Woodbury.....	124
4.10.3 The Walking Dead: Fall of the Governor.....	125
4.11 Elementos transmedia en The Walking Dead.....	127
Conclusiones.....	139
Bibliografía.....	142

## Introducción

Somos seres humanos y, como tales, nunca hemos dejado de contar historias puesto que ellas representan una forma privilegiada de contextualización; es decir, son la manera más antigua y común por medio de la cual nos rodeamos de un entorno y de distintos elementos, que en conjunto, asisten en la búsqueda implacable por comprender quiénes somos y cuál es nuestro papel en este universo.

Las historias influyen en nuestras emociones, en la manera de pensar e incluso de actuar; cualquier persona tiene la capacidad de hacerlo, no es necesario contar con un título que lo haga valer, no son privilegio de una minoría y tienen la capacidad de perdurar a través del tiempo.

Por medio de ellas encontramos la inspiración, el valor para actuar en momentos necesarios, son alimento para la imaginación, un instrumento para compartir y aprender así como una forma de entendimiento.

El presente trabajo parte precisamente de esa característica humana e, indiscutiblemente, por el gusto hacia el cine y la televisión, medios que sin duda resultaron todo un fenómeno artístico gracias a la posible combinación de distintos artes que les permitieron lograr un alcance nunca antes imaginado; pero al mismo tiempo dotándolos también de un carácter industrial y económico.

En la actualidad, la cantidad de estudios enfocados hacia los fenómenos televisivos se encuentran en abundancia lo que significa automáticamente que dicho medio de comunicación tiene una gran relevancia en las sociedades tanto antiguas como contemporáneas y, probablemente, a las posteriores por lo que su estudio jamás pasará desapercibido.

La televisión, que en última instancia se ha visto influenciada por el séptimo arte, se encuentra en declive. Si bien ha adaptado técnicas del mismo también ha ido perdiendo terreno a causa de distintos factores emergidos durante la llamada era digital que ha traído consigo incontables cambios para todas las áreas en las que se desempeña el hombre.

Uno de esos cambios se refiere al modo en el que estamos contando historias y la forma en la que estas mejoran o perjudican a un medio al que ya se le está dando por muerto; por lo que conocer la técnica narrativa de la que se habla aún con cierta curiosidad o escepticismo es un gusto y a la vez una obligación.

Este trabajo es realizado gracias a una investigación sincrónica que “toma en consideración los rasgos sociales y psicológicos característicos del ser individual y del ser colectivo que realiza la tarea investigativa en el ámbito espacio-temporal...puesto que estos rasgos actúan como referencias que orientan la selección del conjunto

sistematizado de acciones materiales y lógico-conceptuales que se ponen en práctica para realizar el quehacer científico”. (Ordoñez, 2008: 10)

Dicha estructura tiene dos componentes importantes; el primero es el lógico que hace referencia a los procesos internos de la investigación que sirven como variables que configuran los subcomponentes teóricos, empíricos y metodológicos.

Con lo anterior hacemos referencia a que debemos producir explicaciones teóricas, a partir de un método, posibles y coherentes ya que ellas son el fruto más importante de la investigación. Estas nacen de los contenidos que utilizamos sin embargo no solo utilizaremos las ya conocidas sino las que son un hallazgo original propio del estudio.

El segundo componente es el contextual que se refiere a los factores externos de la investigación como el entorno académico al cual pertenecemos; es decir, somos estudiantes de comunicación y periodismo y por ende los fenómenos comunicacionales y de medios son importantes.

Dentro del componente contextual también entran las causas personales que, dejando a un lado el papel como investigador, son indispensables ya que la elección del tema nace debido al gusto y acercamiento que tenemos con el fenómeno. (cf. Ordoñez, 2008: 10)

Con este tipo de investigación logramos estudiar el fenómeno y particularmente nuestro caso de estudio; es decir, la serie, tomando un periodo en específico ya que ella sigue en curso por lo que es un objeto de estudio vivo y no existe la posibilidad de tomarla por completo.

En cuanto al método se decidió hacer uso de la llamada fenomenología, un término acuñado por el filósofo Edmund Husserl y estudiado también por Martin Heidegger que se define como “el estudio de los fenómenos (o experiencias) tal como se presentan y la manera en que se vive por las propias personas”. (Trejo, 2012: 2)

Ambos autores tienen coincidencias como en el hecho de que es indispensable entender que todo lo que sucede en un determinado tiempo y momento puede que suceda solo una vez por lo que debe ser aprovechado. Pero son las diferencias entre los dos las que ayudaron al presente trabajo.

Husserl creía que para poder acceder a las cosas o en este caso a nuestro objeto de estudio había que acercarse a él a través de la reflexión y sin la necesidad de recurrir a suposiciones teóricas y prejuicios con los cuales sentáramos las bases teóricas para describir la experiencia del fenómeno tal y como es.

Nuestro trabajo tiene una aproximación fenomenológica desde el momento en el que nos cuestionamos sobre nuestro objeto de estudio que es lo que nos trajo aquí y que al final se ve reflejado en comentarios hechos sobre fenómenos que observamos sin recurrir a explicaciones teóricas o complejas. Logramos encontrar los fundamentos teóricos al momento de referirnos al fenómeno como tal.

La aproximación de Heidegger resultó ser también bastante adecuada y funcionó de manera orgánica para los objetivos debido a que se enfatiza en la ciencia de los fenómenos; ésta consiste en “permitir ver lo que se muestra, tal como se muestra a sí mismo y en cuanto se muestra por sí mismo; por consecuencia, es un fenómeno objetivo, por lo tanto verdadero y a su vez científico”. (Trejo, 2012: 2)

El presente trabajo implica el uso de un contexto, de una temporalidad, del acercamiento al fenómeno así como a suposiciones teóricas que han permitido la interpretación del mismo ya que como todo objeto de estudio cuenta con un trasfondo tanto cultural como histórico que es algo fundamental en el pensamiento del autor.

Asimismo, menciona que las personas “son un ser en el mundo, pero no sólo un mundo físico: éste incluye sus relaciones con las demás personas, además es un mundo que él construye y modifica, pero sobre todo que se encuentra inmerso en él, así como en el estudio de su mundo sugiere la forma de interpretarlo y vivirlo”. (Trejo, 2012: 2)

En definitiva están fueron las bases de nuestro trabajo en el cual, indiscutiblemente, habrá momentos en los que se podrá tocar un tema con gran naturalidad sin la necesidad de comentarios robustos, complejos o aburridos pero también se encontrarán reflexiones con bases teóricas y desde el punto de vista de dos personas que forman parte de todos y cada uno de los temas abordados.

Cabe agregar y recalcar que al momento de realizar una investigación que pertenece al campo de las ciencias sociales es difícil distanciarnos del objeto de estudio y proponer una mirada neutral ya que resulta imposible de lograr, pues el investigador social, al entrar en contacto con el fenómeno lo perturba, aunque sea de manera mínima. (cf. Saavedra y Castro, 2007: 1)

Por otra parte habrá que mencionar que la etnometodología, creada por Harold Garfinkel, también forma parte de los métodos de investigación utilizados debido a que a través de ella fue posible cuestionarnos respecto a todas aquellas costumbres y hábitos realizados por el ser humano, y que actualmente han cambiado, y por medio de los cuales estos construyen su orden social.

Gracias a dicho método fue posible analizar aquellas acciones pequeñas y comunes, cómo con ellas el ser humano reacciona o actúa y en consecuencia se logra una conexión con grandes estructuras sociales. Por lo que hablamos de una técnica interpretativa que involucra la observación e incluso la interacción con grupos específicos como lo que será mencionado en el capítulo cuatro donde se habla de Reddit.

En otras palabras la “etnometodología sostiene que es el estudio de cómo las “prácticas” o los “métodos” son usados por los miembros al actuar de manera contingente, en circunstancias particulares y concretas, para crear y sustentar el orden social, lo que permite una revaloración fundamental y un entendimiento detallado de la naturaleza de ese orden. Tal “orden” es creado y conocido, no sobre la base de una



matriz externa u “objetiva”, sino de manera endógena –desde el interior de actividades temporalmente ordenadas-“. (Firth 2010: 599)

En cuanto a la estructura del trabajo existen tres ejes fundamentales que lo rigen, el primero es el del hombre y las narraciones como un elemento esencial y primordial para el surgimiento de medios como la televisión y el segundo es el del actual panorama en donde todas las esferas que conforman una sociedad están en plena transición.

El último eje se refiere a la televisión como un aparato tecnológico y que como tal está sujeto a las eventuales transformaciones de la época así como el de su contenido que poco a poco a ha adquirido ciertas características que lo han puesto a la vanguardia, dejando atrás el considerado tradicionalista en donde estábamos sujetos a lo que una cadena de televisión quisiera crear y transmitir.

La pregunta que se pretende responder; es decir la hipótesis de esta investigación, es si en realidad nos encontramos ante un cambio de paradigma a la forma tradicional de crear contenidos que surge debido al empleo de la técnica conocida como narrativa transmedia y que emana principalmente por la revolución que trae consigo la llamada era digital.

Para ello, en las siguientes páginas se encontrarán cuatro capítulos que servirán para entender por completo el panorama al cual nos referimos y que permitirán encontrar una respuesta concreta respecto a la hipótesis fundamentada a través de un método que más que hacernos jueces nos acercan al fenómeno que al final vivimos y del que somos parte.

Cabe aclarar que si bien hay una buena base de conceptos existirán también reflexiones y conclusiones propias que derivan de la información obtenida y sin duda alguna es una de las limitantes debido a la complejidad del tema y las escasas fuentes bibliográficas encontradas al respecto.

En el capítulo uno titulado El humano: un ser narrativo por naturaleza se abordará justamente esa característica humana y de la que tanto se ha insistido que es narrar, su definición, estructura y elementos así como también los de la llamada narrativa audiovisual.

Además, hablaremos del llamado lenguaje audiovisual y de los elementos con los que debería de contar para ser realmente considerado como tal y por último una reflexión sobre el poder de la imagen y de los medios audiovisuales.

Del fin e inicio, ¿en dónde nos encontramos?, es el capítulo que gira en torno a responder precisamente la pregunta del título a través de los temas y conceptos que hacen de esta era algo completamente diferente y única así como los factores que han permitido hablar sobre el cambio y la relación que estos tienen con el tema principal y una reflexión sobre lo que nos espera.

A través de la visión y conceptos de Alvin Toffler y de otros estudiosos importantes es que será menos complicado entender el horizonte actual y cuáles son las expectativas que hay respecto a un futuro en donde las individualidades, si bien no dejarán de ser importantes, deberán de ser relevantes para lo colectivo.

El tercero habla sobre la televisión, qué sucede con ella, con las personas que tienen en sus manos la creación del contenido, sobre la intertextualidad y el hipertexto como bases de la temática principal que es la narrativa transmedia, su definición, elementos y una conceptualización propia y un modelo que ayude a entenderla.

El capítulo final es un estudio de caso realizado con la serie televisiva ***The Walking Dead*** que asistirá para entender cómo funciona dicha técnica y qué elementos contiene que hacen considerarla como una referencia de su uso.

## Capítulo I

### El humano: Un ser narrativo por naturaleza

Los descubrimientos, logros y adelantos en las distintas áreas del conocimiento se han convertido en una situación habitual que, sin duda, se debe a que de todos los seres existentes en el mundo, el humano es el único que cuestiona y busca interpretar lo sucedido a su alrededor. Por ello la búsqueda de respuestas se ha convertido en una de las tareas primordiales de éste y no sería nada arriesgado asegurar que así lo será hasta el final de su existencia.

Las narraciones son una de las principales herramientas usadas para lograr lo anterior debido que, a través de ellas es posible contar infinidad de cosas, historias y darle explicación a todos aquellos fenómenos cercanos y que, a primera instancia, son inexplicables.

Al narrar hacemos uso de una de las maneras más antiguas de comunicarnos e invariablemente la forma frecuente para conocernos y dar sentido a nuestra vida. Al hacerlo, automáticamente y sin darnos cuenta de ello, estamos ordenando sucesos que queremos contar desde un principio hasta un final con el objetivo de establecer un orden al mundo del cual somos parte.

Para ejemplo de lo anterior se encuentran la infinidad de historias familiares, escuchadas desde pequeños, en donde se nos relata cómo se conocieron nuestros abuelos, nuestros padres o incluso aquellas escuchadas en la escuela sobre la forma en la que se formó la nación en la que hemos crecido.

Sin embargo, para entender qué es una narración y porqué constituye una de las formas primitivas de comunicación es necesario mencionar a otra de las más esenciales por medio de la cual se lograba esto; es decir la del habla.

John Searle (cf. 1990:23) en su libro **Actos de Habla** se refiere a ella como “un hecho en el que tanto emisor como receptor se deben de encontrar, de preferencia, en la misma frecuencia aunque eso no implique que el mensaje tenga el mismo significado para ambos lados”; es decir, que deberíamos hablar el mismo idioma para saber que al usar la palabra “azul” nos referimos a un color, pero ya dependerá de cada persona el tono de azul en el que piensa o se imagina.

En esa misma obra hace referencia a las limitantes del lenguaje y, sobre todo, hace hincapié en un punto muy importante al mencionar que “si el lenguaje o los lenguajes existentes no son adecuados para la tarea, si carecen simplemente de los recursos para decir lo que quiero decir, puedo, al menos en principio, enriquecer el lenguaje introduciendo en él nuevos términos u otros recursos”. (Searle, 1990:29)

Con lo anterior Searle se refiere a lo sucedido específicamente en la comunicación oral, sin embargo esto puede utilizarse en cualquier otra forma de ésta como en el caso del lenguaje de señas que justo surgió como una manera de cubrir o satisfacer las necesidades comunicativas de personas con deficiencias de habla y escucha.

Así mismo es que también se puede señalar el hecho de que gracias a esa curiosidad característica del ser humano y a la posibilidad de enriquecer el lenguaje, a la imagen que ya no bastaba por sí misma, se le agregó la capacidad de movimiento a través de la conjunción de imágenes dando como resultado lo que hoy conocemos como cine.

Dicho cambio solo se pudo lograr gracias a la modificación de las reglas establecidas por el propio hombre y que, de una u otra forma, son base de las transformaciones que han surgido en la manera de contar historias.

Los relatos pueden ser encontrados en todos lados; los escuchamos, transmitimos a nuestros conocidos y también los creamos a partir de la mezcla resultante de unir aquellos realizados sobre nosotros mismos y los incorporados como propios. Al final es así como se constituye nuestra identidad.

El ser humano es racional y dialógico por lo que para Muñoz (2003:20) “solo se constituye en relación a los demás: no hay un yo sin un tú”. Con esta concisa línea el autor confirma el hecho de que una persona no puede estar completamente aislada o alejada de una sociedad, es decir, habla de un imposible metafísico pues nuestra vida —así como su origen y desarrollo— remite a las personas que tenemos alrededor.

En palabras del autor se puede decir que “tanto las narraciones como la vida tienen un argumento y una trama de la cual los otros forman parte ineludible.” (Muñoz, 2003:20)

Teniendo en cuenta lo anterior es posible asegurar que narrar es una señal y el origen de la manera con la cual pretendemos explicar la realidad que nos rodea; por ende, queda claro que la vida es, en sí misma, narrativa y de ahí la importancia de su estudio.

## “Gnarus”

Aunque el objetivo principal del presente trabajo se encuentra en las narrativas transmedia, es importante hablar de lo que antecedió y ahondar, primero, en esa necesidad básica del ser humano por contar historias y que Teun Van Dijk en su libro la **Ciencia del Texto** llama “narración natural”.

Si bien el hecho de comunicarse y contar una historia para nosotros mismos o los demás puede parecer muy natural y, por ende, algo analizado pocas veces, existen ciertas reglas a seguir trasladadas posteriormente a la narrativa utilizada en los medios como el cine o la televisión, explica Van Dijk.

Para empezar, el autor nacido en los Países Bajos menciona que una narración puede trascender siempre y cuando:

- En ella se haga referencia a una acción o suceso ajeno a las costumbres o vida diaria de quien narra, ya que contar un hecho común solo le restaría importancia.
- Debe cumplir con un criterio de interés para el emisor y el receptor. De no ser así se corre el riesgo de que el receptor termine por centrar su atención en otra cosa.

A los puntos anteriores habría que agregarle uno más al que llamaremos principio de frecuencia ya que como menciona Searle, ellas deben cumplir con una característica importante; es decir, que el o los lenguajes utilizados sean claros para cualquier receptor.

Es necesario tomar en cuenta ciertos puntos a los que Van Dijk hace referencia, como al hecho de ver a la narración como una superestructura que consta de varias categorías que al unirse dejan en claro que lo que estamos leyendo o escuchando puede ser llamado narración. (cf. Van Dijk, 1997:154)

Entre los pasos que tiene que cumplir una narración [figura 1] para el autor se encuentran:

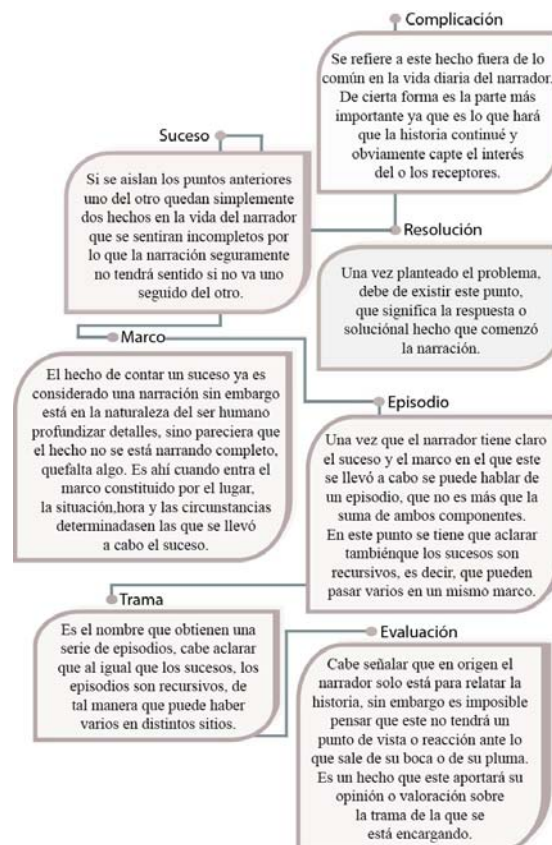


Figura 1: Pasos de una narración según Van Dijk.

Para Van Dijk, la narración es una de las acciones más primitivas que ha acompañado al ser humano y plantea un esquema complejo en el que no es posible avanzar si no se cumple con uno de los puntos anteriores. Sin embargo, contar una historia es algo tan común entre nosotros que es posible cumplir con todos los pasos planteados por el autor sin siquiera darnos cuenta de ello.

## **Como modelo comunicacional**

Que las narraciones puedan ser vistas como una forma de comunicación no es una idea específica del pensamiento de Van Dijk sino que coincide con el de algunos otros autores como Bettendorf (*cf.* 2000: web) quien, por su parte, explica que las narraciones “forman un marco dentro del cual se descubren distintos discursos sobre el pensamiento y potencialidades del hombre; en ese sentido su función principal es hacer inteligibles las acciones humanas para nosotros mismos y para los otros”.

Si de nueva cuenta diéramos un vistazo hacia el pasado podríamos notar que las narraciones son la forma más antigua y universal de estructurar el conocimiento de cualquier cultura o sociedad ya sea de manera oral, escrita o a través de las imágenes y videos como se hace actualmente.

Jesús García Jiménez (*cf.* 1994:40) ve a la comunicación como aquel proceso cuya principal tarea es la de llevar el mensaje de una fuente por medio de un transmisor —a través del uso de diversos canales— hasta un destinatario.

Debido a ello es que podemos asociar la narración a un tipo particular del proceso en donde el narrador, que puede ser un individuo de ficción, y no necesariamente el autor, es la fuente de la comunicación narrativa pues se encarga de estructurar un mensaje del cual difunde cierto conocimiento al receptor de este.

Lo anterior deja claro porqué el autor asegura que el hecho narrativo puede ser visto como parte del fenómeno comunicativo y que queda más claro cuando se parte de la propia etimología de la palabra en donde narro significa “dar a conocer”, “hacer saber”, es decir: comunicar.

## **¿Narratario?**

Al hablar de las narraciones y de cómo a través de ella conocemos y damos a conocer lo hacemos también de cómo éstas siempre van dirigidas hacia uno o varios destinatarios. Al poner un libro como ejemplo es posible observar dicha acción puesto que probablemente su fuente de inspiración provenga de infinidad de cosas, lo que lo hace personal, pero a su vez sabe que ella puede llegar a una infinidad de personas a las que quizá no contemplaba en principio.

En otras palabras la mayoría de las veces se considera al autor de un texto como aquel ente cuya voz es la que nos habla y relata lo que sucede; es decir, la del agente encargado de realizar la acción narrativa. Y como en todas las cosas existe una contraparte sin la cual dicho proceso no podría funcionar encontramos al narratario o aquel agente que se convierte en el destinatario de la acción narrativa. (cf. Prosper, 2004:65).

En *Introducción al Estudio de la Narrativa*, Héctor Pérez Grajales (2011:49) lo define como "...un destinatario creado por el narrador a quien cuenta su historia dentro del propio texto narrativo (es un personaje de papel). Es un receptor interno del relato, un artificio narrativo con el que se concreta y personaliza la historia".

Pese a lo anterior es importante mencionar que muchas veces ese destinatario no es forzosamente un personaje de papel ya que en algunas ocasiones el mismo autor tiende a especificar que aquel que lea la obra es también a quien va dirigido el relato.

Desde una posición más formal es básico tener claro que la narración es un acto de comunicación que cuenta tanto con una estructura como un orden y, como bien menciona Jordi Sánchez (2006:13) en su libro *Narrativa Audiovisual* "es una forma específica del modo literario que se distingue tanto del modo dramático como del lírico."

Sin embargo siempre existirán diversas opiniones que ven a la narración como un fenómeno aún más complejo ya que las estructuras que la conforman están en todas partes y en todos los ámbitos de la cultura. Por ejemplo, para Paul Ricoeur (cf. 1995:113), la narrativa dista de ser solo un modo literario, de hecho, él se encuentra más cerca de la manera de pensar de Juan José Muñoz, dado que también cree que la narrativa tiene una correlación directa con la existencia del ser humano.

Al final, la figura del narratario, termina por confirmar la importancia que tienen las narraciones en la vida del ser humano, pues sin ellas la tarea de comprendernos tanto individual como colectivamente sería una labor aún más complicada.

## **Hablando de estructura**

Sabemos que las narraciones tienen una relación directa con la existencia del ser humano, así que también es necesario resaltar que cuando se habla de estructura es acerca de cómo están colocados u ordenados ciertos elementos para conformar algo. En el caso de las narraciones la situación es casi lo mismo, ya que existe una pauta o patrón a través del cual se desarrolla el relato.

En palabras sencillas la estructura [figura 2] es una especie de pegamento que se encarga de mantener unido todo y se divide en interna y externa de la siguiente manera:

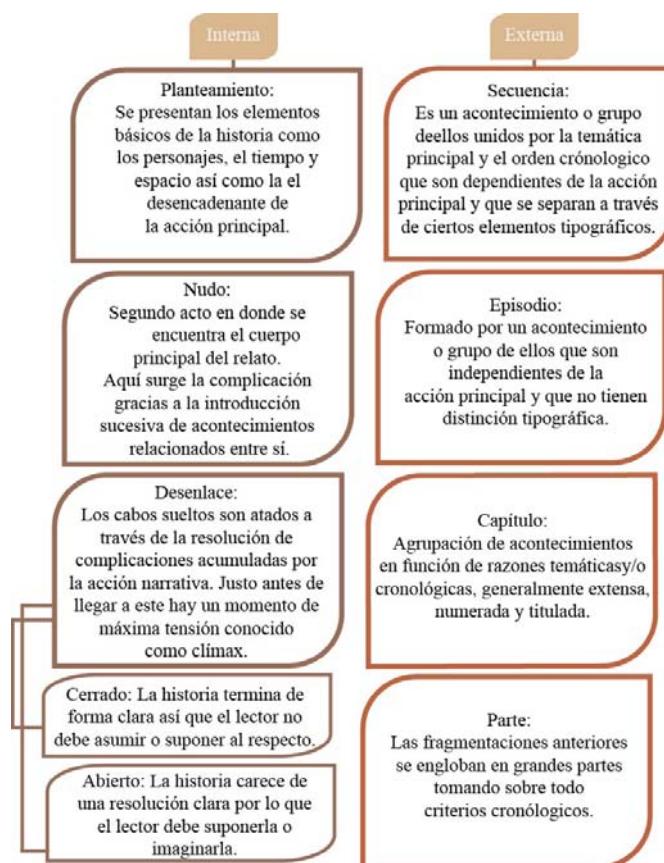


Figura 2: Estructura interna y externa

El cuadro anterior representa un esquema tradicional y lineal al cual Syd Field (cf. 1995:22) le agrega en *El Manual del Guionista* la existencia de plotpoints o puntos de giro que son básicamente acontecimientos que se enganchan a la historia y cambian el rumbo de ésta. Se trata de eslabones, elementos sorprendentes que generan nuevas expectativas en el relato y que necesariamente deben hacer que avance la acción y se encuentran situados antes de cada acto.

Ese famoso paradigma lineal [figura 3] podría verse de la siguiente manera:

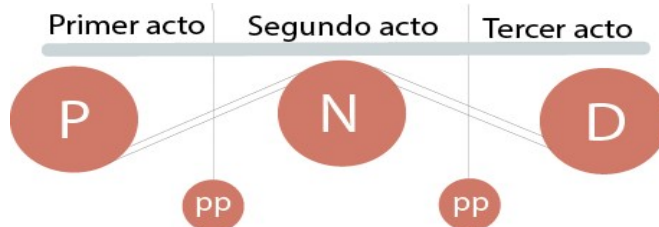


Figura 3: Paradigma lineal según Syd Field



Si bien la construcción generalmente está basada en dicho esquema lineal, existen otras alternativas que pueden ser utilizadas para organizar de distinta manera el flujo de las acciones, un claro ejemplo es la creada por Inmaculada Gordillo (2009:53):

1. Composición cronológica lineal: Se trata de un discurso en el que los acontecimientos de la historia suceden de forma ordenada, por ello estos suceden de manera organizada, según el transcurso de los mismos. *Boyhood* (2014) sigue esta composición al seguir la historia de un niño desde su infancia hasta su paso por la universidad.
2. Composición cronológica no lineal: El relato sigue un orden heterogéneo con fracturas, rupturas del presente y sin soluciones de continuidad en la lógica temporal. De aquí se desprenden tres:

-Media res: El relato se inicia por un punto temporal que no corresponde al principio de los acontecimientos, sino que se elige un instante mediado, a partir del cual se empiezan a contar los relatos. *Casino* (1995) comienza con un suceso clave de la historia pero que en el orden cronológico no es el principio pero sirve para comenzar a narrar.

- Circular: Si los hechos se ordenan de tal modo que el momento temporal de llegada es idéntico al origen. En este caso se puede mencionar a *Forrest Gump* (1994) en donde el personaje principal, sentado en una parada de autobús, narra su vida.

- Cíclica: Aquí la sucesión de acontecimientos se ordena de modo que existen paralelismos semejantes a ciclos temporales, de tal forma que el final del relato no resulta idéntico, pero sí semejante o paralelo al origen de la narración. En *Memento* (2000) la peculiaridad radica en la línea temporal. En ella se van mostrando las causas en vez de las consecuencias que sufre el personaje principal.

3. Composición anacrológica: El discurso muestra una historia en la que se establecen rupturas en la sucesión lógica y cronológica de los acontecimientos. *Mulholland Drive* (2001) sin duda es uno de los casos más hablados sobre una estructura narrativa compleja que dio mucho de qué hablar.

## **Elementos**

Desde que somos pequeños y hacemos los primeros intentos por hablar y comunicarnos aprendemos, a la par, que existen ciertos códigos y formas a través de las cuales podremos darnos a entender de mejor forma con los demás; es decir, que lo que se quiera expresar sea entendido de manera clara.

Crecemos en un entorno donde la existencia de dichas formas y códigos configuran una estructura sin la cual existiría una desorganización en el proceso comunicacional. En la narrativa sucede la misma situación, existe una estructura conformada por:

-Historia: Es el universo diegético en su totalidad y por ende en ella están contenidos todos los eventos narrativos.

-Trama: Se refiere a cómo están articulados los hechos descritos en el argumento, en ella se impone la estructura e implica una transformación pues ha de existir una situación inicial y producirse un cambio, algún tipo de alteración, cuya importancia se verá en su resolución final.

-Tema: Es el común denominador y una constante que aparece repetidamente a lo largo de la narración.

-Argumento: Es el conjunto de acciones que son realizadas por los personajes. Se cuenta de manera cronológica los acontecimientos que van sucediendo (Rueda, 2010: web).

-Acontecimientos: Toda historia está compuesta por una acción narrativa, es decir, de un conjunto de acontecimientos que se desarrollan consecutivamente.

Al pasar de la historia al relato existen dos técnicas:

1. Selección: Se eligen los acontecimientos más importantes ya que no todos pueden ser integrados y podrían resaltarle importancia.
2. Morosidad: Se retrasa o alarga de algún modo los elementos más atractivos de los acontecimientos para sostener la tensión narrativa. Esto es algo que puede ser observado en las series dramáticas creadas para televisión.

-Espacio: Es el soporte de la acción, el marco o lugar donde suceden los acontecimientos y se sitúan los personajes. Puede ser un mero escenario o también contribuir al desarrollo de las acciones. A veces incluso exige y justifica la evolución de los acontecimientos en el relato y contribuye a la verosimilitud.

-Personajes: Personas y seres conscientes (reales o ficticios) que intervienen en las acciones, viven los acontecimientos narrados y cuentan con dos dimensiones: la primera es la funcional al ser el motor de la acción al interactuar con el tiempo, espacio y otros personajes.

La segunda dimensión es conocida como la caracterizadora y representa una serie de rasgos y características que los definen y posicionan dentro de una acción.

Existen también los personajes clasificados de acuerdo a su importancia en la acción:

- El primero de ellos es conocido como principal y es aquel que soporta la mayor parte del peso de la acción.

- El segundo es conocido como secundario y es aquel cuya participación es menor y actúa como complemento de los principales.

- También los hay terciarios y ocupan una posición inoperante dentro de la progresión de la acción, aunque sin duda contribuyen con la ambientación y creación de verosimilitud.

La última clasificación que existe es por naturaleza y hace referencia a aquellos personajes ficticios que no han existido en la vida real pero que prácticamente son los más recurrentes. En segunda instancia se encuentran los históricos —que contrario a los ficticios— son personajes que han existido en la vida real.

Por otro lado se encuentran los simbólicos y autobiográficos, los primeros son aquellos que significan algo independientemente de su propia existencia y son la encarnación de una cualidad o valor; los segundos los podemos encontrar al leer una obra en donde el protagonista de la historia es también el narrador del relato. (Infante y Gómez, 2009:web)

# Tiempo Narrativo según Genette

Imagen de tiempo generada y construida semióticamente por el texto ficcional para ubicar y organizar temporalmente su propio universo

## Duración

Elipsis



Omisiones de tiempo de la historia.

Pausas



Detenciones temporales descriptivas o incluso digresiones reflexivas.

Sumarios



Resúmenes Narrativos.

Escenas



Sincronías temporales, normalmente representaciones dramáticas o dialogadas con efectos miméticos.

## Anacronías

Analepsis ó Flash-Back:

Se introducen acontecimientos que, según el orden lineal de la historia, debieran haberse mencionado antes.

Prolepsis o Flash-Forward:

Se anticipan acontecimientos que, según el orden lineal de la historia, debieran contarse más tarde

## Frecuencia

Designa un fenómeno temporal de carácter iterativo que establece la relación de repetición entre los hechos narrados en la historia y los enunciados narrativos del relato.



Cuentan una vez lo que ha ocurrido solo una vez o diversas veces lo que ha sucedido exactamente el mismo número de ocasiones.



Narran varias veces lo sucedido solo en una ocasión en la historia.



Cuentan únicamente una vez lo ocurrido en varias ocasiones.



Figura 4: Tiempo narrativo

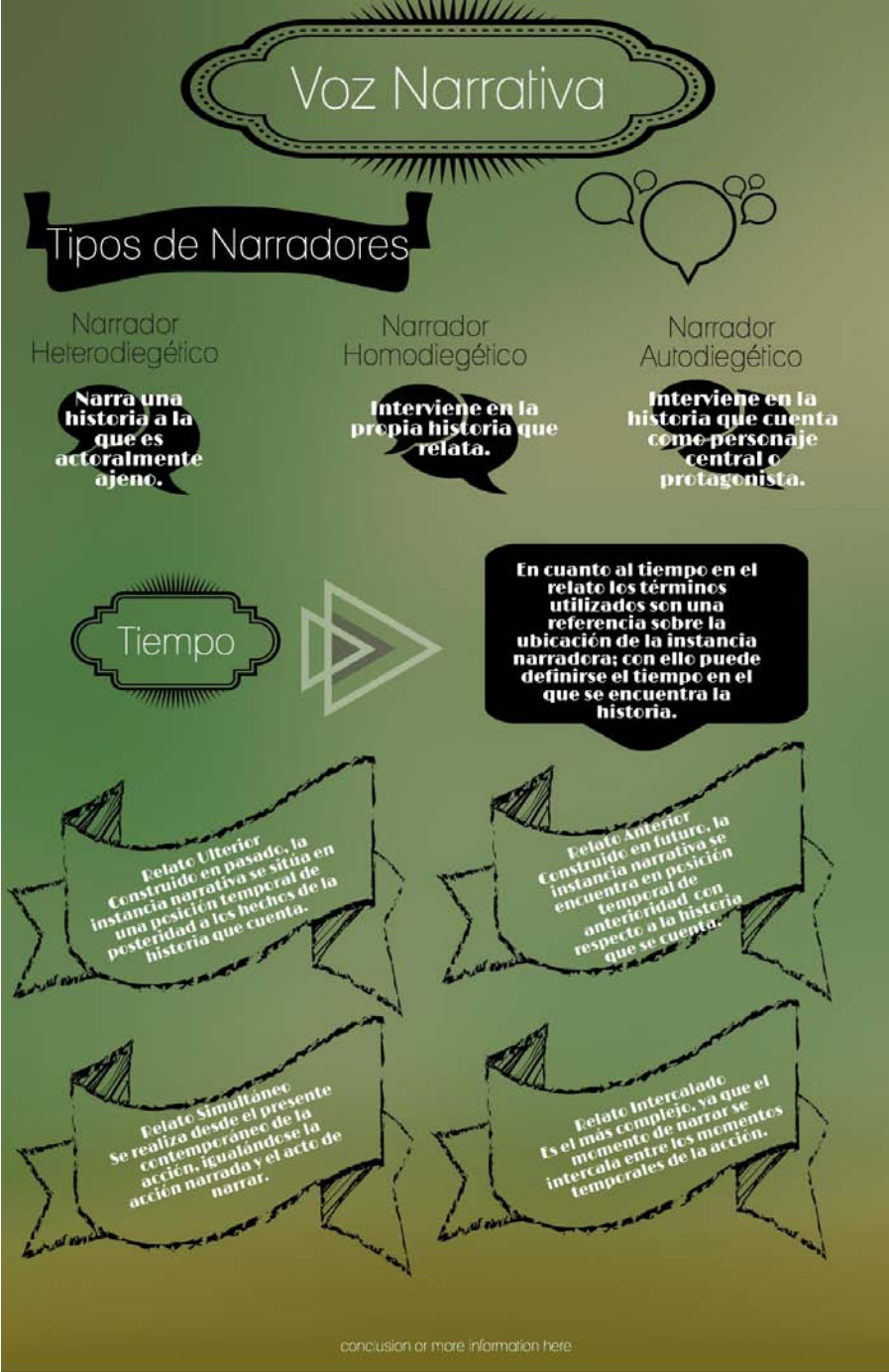


Figura 5: Voz narrativa



Figura 6: Modo narrativo

## **Narrativa Audiovisual**

El sentido de la vista siempre será fundamental, si pudiéramos imaginar la manera a través de la cual el ser humano percibía el mundo, detectaba las amenazas o, por ejemplo, buscaba fuentes de alimento es sin duda a través de éste. Hoy en día las imágenes son una inmensa fuente de carga simbólica para la sociedad por lo que es imposible imaginar el mundo sin ellas.

La integración entre imagen y sonido fue un gran paso para no dejar solo a la imaginación como se vería cierto objeto u espacio narrado. Por ello es importante el papel de la narrativa audiovisual como base del discurso televisivo.

La narrativa audiovisual es la “facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias” (García 1993:13).

Como disciplina teórico-práctica tiene por objeto el descubrir, describir, explicar y aplicar la capacidad de la imagen visual y acústica para contar historias y se organiza en cinco partes o perspectivas de la cual la primera es de mayor interés y se conoce como morfología narrativa, un término que acuña Vladímir Propp para estudiar la estructura narrativa y que García Jiménez (1994:16) rescata agregando que:

“A la morfología narrativa corresponde fundamentalmente el estudio de la estructura narrativa que es básicamente una pauta o patrón en donde se distinguen claramente el contenido y la expresión; cada uno tienen su forma y su sustancia.

La forma del contenido es la historia. Sus elementos componentes son el acontecimiento, la acción, los personajes, el espacio y el tiempo. Imaginemos, por ejemplo, a nuestro personaje principal: un migrante cruzando la frontera en busca del sueño americano en el año en curso.

La sustancia del contenido es el modo determinado en que estos elementos componentes son conceptualizados y tratados de acuerdo con el código particular del autor. La historia será contada desde el punto de vista de dicho personaje, conoceremos los motivos por los cuales emprendió dicho viaje y podremos ver qué tan difícil es el recorrido debido al momento en el que se está contando.

La forma de la expresión es el sistema semiótico particular al que pertenece el relato: cine, radio, televisión, etc. Dicha historia será adaptada para una temporada televisiva de diez capítulos.

La sustancia de la expresión es la naturaleza material de los significantes que configuran el discurso narrativo: la voz, música, sonidos, etcétera”. Probablemente exista voz en off y la música elegida apele a un sentimiento de lejanía, tristeza y los sonidos incidentales sirvan para hacer más real la travesía.”

García Jiménez (1994:17) también explica que el discurso audiovisual [figura 7] tiene particularidades como:

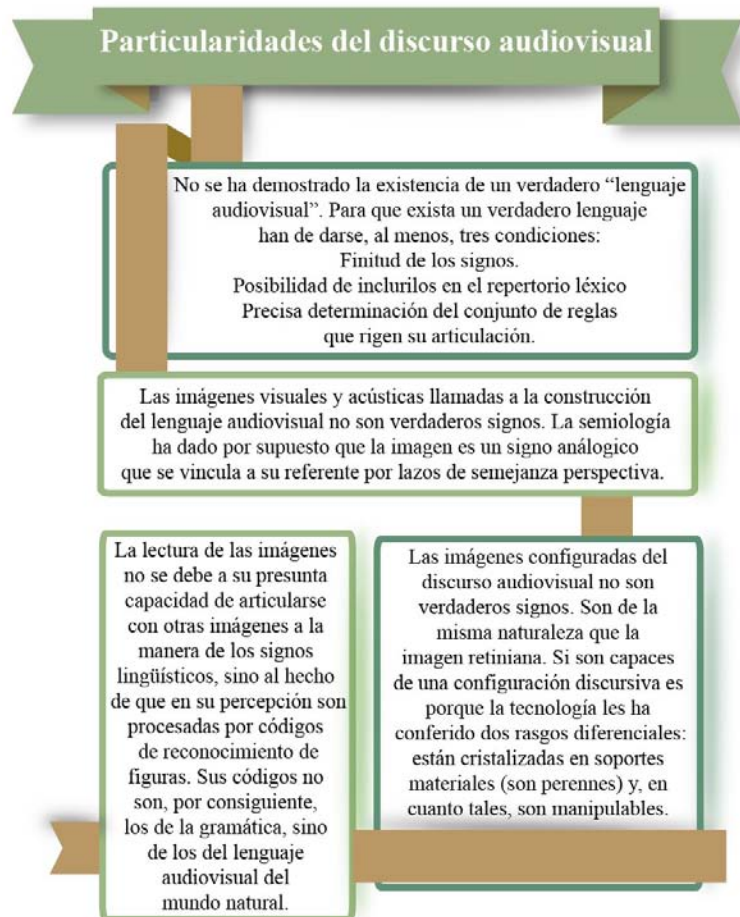


Figura 7: Particularidades del discurso audiovisual

## Lenguaje Audiovisual

Tomando en cuenta las particularidades del discurso audiovisual podría hablarse de la existencia de un lenguaje propio para este tipo de narrativa. Por ello, José María Castillo (cf. 2012:16) en su libro **Cultura Audiovisual** responde al cuestionamiento acerca de la existencia de dicho lenguaje retomando lo que para Ferdinand de Saussure es el lenguaje, un concepto que responde al medio de expresión susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, que forma y transforma.

Saussure, menciona Castillo, diferencia el lenguaje de la lengua al decir que ésta es el sistema de signos relacionados entre sí bajo el que se desarrollan nuestros actos de



comunicación verbal. Entonces si existe el lenguaje audiovisual [figura 8] debe tener una gramática que se estructura en cuatro niveles:

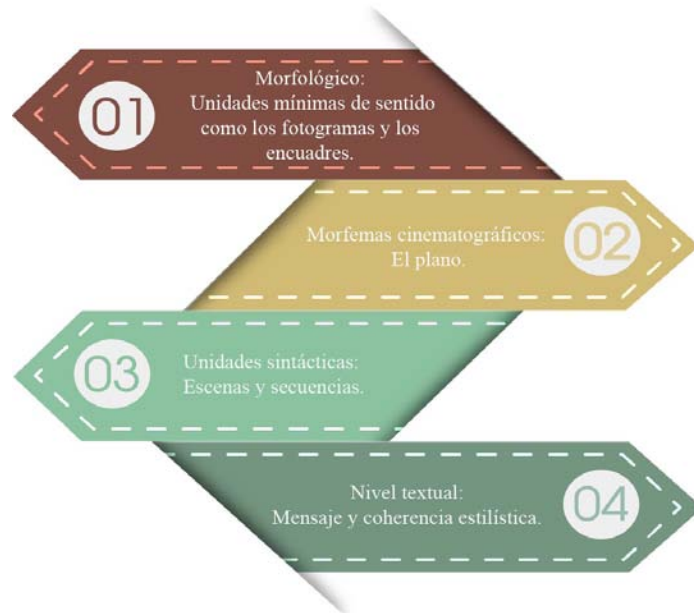


Figura 8: Estructura del lenguaje audiovisual

Para el autor, si la imagen es lenguaje entonces con ella se pueden expresar cosas diferentes de la realidad que representa, de igual forma que se hace con el lenguaje verbal según:

-Proceso de selección: lo primero que hacemos al encuadrar es seleccionar la parte de la realidad que queremos mostrar.

-Manipulación: Entendida como una forma de influir en algo o alguien.

-Carga simbólica: Además de representar o reproducir la realidad (función documental) la imagen puede contener significados abstractos, convirtiéndose así en símbolo.

-Forma diferente de argumentar: Frente al lenguaje verbal, el de la imagen tiene dos ventajas:

- El parecido de la imagen con la realidad.
- El mayor impacto psicológico de la imagen en el espectador.

García Jiménez (1994:25 y ss.) señala que en todo proceso narrativo audiovisual debe de existir una serie de procedimientos que sirven para el desarrollo del diseño básico

de la historia, la propuesta literaria y la conversión a un relato audiovisual a través de los siguientes pasos:

-La idea: La expresión mínima de ese concepto mental que alumbró el origen de la historia e informa y da unidad a su contenido; la formulación teórica del pensamiento simple en el que finalmente se resume.

-Story-line: Descripción de la idea expresada concisamente de un modo narrativo. Es el verdadero punto de partida para el proyecto que se presentará al productor y realizador y que sirve para el primer desarrollo del guion.

-La sinopsis: Es la esencia de la idea expresada concisamente de un modo narrativo. Debe describir a los personajes, las acciones y acontecimientos fundamentales.

-El tratamiento: Es muy similar a una historia corta bien contada, es decir, una versión más larga de la idea escrita en forma narrativa. Añade pormenores y cuerpo a la sinopsis.

-La estructura: Es el esqueleto de la historia colocado de forma coherente. Esa coherencia tiene su límite en la comprensibilidad y verosimilitud, además representa la verdadera contribución de un guionista que, con toda la libertad, fragmenta el relato en escenas y secuencias así como decide la distribución y orden de las mismas.

Al igual que la estructura narrativa tradicional en la audiovisual existe la misma posibilidad de ordenar las acciones de manera lógica o basándose en alguna de las expuestas anteriormente aunque también se encuentra la posibilidad de estructurarlo en episodios o capítulos.

En el relato audiovisual, además de la estructura narrativa, tendrá también una dramática que consiste en la representación de las acciones del tipo que sean. La unidad del relato resulta del orden, subordinación e interacción de las acciones.

Si el elemento característico de la estructura narrativa es la secuencia, el de la estructura dramática es la escena. El proceso dramático cumple su función narrativa graduando y acomodando la participación y tensión emocional del espectador a las exigencias de sus tres etapas básicas: planteamiento, nudo y desenlace.

Esa representación de acciones es lograda a través de ciertos elementos como:

-Guión literario: Es la narración completa, ya ordenada en escenas y secuencias, de las acciones protagonizadas por los personajes en un tiempo y espacio definidos, con inclusión de los diálogos y referencia a los demás elementos visuales y sonoros.

-Guión técnico: Aquí viene desglosado a detalle el guión literario con sus especificaciones técnicas que permiten a los profesionales tomar decisiones concretas en orden a la producción y realización que convertirá al texto literario en un producto audiovisual.

-Storyboard: Consiste en una serie de ilustraciones que sirven de herramienta para pre visualizar y entender cómo será realizada una secuencia.

En concreto, el lenguaje audiovisual existe puesto que cuenta con elementos y recursos que al integrarse logran un objetivo particular que es el de comunicar algo. A través de ellos, que representan el principio de frecuencia mencionado antes, es posible entender por ejemplo que al ver un plano general en una película es para presentarnos el escenario en donde se va a realizar una acción.

## **El poder de la imagen y los medios audiovisuales**

Si algo nos ha mostrado la historia es que los cambios son constantes e inevitables y que con su llegada es indispensable modificar la forma de ver y hacer las cosas. La imprenta de Gutenberg, por ejemplo representa uno de los inventos más complejos de la sociedad moderna al detonar una gran revolución cultural en donde el saber escrito, que solo pertenecía a la élite, se extendió a toda la población. Es decir, con ella la tradición oral fue desplazada como forma privilegiada del conocimiento.

Su aparición fue un cambio radical y con ello podría pensarse que el llamado “boca a boca” fue sustituido y, que a su vez, lo mismo sucedería con la forma de narrar al verse reducida al simple hecho de usar la tinta para plasmar lo que se quería contar y después hacer copias con el afán de difundir lo que se pretendía.

Si bien esto no sucedió del todo, ya que las leyendas y mitos siguen siendo parte fundamental de nuestras tradiciones, sí provocó una importante transformación en donde la palabra escrita logró acaparar la atención de la mayoría de las personas.

Al menos así fue hasta convertirnos en una sociedad en donde la cultura visual es primordial, en donde la memoria y el habla dejaron de ser suficientes para satisfacer la necesidad de contar aquellas historias con las que día a día viven las personas.

Las palabras ya no eran suficientes y a la necesidad de contar algo se le sumó la necesidad de registro; por ello se privilegió el hecho de que surgieran los distintos medios que hoy en día tenemos al alcance de la mano y de los cuales no podemos desprendernos.

La conjunción entre palabra e imagen se logró poco a poco para lograr mezclarse a un grado en donde quedó borrada la delgada línea que los dividía, obligando así al surgimiento de los llamados medios audiovisuales que se volverían pieza fundamental no solo de la evolución del ser humano como tal, sino también de la manera en que éste modificó la manera de ver al mundo y por ende de contar historias.

Al igual que en su momento las letras evolucionaron en imagen y está en video, las técnicas narrativas han evolucionado siguiendo el principio mencionado por Searle. Llegó un momento en el que las técnicas tradicionales no fueron suficientes para decir

algo; motivo principal por el que los guionistas y escritores buscaron otros medios y formas de enriquecer la forma de narrar las historias.

Surgió la llamada narrativa audiovisual, una con la capacidad de unir varios significados conformando una historia mediante una serie de técnicas y recursos propios de los medios que podían hacer uso de ella.

Así es como la imagen cobró mayor fuerza al grado de crear un lenguaje propio utilizado por el cine y la televisión el cual se aprovechó para, de cierta manera, regir la vida humana y demostrar su afianzamiento y poder dentro un nuevo tipo de sociedad.

Son primordialmente dos los medios audiovisuales que han regido la vida humana desde hace ya muchos años, tanto la televisión como el cine se han enfocado en mostrar aquellas ideas que solo un ser con razonamiento puede crear y comprender.

Cada uno de ellos con sus propias virtudes y defectos. El cine, por ejemplo, se convirtió en el medio por excelencia en donde imperaban las historias ficticias, aquellas que la mayoría de las veces llegan desde el subconsciente o a la imaginación, mientras que la televisión era el medio de lo informativo, de lo directo y en tiempo real.

Con sus debidas distinciones podría compararse a ambos medios con el impreso diciendo que el primero lo conforman aquellas novelas clásicas y el segundo, los periódicos. Esta manera de verlos perduró por mucho sin embargo, como bien se ha dicho, los cambios siempre llegan y es difícil mantener las estructuras tal y como fueron concebidas.

La naturaleza dicta que las cosas deben de mutar, es por ello que las técnicas narrativas utilizadas en el cine empezaron a ser ocupadas en televisión, extendiendo el panorama, seccionándolo no solo en un medio con la capacidad de informar sino también en uno que iba más allá.

La transmisión de imágenes a distancia cambió la vida cotidiana y la manera de comunicar, ahora es la imagen sobre la palabra. Un alto porcentaje de personas tienen televisión situación que ha permitido a los medios audiovisuales adquirir mayor fuerza y convertirse en un engrane primordial entre la cultura y las industrias.

Es difícil imaginar que un invento como la televisión, que describía Julio Verne hace más de cien años como uno de los más importantes de la humanidad, ahora es indispensable al grado de que es imposible suponer un futuro sin él pues se ha convertido en parte fundamental de nuestra existencia, columna vertebral de las economías y una forma de entretenimiento que ha conseguido afianzarse un lugar en el gusto del público y seguir al ritmo que la avanzada tecnología impone.

Si ponemos atención probablemente caeremos en cuenta de que una de las principales fuentes de alimento simbólico de la cultura contemporánea es la televisión, no por algo tiene el poder de modelar e intervenir en procesos políticos, sociales, culturales y

económicos así como la posibilidad de crear espacios de diálogo con los que puede influir en el funcionamiento de los mismos.

Esa búsqueda de respuestas a la que nos referimos anteriormente se ha vuelto tan importante que ha provocado, sin exageración, una crisis en donde todas las estructuras políticas, económicas y sociales han ido descolocándose hasta ponerlas en un estado de auténtica revisión, el cual se ha extendido hasta aquella mínima esfera que las conforma.

La manera de narrar no se ha salvado: el cine, las series de televisión y los videojuegos se están convirtiendo en difusores del mensaje ético que pretende dar respuesta a esa necesidad latente reflejada en el renovado interés que existe por lo místico y mágico; de ahí que la ciencia ficción siempre ha sido un género tan popular.

Lo anterior hace comprender que no es una coincidencia el auge de medios como el cine y la televisión, ya que definitivamente apelan a los sentimientos humanos y a esa búsqueda de respuesta ante todo aquello que tenemos en frente ya que, por ejemplo, las vivencias de un personaje dentro de una historia constituyen una forma de alcanzar ese objetivo.

Sin duda las narraciones sirven para conocer más sobre una cultura, un acontecimiento o tradición si es que no somos cercanos a ellos, influyen en nuestras emociones, nos hacen recordar e imaginar, permite la interacción, que sepan quienes somos, lo que creemos. Con ellas podemos dejar una huella visual que perdure durante años siendo una manera adecuada de mostrar la experiencia humana contextualizada.

## Capítulo II

### Del fin e inicio, ¿en dónde nos encontramos?

La costumbre dicta que al hablar sobre el final de una cosa, es hacerlo en específico sobre la culminación total de ese algo, más no del efecto inmediato que resulta de dicha acción, es decir, del comienzo de algo nuevo.

Si bien la tarea principal el día de hoy es vislumbrar lo que depara el futuro vale la pena recordar que estamos atados a un pasado, el cual contiene una gran cantidad de relatos y anécdotas sobre el ser humano que, sin duda, nos han marcado y traído hasta este preciso momento.

No existe una palabra o concepto que pueda caracterizar de manera concreta y responder a la interrogante de en dónde nos encontramos ya que hoy todo implica el uso de las palabras nuevo, distinto o simplemente desconocido. Los constantes e inevitables cambios, las nuevas estructuras, términos y una forma completamente distinta de apreciar la vida hacen de la tarea un problema aún más complejo.

Probablemente suene burdo y arriesgado nombrar a esta era como la de “la caja de pandora” pero, sin dudarlo, estamos en una época en donde los mayores temores del hombre pueden hacerse realidad y en donde cada acción, por más diminuta que sea, puede tener consecuencias devastadoras de manera inmediata e incluso a largo plazo.

Hoy todo es posible gracias a la existencia de un espacio dinámico repleto de distintos avances tecnológicos y en donde las relaciones sociales se logran gracias al papel fundamental que tiene la información al ser indispensable para toda actividad, sea del ámbito que sea.

Los actos cometidos en el pasado han modificado nuestro entorno y por ello hoy resulta común hablar acerca de los nuevos núcleos familiares que existen, de las formas distintas de laborar, vivir o incluso de la nueva economía, es decir, de una nueva manera de actuar y pensar.

Se dice que somos la sociedad de la información debido a, como se mencionaba anteriormente, el papel fundamental que ésta desempeña pues se consume rápidamente, alcanza velocidades nunca antes vistas, se transforma de manera constante y, además, es posible acceder a toda aquella generada por uno mismo como por los demás sin tener que mover un dedo prácticamente.

La estructura social dominante y actual es la llamada “sociedad red” y el eje central es como bien menciona Castells (2002:58 y ss.) “la revolución de las tecnologías de la información, cuyo principal carácter no es la acumulación de conocimiento e información sino la aplicación de ambos en la construcción del aparato de conocimiento

y procesamiento de la información/comunicación en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos.

Estas nuevas tecnologías no son simples herramientas, sino procesos de desarrollo, de tal suerte que los usuarios y sus creadores pueden convertirse en los mismos". Hoy podemos observar que todo adelanto tecnológico tiene sus raíces en uno anterior y que cualquier persona con las cualidades necesarias y el conocimiento de las mismas puede lograr grandes cosas.

Para Castells (cf. 2002:88 y ss.) dicha revolución informacional se constituyó a través de un nuevo paradigma de la tecnología de la información y cuyos rasgos esenciales son:

1. La información es materia prima: son tecnologías para actuar sobre la información, no información para actuar sobre la tecnología. Su capacidad de penetración en los procesos de nuestra existencia individual y colectiva se da a través del control de la información.
2. Su morfología de red le permite materializarse en todo tipo de procesos y organizaciones mediante tecnologías de la información.
3. Su flexibilidad y capacidad de reconfigurarse.
4. La convergencia creciente de tecnologías específicas en un sistema altamente integrado.

Ha quedado atrás aquella sociedad industrial dedicada a consumir bienes producidos por otros y una post-industrial en donde resultaba fácil acceder a los servicios prestados por otros para comenzar a funcionar bajo procesos de acceso ilimitado y sin restricciones a la información algo que actualmente puede ser considerado como una falta e incluso un atentado en contra de nuestros derechos más básicos.

## **¿Cómo llegamos?**

Existen acontecimientos fundamentales que pueden ser hallados en cualquier periodo histórico como las diferencias y disputas políticas o los conflictos bélicos, pero lo que siempre ha resultado diferente es la posición que ha asumido el ser humano ante ellos.

Estamos aquí por ello; pero sobre todo gracias a aquellas cosas que hacen del ser humano algo único: su curiosidad, atrevimiento y esa hambre por intentar comprender el mundo que lo rodea y tratar de utilizarlo a su favor.

Es así, también, debido a que las piezas involucradas para que este lugar funcione han pasado de estar estáticas a en constante movimiento. De hecho, afirma Toffler, es

como si viéramos al mar agitado; una idea fundamental que favoreció la creación de un enfoque distinto para comprender cómo hemos llegado hasta aquí y cuál será la configuración que tendrán las sociedades del futuro llamado “análisis de oleaje”.

Dicho análisis “considera a la historia como una sucesión de encrespadas olas de cambio y pregunta a dónde nos lleva la línea de avance de cada ola. Centra nuestra atención no tanto en las continuidades de la historia (importantes que son) sino en las discontinuidades, las innovaciones y puntos de ruptura. Identifica las pautas fundamentales de cambios a medida que van surgiendo, de que podemos influir en ellas”. (Toffler,1980:28)

En **La Tercera Ola** (1979) dicho autor deja claro que para poder saber hacia dónde nos dirigimos (la tercera ola) es necesario explicar las primeras dos olas y qué elementos han sido fundamentales en dicho proceso.

La primera ola es aquella que surgió con la revolución agrícola, en donde existía una sociedad descentralizada y los seres humanos se dividían en dos grupos: el primero formado por las agrupaciones migratorias que se alimentaban por medio de la caza, pesca o la cría de rebaño y que son llamados “primitivos” y por otro lado estaban los llamados civilizados constituidos por aquellos que se dedicaban a cultivar las tierras.

La mayoría de los productos eran creados con base en un gran esfuerzo físico, uno por uno sobre una base rutinaria por lo que su distribución se daba de manera individual dando como resultado que obtenerlos se lograra gracias al trueque.

Un factor importante es que la realidad de todo ser humano se creaba a partir de la propia naturaleza o de aquella información adquirida a través de otro miembro del grupo.

A la segunda ola se le conoce como la de la Revolución Industrial y es en donde el desarrollo de nuevas tecnologías cambió por completo tanto la manera de producir bienes como de vivir. En ella, por ejemplo, se comenzó a obtener energía a través de los combustibles fósiles y no renovables como el petróleo, que como bien sabemos actualmente es motivo de conflictos, y que Toffler asegura (1980:41) se debe al hecho de que:

“Este bucear en las reservas energéticas de la Tierra proporcionó una oculta ayuda a la civilización industrial, acelerando en gran medida su desarrollo económico. Y desde entonces hasta nuestros días, por donde quiera que pasó la segunda ola, las naciones edificaron elevadas estructuras tecnológicas y económicas, basadas en la presunción de que nunca dejarían de poder obtenerse fósiles baratos”.

Aparecen conceptos como el de la burocracia, las corporaciones, el imperialismo y el nacionalismo. La sociedad es centralizada, la realidad es entendida a través de lo que se transmite en radio y televisión.



Se crearon máquinas con el exclusivo objetivo de crear otras nuevas, es decir, las máquinas herramientas; pero sobre todo resalta la conjunción de varias de ellas a través de sistemas interconectados y bajo un mismo techo, creándose así la factoría y, finalmente, la cadena de montaje que permitió la creación de productos idénticos así como su distribución y comercialización en masa.

Es decir, se habla de la llamada producción en serie y que afirma González (2000:206 y ss.) fue un “modelo a seguir en las décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial sobre todo en las grandes empresas dominantes del mundo capitalista, fabricantes de bienes de producción y de consumo duradero. Desde esta lógica, la innovación en los procesos de producción estuvo asociada al objetivo de conseguir una industria a gran escala de productos relativamente homogéneos con los mayores ahorros de mano de obra y aumentos en la productividad”.

Existen dos direcciones interrelacionadas en el proceso de producción en serie: la primera se refiere a los métodos de trabajo ocupados en cada etapa del proceso para lograr que las operaciones individuales se realizaran de manera casi automática en poco tiempo y el otro referente a la organización de máquinas y secuencia y a la yuxtaposición de las fases y operaciones del proceso.

La automatización y el taylorismo fueron los principios generales de las mejoras en los sistemas de producción del trabajo. El primer concepto se refiere a la fabricación de un producto mediante la división del trabajo en fases y operaciones reguladas entre sí que sería conocido como línea de producción.

En cuanto al taylorismo se hace referencia a la reconfiguración de las tareas del obrero, de su tiempo de realización, de las herramientas y condiciones de trabajo a través de dos principios:

1. Entre los diversos métodos e instrumentos utilizados para hacer un trabajo, existe siempre un método más rápido y un instrumento mejor.
2. Estos métodos e instrumentos pueden descubrirse o crearse por medio de un análisis científico de todos los procedimientos e instrumentos en uso (dichos estudios solo pueden estar a cargo de las direcciones de las empresas por medio de oficinas especializadas en métodos de trabajo).

Si bien la segunda ola se trata de una época de profundas, complejas y diversas transformaciones existen seis ejes fundamentales que para Toffler la movieron:

1. Uniformización: Las sociedades industriales crean millones de productos idénticos.
2. Especialización: Cuanta más diversidad eliminaba la segunda ola en materia de idioma, ocio y estilo de vida, más diversidad se necesitaba en la esfera del

trabajo. Acelerando la división del trabajo, la segunda ola sustituyó al campesino más o menos habilidoso por el especialista concienzudo y el obrero que solamente realizaba una tarea repetida hasta infinito a la manera preconizada por Taylor.

3. Sincronización: En un sistema dependiente del mercado, ya se trate de un mercado dirigido o de un mercado libre, el tiempo equivale a dinero. No se puede permitir que máquinas costosas permanezcan ociosas, y funcionen a ritmos exclusivamente suyos.
4. Concentración: Las sociedades de la segunda ola se hicieron casi por completo dependientes de depósitos altamente concentrados de combustible fósil. Pero no solo eso sino que también se concentró a la población, desplazando los habitantes de las zonas rurales y reinstalándolos en centros urbanos gigantescos. Concentró incluso el trabajo.
5. Maximización: La escisión provocada entre producción y consumo creó también en todas las sociedades de la segunda ola un caso de macrofilia obsesiva, una especie de apasionamiento tejanero por las grandes dimensiones y el desarrollo. Si era cierto que series mayores de producción en la fábrica determinarían costes unitarios más bajos, entonces, por analogía, los aumentos de escala producirían también en otras actividades. Grande se convirtió en sinónimo de eficiente, y la maximización se transformó en el quinto principio fundamental.
6. Centralización: Todas las naciones industriales convirtieron la centralización en un bello arte. Sobre todo del poder. (Toffler, 1980:59 y ss.)

## **¿En dónde estamos y hacia dónde nos dirigimos?**

Atrás está quedando una civilización a la que si bien no se le puede considerar como vieja, sí como la que abre paso al origen de una completamente nueva y desconocida en la que comienzan a surgir cosas extraordinarias y a la vez sumamente complejas que cuestionan todo aquello que dábamos por hecho.

Si bien el hambre del ser humano por romper las fronteras y explorar otros sistemas es una meta interesante —que nos recuerda lo diminutos que somos en este universo— no hay que olvidar que para poder pensar en el descubrimiento de nuevas cosas y la exploración del universo hay que empezar por comprender el espacio en el que nos encontramos y hacia dónde nos dirigimos como individuos, sociedad y especie.

En pleno siglo XXI somos testigos y partícipes de un periodo de intensa transformación social; quizá uno de los más importantes de la historia hasta el momento y que ha sido

impulsado por la revolución tecnológica que ha terminado por alterar cada esfera conocida por el ser humano.

## La nueva esfera económica

Los grandes avances en el campo de la tecnología y sus aplicaciones, así como la digitalización, han incrementado el número de desafíos a los que se enfrenta la economía mundial que van desde la generación de nuevas alternativas de negocio hasta la creación de distintas formas de producción que se adecuen a la variedad de mercados que hoy en día existen.

Teniendo en cuenta que la información es uno de los principales productos con los cuales se comercializará habrá que considerar cuatro grupos de industrias que tendrán un desarrollo importante y por medio de las cuales se logre un cambio fundamental en la economía de esta nueva era (cf Toffler, 1980:147 y ss.):

1. El primer grupo es, evidentemente, el de aquellas relacionadas con la electrónica y las computadoras dado que es con la que en más contacto nos encontramos, empezando desde el hogar y a la que le debemos el hablar y analizar este momento.
2. El segundo es el de las industrias espaciales ya que no sería nada atrevido pensar que en un futuro cercano pudieran utilizarse cierta clase de vehículos para transportar mercancías e incluso personas entre la Tierra y el espacio exterior. Para Toffler aún no se valora debidamente esto pero, menciona, que muchas empresas ya empiezan a considerar a la “frontera superior” como fuente de la próxima revolución tecnológica y actúan en consecuencia.
3. El tercero lo conforman las dedicadas a la exploración y penetración de las profundidades del mar pues hasta ahora solo se ha rozado la superficie por lo cual sería posible encontrar nuevos minerales o carburos. La primera ola histórica de cambio social en la Tierra, dice Toffler, se produjo cuando nuestros antepasados dejaron de depender del forrajeo y la caza y, en lugar de ello, empezaron a domesticar animales y a cultivar el suelo. Esa es exactamente la fase en la que nos encontramos ahora en nuestra relación con los mares.
4. El último grupo es el de las industrias genéticas y para resaltarlo el autor cita a la revista ***New Scientist***, en donde se revela que la ingeniería genética ha recorrido una fase esencial de adquisición de instrumentos y ahora se encuentra en condiciones de entrar en materia. Como ejemplo, menciona que en un futuro la nueva biología podría ayudar a resolver el problema de la energía al utilizar bacterias capaces de convertir la luz solar en energía electroquímica.

Si bien, dichas industrias tendrán un papel fundamental esto no significa que las demás queden rezagadas, ya que también tendrán que adecuarse al cambio que implica el fabricar cosas. Al respecto Toffler (1980:188) menciona que “mientras unas industrias pasan de la producción en serie a la producción en pequeñas cantidades, otras están yendo más allá de eso, hacia la plena individualización sobre una base de funcionamiento continuo.

En vez de poner en marcha y detener la producción al comienzo y al final de cada serie corta, está progresando hasta el punto en que las máquinas pueden ponerse de nuevo en funcionamiento continuamente, de tal modo que las unidades producidas -cada una distinta de la siguiente- brotan de las máquinas en flujo interrumpido. Nos estamos dirigiendo, en suma, hacia la individualización de los productos de la máquina sobre una base continua, permanente”.

## **La producción flexible**

La producción y comercialización de productos estandarizados seguirá existiendo pero si hoy las empresas tienen como objetivo el penetrar en distintos mercados deberán implementar, como primera tarea, un sistema de producción que los ayude a conseguir dicha meta dado que el día de hoy nadie quiere tener lo mismo que el otro.

Debido a ello surge la llamada “producción flexible” que, a diferencia de la producción en serie, se distingue por emplear trabajadores cualificados quienes se encargan de producir una variedad de mercancías personalizadas.

Respecto a este, González (cf. 2000:219 y ss.) resalta la gran importancia de la automatización programable que hace posible el diseño de nuevos productos y, conforme a esto, modificaciones en el proceso de producción sin implicar cambios fundamentales en la maquinaria. Algunos puntos relevantes de la automatización son:

1. La microelectrónica, computación, informática y mecánica de precisión constituyen la base tecnológica que de manera creciente se ha incorporado en la operación de maquinaria y equipo dedicados a la transformación de la materia prima, ensamblaje y transporte.
2. La reducción de trabajadores debido a que las máquinas reciben instrucciones.
3. Permite tener líneas productivas que adecuen y modifiquen con rapidez el diseño de productos, los procesos y volúmenes de producción.
4. La fabricación de productos diferenciados, disminución del tiempo de producción, en el diseño de un producto se pueden eliminar tareas, mejor

articulación y abastecimiento de materias primas así como la optimización en la producción y distribución.

## **El mercado de lo personalizado**

Si las industrias se han visto en la necesidad de cambiar las estructuras y formas a las que estaban adecuadas desde hace mucho tiempo es debido a que el mercado al cual se dirigen no es el mismo.

Un cambio importante el día de hoy es que las compañías deben adecuarse a las condiciones, cada vez más individualizadas, que un cliente requiera ya que él estará estrechamente relacionado en el proceso de producción y su integración será clave a tal grado de borrar la línea, ya delgada, entre consumidor y productor.

Lo que pasa es fácil de observar, como ejemplo, basta con mirar lo que sucede en el mercado de la telefonía celular. Si bien cada dispositivo no deja de ser un producto estandarizado, se busca la manera de ofrecer algo, por más diminuto que sea, que lo haga diferente a los demás.

Aún hay trabajo por delante en este campo y de lo que no hay duda es que la tecnología está reestructurando y fragmentando los mercados a tal grado que se ha hecho cada vez más necesaria la producción transnacional ya que “los consumidores empiezan a realizar sus elecciones no solo porque un producto cumple una específica función material o psicológica, sino también por la forma en que se adecua a la configuración más amplia, de los productos y servicios que ellos exigen. Estas configuraciones acusadamente individualizadas son transitorias, como lo son los estilos de vida que contribuyen a definir. El consumo, como la producción, se torna configuracional” (Toffler, 1980:251).

## **Prosumers**

En el actual panorama nada deja de evolucionar, por ello hablamos de nuevas formas de economía y producción, sin embargo, hay una figura esencial que no puede pasar desapercibida y sin la cual todo funcionaría diferente o simplemente lo dejaría de hacer.

Y es que si se habla de mini-mercados y de la individualización de un producto es debido a que reaparece el papel del prosumer o prosumidor. Si se usa la palabra reaparecer es debido a que nunca ha sido un concepto ajeno o desconocido simplemente se perdió cuando la Revolución Industrial provocó la separación de estas dos funciones.

En la tercera ola y la revolución de la riqueza, Alvin Toffler destaca dicho concepto al unir las palabras producir y consumer con el propósito de caracterizar a aquellas personas en relación con los medios de lo que él llama tercera ola, mencionando que:

“En la tercera ola inventamos la palabra prosumidor para designar a quienes creamos bienes, servicios o experiencias para nuestro uso o disfrute, antes que para venderlos o intercambiarlos. Cuando como individuos o colectivos, PROducimos y consumimos nuestro propio output, estamos prosumiendo” (Toffler y Toffler, 2006:221).

Los prosumers, desde el punto de vista del autor, son aquellas personas que en los distintos ámbitos de la vida consumen lo que ellos mismos producen así que en la actualidad “por encima de todo, como vemos, la civilización de la tercera ola comienza a cerrar la brecha histórica abierta entre productor y consumidor, dando el origen a la economía del “prosumidor” del mañana. Por esta razón, entre muchas otras, podría resultar -con un poco de ayuda inteligente por nuestra parte- la primera civilización verdaderamente humana en toda la historia conocida.” (Toffler, 1980:27).

La posición que deberán de adoptar las empresas en lo que se refiere a este tipo de consumidores es la de verlos como un marco de referencia respecto a cómo se mueve y qué busca el mercado, ya que son sumamente activos, buscan la simplificación de ideas así como las soluciones sencillas por lo que serán un importante segmento a ganar pero también futura competencia debido a la capacidad con la que cuentan para generar productos ellos mismos.

Sin duda el panorama económico del siglo XXI ofrece muchas posibilidades pero también grandes desventajas. Dentro de las primeras se encuentra la rapidez con las que se realizan las transacciones, el acercamiento y colaboración entre distintas empresas así como la apertura del mercado y oportunidades para las más pequeñas.

Entre las desventajas se encuentra, tan solo por dar ejemplo, la explotación de recursos no renovables que tendrá como consecuencia que algunas empresas busquen otras opciones e incluso pongan en práctica conceptos como el de sustentabilidad.

Además, al estar interconectados los mercados existe un gran riesgo de que al caer uno lo harán los demás de la misma forma o incluso peor y por otra parte estamos mirando la creciente desigualdad y la acumulación de riqueza por ciertos grupos que terminan siendo beneficiados y dejando rezagados a otros.

La búsqueda de empleo, las jornadas laborales e incluso los espacios de trabajo serán distintos dado que, el uso de la tecnología como en otros ámbitos, podrá resultar en unidades de trabajo más pequeñas pues según Toffler (1980:197) “además de permitir una descentralización y desurbanización de la producción aparte de alterar el carácter actual del trabajo, los nuevos sistemas de producción podrían desplazar literalmente a millones de puestos de trabajo de las fábricas y a oficinas a donde las llevó la segunda ola y devolverlas a su primitivo lugar de producción: el hogar”, que indudablemente sería el nuevo centro de la sociedad.

Si bien resulta interesante que los hogares se conviertan en el nuevo centro de las sociedades, en donde se realicen las actividades rutinarias de una familia así como las

obligaciones laborales, es importante considerar que aún estamos lejos de lograrlo cuando aún existen lugares a donde la tecnología no ha llegado por lo que el objetivo principal, en primera instancia, sería combatir aquellas desigualdades que hacen imposible que dichos avances tengan una relevancia importante.

## **Ciudades inteligentes**

Si bien el hogar se puede convertir una vez más en el nuevo centro de la sociedad, hay que recordar que las ciudades son el centro del desarrollo de distintas actividades de gran importancia para toda nación por lo que debe prestarse mucha atención a la manera en la que se utilizan y explotan cada uno de sus recursos y espacios.

Una ciudad inteligente, en su sentido más amplio, puede considerarse de esa manera “cuando las inversiones en capital humano y social, y en infraestructura de comunicación, fomentan precisamente un desarrollo económico sostenible y una elevada calidad de vida, con una sobria gestión de los recursos naturales a través de un gobierno participativo” (Telefónica, 2011:13).

Es decir, una ciudad inteligente será aquella cuya sociedad esté plenamente consciente de la importancia de su entorno natural, así como de aquellos espacios históricos, culturales y arquitectónicos. Además tendrá la infraestructura necesaria así como la tecnología indispensable para la preservación e interacción con dichos espacios.

Las ciudades inteligentes serán llamadas a formar parte de las herramientas necesarias para el desarrollo de las sociedades del futuro, así como parte del sostén de cualquier Nación que no pretenda quedarse rezagada.

Existen ocho ejes fundamentales o servicios principales:

1. **Movilidad urbana:** El concepto de movilidad se refiere a la sostenibilidad, la seguridad y la eficiencia de las infraestructuras y sistemas de transporte, así como a la accesibilidad local, nacional e internacional. Dentro de este punto se pueden encontrar las soluciones que se enfocan, por ejemplo, a facilitar al conductor información en tiempo real del tráfico, predecir la llegada de autobuses o algún otro tipo de transporte, identificar las plazas libres para estacionarse o el uso de bicicletas o autos eléctricos para reducir las emisiones de contaminantes y el pago de peajes sin la necesidad de hacer filas.

En la ciudad de México, aunque aún falta desarrollarse, puede observarse este concepto con el uso de los sistemas GPS que pueden transmitir en tiempo real rutas alternas en caso de tráfico, el uso del TAG IAVE que es un dispositivo con el cual se realizan transacciones por el concepto de peaje o el servicio que ofrece CARROT para la renta de automóviles que desafortunadamente aún no se encuentra en muchas áreas de la ciudad.

2. Eficiencia energética y medioambiente: Se refiere a la sostenibilidad y mejora de los recursos energéticos amables con el medioambiente. Buscar alternativas energéticas debe ser una tarea fundamental de las ciudades de manera que se fomente el ahorro así como tener un control sobre el consumo de la misma.

En este punto se puede comenzar a ver el uso de aparatos o sistemas que funcionan a través del uso de la energía solar lo que reduciría el consumo recursos dañinos para el medio ambiente.

3. Gestión de infraestructuras y edificios públicos: Los edificios forman las ciudades por lo que una ciudad inteligente deberá contar con aplicaciones que permitan al usuario gestionar la iluminación, calefacción y demás elementos que ahorren el consumo de energía. En este sentido las empresas dedicadas a ello deberán considerar al término de sustentabilidad como uno de sus ejes fundamentales.

Hay dos grandes ejemplos del punto anterior, el primero de ellos es el caso de la delegación Azcapotzalco que a través del uso de paneles solares produce su propia energía eléctrica. El segundo es plaza carso que desde su construcción se pensó en el reciclaje de aguas residuales y la recolección de aguas pluviales.

4. Gobierno y ciudadanía: Los servicios proporcionados por el gobierno y la relación que tienen con la ciudadanía respecto a la transparencia y toma de decisiones. Habrá que considerar iniciativas y aplicaciones que fomenten la búsqueda de información de manera transparente.

El gobierno de la ciudad de México ha puesto al alcance de sus ciudadanos ciertas aplicaciones para la difusión de servicios jurídicos y legales como el caso de defensoría Df que asesora de manera gratuita en materias como asistencia o defensa penal, civil y arrendamiento inmobiliario.

5. Seguridad pública: Las ciudades crecen por lo que la gestión de la seguridad pública debe ser necesaria; la tecnología representa un importante beneficio para aumentar la capacidad de respuesta de los servicios de emergencia.

El uso de cámaras y botones en zonas estrategias pretende disminuir y prever los altos índices de inseguridad.

6. Salud: El uso de la tecnología para la gestión primaria de la salud debe ser indispensable para mantener la calidad de los servicios de salud. En este punto el historial clínico electrónico será fundamental.



Esta iniciativa se comienza a observar en algunos hospitales como el Ajusco Medio o Enrique Cabrera con la idea de que las personas tengan su historial clínico en tiempo real y tener un acceso rápido a los servicios de salud.

7. Educación, capital humano y cultura: El uso de las tecnologías de la información puede mejorar los modelos educativos así como su calidad y son herramienta para diseminar la cultura; además pueden ayudar a fomentar el turismo.

Aquí podría mencionarse a todos los programas que tenían como iniciativa llevar tabletas digitales a las escuelas con la idea de que la búsqueda de información necesaria para el desarrollo educativo de los niños fuera más eficaz e interactiva.

Una propuesta interesante en este sentido es google expeditions una herramienta de realidad virtual con la cual se pueden realizar viajes virtuales lo que podría beneficiar las clases en el aula y volviéndolas sumamente interactivas.

8. E-comercio: Este tipo de sistema tiene plataformas de pago a través de las cuales se puede realizar un pago o compra por medio de un celular y facilitar la entrada a un evento o simplemente pagar el transporte público.

Amazon México, Mercado Libre y Kichink son plataformas utilizadas en el país para la venta de artículos en línea y se han convertido en la forma ideal para hacerlo de una manera simple y segura.

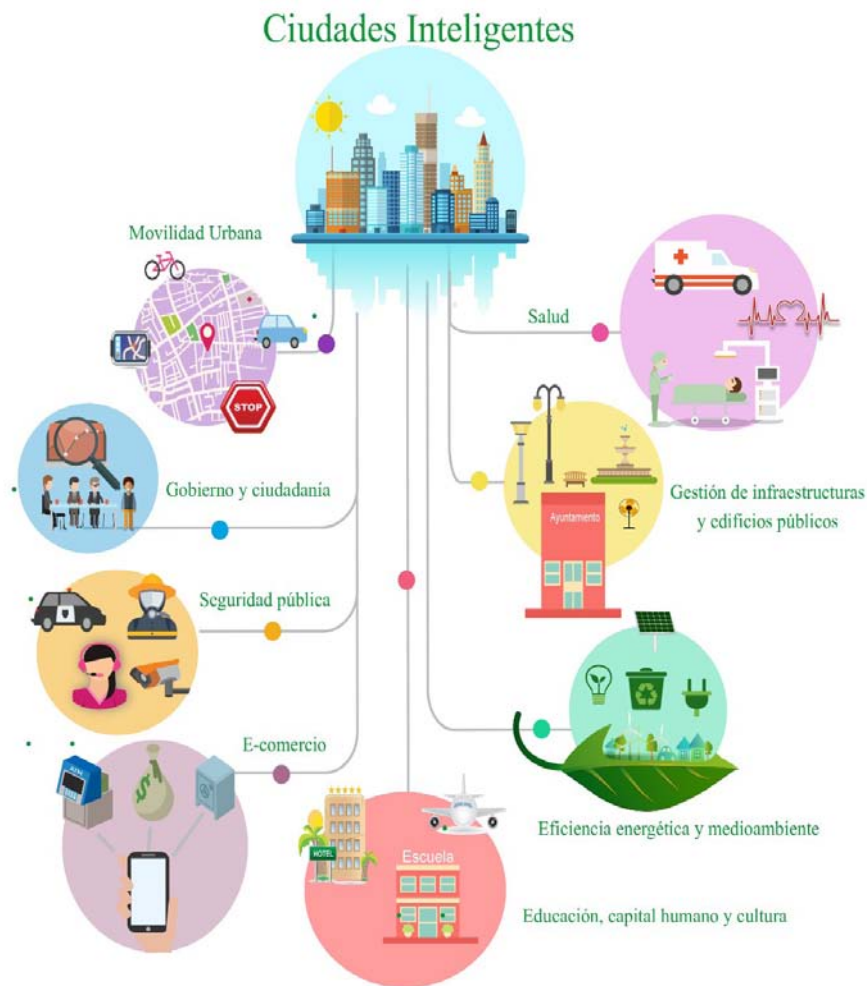


Figura 9: Ciudades Inteligentes

### “Ya nada es como antes”

Se ha vuelto normal que en cualquier lugar en el que nos encontremos, al alzar la mirada, observemos que la mayoría de las personas tienen la vista clavada en algún aparato electrónico: ya sea leyendo un libro, viendo sus redes sociales o simplemente conversando con alguien a la distancia por medio de una aplicación.

Hoy difícilmente vemos a un niño de dos años en la calle jugando con una bicicleta y es que las innovaciones tecnológicas definitivamente están modificando la manera en la que nos relacionamos con las demás personas y el ambiente en el que las nuevas generaciones se desarrollarán.

Un tema recurrente, y objeto de numerosos estudios, es la conversación respecto al papel que adoptó la televisión al sustituir el rol perteneciente a los padres; es decir, el de educar a sus hijos y ser el primer canal a través del cual comenzaban a entender su realidad.

Al respecto, Toffler (1980:162) menciona que “antes del advenimiento de los medios de comunicación, un niño de la primera ola, creciendo en una aldea sometida a muy lentos cambios, construía su modelo de la realidad con imágenes recibidas de un diminuto puñado de fuentes como el maestro, el cura, el cacique o el funcionario y, sobre todo, la familia”

La segunda ola, añade, “multiplicó el número de canales por medio de los cuales un individuo obtenía su imagen de la realidad pues ya no recibía imágenes solamente de la naturaleza o las personas sino también de los periódicos, revistas, radio y después de la televisión” (Toffler, 1980:163).

El universo mediático al que estamos expuestos, tanto nosotros como las nuevas generaciones, es sumamente diverso y lo que considerábamos antes como simples herramientas para comunicarnos se han convertido en espacios de comunicación en donde socializar no tendrá limitaciones temporales o espaciales.

En la actualidad, la elección de una cosa tan simple como el saber a dónde viajar y hospedarse dependerá de varios factores: en primera instancia, de lo que yo quiera, de lo que me ofrezca el lugar pero también de las fotografías y comentarios de otras personas que no necesariamente conozco.

Comienzan a reconstruirse espacios físicos en virtuales. Es decir, hoy puedo saber que en Londres es temporada de lluvia y las temperaturas son bajas porque puedo verlo en un *smartphone*; sé cómo luce el Big Ben gracias a la gran cantidad de fotografías que puedo ver al abrir Instagram y sé que es una ciudad segura por que las personas que sigo en Twitter lo dicen y de no ser así puedo buscar noticias al respecto.

La familia también es una estructura que sufrirá alteraciones mientras la sociedad se vuelva cada vez más compleja y es que conforme avanza el tiempo son cada vez más pequeñas e incluso podría decirse que el concepto de ella ha cambiado drásticamente ya que lo que era conocido como “familia nuclear” no sirve como modelo ideal para las nuevas sociedades.

Las familias del mañana pueden ser aquellas minorías que hoy luchan por el respeto de sus derechos tanto en el terreno social como jurídico ya que lo que existe actualmente es lo Toffler llama una vida no nuclear que básicamente consiste en el aumento del número de personas que deciden no formar una familia y simplemente vivir solas.

La cultura libre de hijos es cada vez más común, los hogares están centrados generalmente en adultos que prefieren seguir creciendo tanto laboral como personalmente en vez de “sentar cabeza” como se acostumbraba con anterioridad. Las pocas personas que decidan tener hijos están trayendo, tal vez sin darse cuenta, a una nueva generación que por primera vez llega a un mundo en donde estarán rodeados y en constante interacción con la tecnología.

Al respecto Toffler (cf. 1980:169) menciona que estos niños no se limitan solo a jugar con un aparato sino aprenden a responderle e interactuar con él y dejan de ser receptores pasivos a transmisores de mensajes por lo que manipulan el aparato en lugar de ser manipulados por él.

A dichas generaciones no habrá que perderles la pista debido a que ellos serán futuros clientes en potencia, creadores e incluso líderes de cualquier empresa por lo que será obligación repensar en cuáles serán las habilidades tanto personales como profesionales aportadas por este nuevo segmento para ser aprovechadas al máximo.

## **Las nuevas generaciones**

Son tiempos veloces e impredecibles en donde todo se transforma continuamente y en el cual, probablemente, se tenga que hacer una pausa en la búsqueda de respuestas y comenzar a realizar apuestas. Éstas pueden ser enfocadas precisamente en las generaciones que ya son y las que serán parte del terreno laboral.

A diferencia de las generaciones anteriores, las actuales están más preocupadas por vivir de aquello que les apasiona; quieren desarrollar nuevas ideas y proyectos ya sea con ayuda o por su propia cuenta.

El hecho de no estar atados a ciertas obligaciones como las que implica el tener una familia y la búsqueda de nuevos retos y metas los hace ser un segmento capaz de trabajar desde cualquier parte del mundo y en cualquier momento.

Un término que ha tomado fuerza en los últimos años, pero que realmente no es del todo nuevo, es el de “nativos digitales” que desde hace más de una década distintos autores han estado utilizando, junto con otros sinónimos, para referirse a aquellas generaciones que nacieron y crecieron rodeados de distintas tecnologías que en su mayoría tienen que ver con las redes de internet.

Nuestra generación y las que vienen estarán rodeadas de computadoras, celulares, videojuegos y otros aparatos que nos permitan estar en constante interacción y comunicación con todo el mundo.

Ya en el año 1998, cuando aún el internet estaba en una fase temprana de desarrollo, autores como Don Tapscott acuñaron el término Generación-N como un sinónimo de nativos digitales. Con el pasar de los años otros autores también se han enfocado en estudiar a los nativos digitales, Generación-N (net), o Generación-D (digital). Para ejemplo se encuentra Marc Prensky, quien desde el inicio de este milenio se ha enfocado a investigar sobre la tecnología y la sociedad.

En unos de sus artículos, Prensky (2001:2) explica que los nativos digitales están acostumbrados a recibir información de manera inmediata. Gustan de los procesos paralelos y multitarea, prefieren los gráficos a los textos, también gustan de los accesos

al azar como el hipertexto, funcionan mejor cuando están conectados y prosperan mejor con reconocimiento y recompensa inmediata.

Prefieren los juegos al “trabajo serio”. Esto es tan solo una breve introducción de como el autor presenta a la nueva generación de seres que están poblando este mundo.

El concepto de nativos digitales no es el primer término utilizado para clasificar a estas nuevas generaciones y su contacto con las actuales tecnologías. Un claro ejemplo de ello es cuando Tapscott (cf. 1998:2) usa la palabra boomer para referirse a todos aquellos que nacieron posteriormente a la Segunda Guerra Mundial y que ven a la televisión como el mayor adelanto de los medios informativos con los que habían estado en contacto.

Para Tapscott (cf. 1998:2) la mayor diferencia entre los boomers y los nativos digitales es el hecho de que, como ya se mencionó antes, los primeros ven como mayor adelanto tecnológico de la información a la televisión, un medio que los nativos digitales ven como torpe y anticuado.

Lo anterior es por el simple motivo de que es unidireccional, la selección de lo que se programa y los contenidos que se transmiten están en manos de pocas personas y, con frecuencia, solo se pueden observar temas que la mayoría de la gente acepta, sin arriesgarse a algo nuevo. Como ya lo hemos mencionado en ocasiones anteriores, los nativos digitales buscan interacción con el medio, que éste haga lo que el consumidor quiere y necesita.

Tapscott (1998:3) lo explica de una manera concreta:

A diferencia de la televisión, que era algo que se hacía para ellos, en el mundo digital ellos son los actores.

Aun cuando ***Creciendo en un Entorno Digital: La Generación Net*** se escribió en una etapa muy temprana del internet, Tapscott tenía muy claro cómo es que los nativos digitales se iban a desarrollar junto a este nuevo y poderoso medio, viendo las virtudes y ventajas que traería consigo la adopción temprana del internet y sus derivados.

Una de las virtudes de los nativos digitales o Generación-N, como Tapscott los llama, es el hecho de que prácticamente pueden hacer de todo con acceso a la red: entretenimiento, aprendizaje, comunicación y, en algunos casos, compras. Cada una de estas actividades ha tenido que adaptarse no solo a la tecnología actual, sino también a las personas que hoy en día ven como una opción importante el hecho de hacer todas sus actividades a través de la red (cf. Tapscott, 1998:4).

En dicho texto, el autor canadiense también explica cómo es que aquellas personas mayores que no entienden de igual forma el alcance y uso de internet así como otras tecnologías tendrán dificultades para adaptarse al nuevo ecosistema digital.

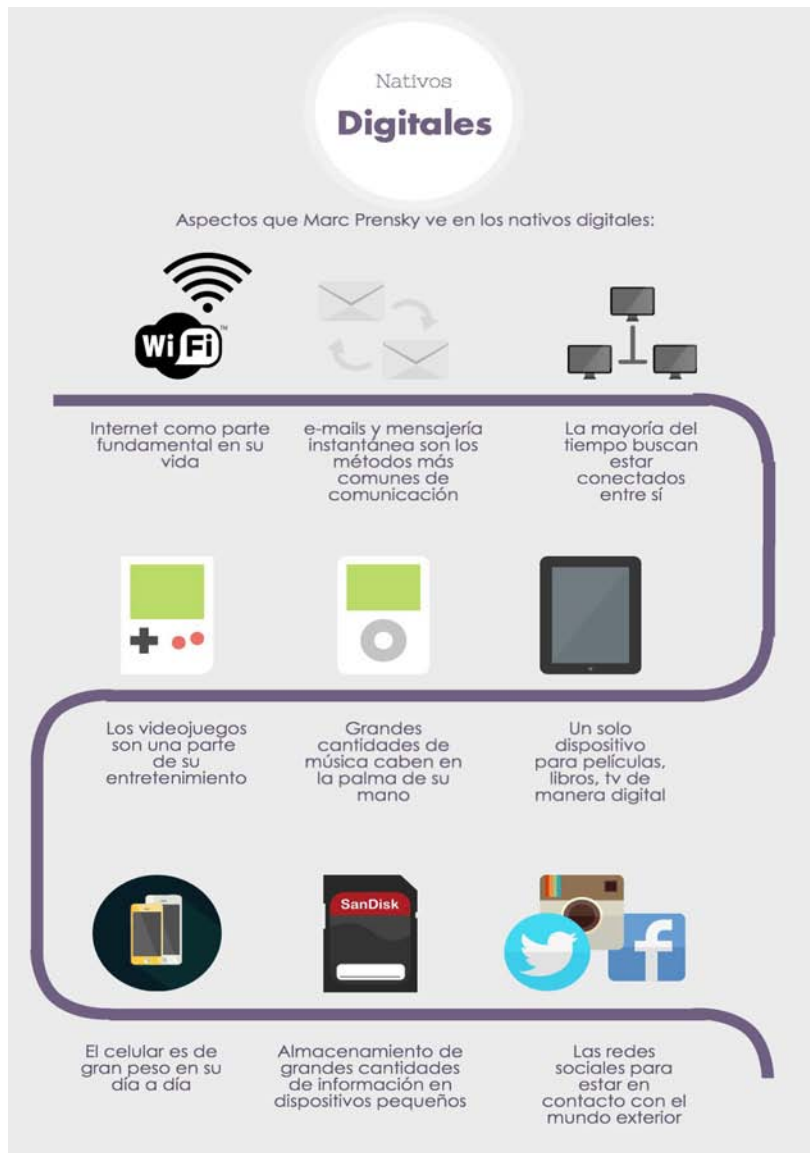
Por una parte existe la Generación-N que avanza a pasos agigantados, siempre en busca de algo nuevo; mientras que en el otro lado están los moralistas y tecnófobos que se preguntan de manera preocupada “¿Qué hacen los niños en internet?”.

Tapscott (1998:6) responde a dicho cuestionamiento diciendo “tranquilícense todos; los niños están bien. Están aprendiendo, desarrollándose y prosperando en el mundo digital”; una respuesta que si bien pudo tener fundamentos en 1998, cuando se escribió el libro, no sea tan válida actualmente debido a que 17 años después la red se encuentra más desarrollada.

Sí, las nuevas generaciones no se despegan de la computadora y no dejan de usar internet; y por más extraño que parezca los nativos digitales hacen uso de las actuales tecnologías para realizar lo mismo que hacían los niños anteriormente, es decir, juegan, aprenden, se comunican y entablan relaciones tan solo dando un clic.

El fin termina siendo el mismo, pero las formas son distintas. Sin embargo, esto también puede tener un punto negativo entre todos los que están a favor ya que la interactividad ha provocado un desarrollo acelerado en las nuevas generaciones en cada espacio relacionado con ellos por lo que seguirles el paso será una tarea demasiado compleja.

La pregunta más importante a resolver sobre esta generación no será ¿Qué hacen los niños en internet? Ya que eso lo sabemos sino ¿A través de qué formas lo hacen? Y ¿a qué le están dando más importancia? Pues al final si bien internet representa una gran oportunidad es también un espacio en donde se privilegia a personajes y espacios que no benefician a nadie.



powered by  
**Piktochart**  
make information beautiful

Figura 10: Nativos Digitales

## La inteligencia colectiva

El desarrollo de las civilizaciones del futuro dependerá mucho de la participación y colaboración entre los seres humanos ya que es imposible que hoy una sola persona o grupo tenga las respuestas adecuadas a todo o el conocimiento absoluto respecto a algo.

Al disponer de distintos aparatos tecnológicos y de la aparición de una nueva generación queda claro que hoy cada individuo tiene la facilidad de aportar

conocimiento propio que ayude a generar un sistema en el que todos resulten beneficiados.

Un ejemplo que sirve para entender lo que sucede es a través de un deporte tan popular como el fútbol. El equipo es una estructura compleja compuesta por once jugadores dentro de la cancha, los cambios que se encuentran en la banca, un director técnico, su asistente además de otras figuras indispensables para el funcionamiento de todo.

El objetivo primordial del equipo será el conseguir la victoria y para lograrlo el director técnico tendrá la capacidad de elegir a su cuadro inicial con base a ese propósito, por lo que podrá apoyarse en un asistente quien le ayudará a tomar decisiones para conseguir lo que busca, además de elegir a los jugadores que cubren dichas características.

Los once jugadores que saltan a la cancha tendrán que trabajar tanto individual como colectivamente. Si bien el ganar implica el marcar goles también tendrá que haber cierta coordinación entre ellos para no recibir un tanto en contra.

La estrategia que escoja el director sin duda será indispensable pero también el estado mental en el que se encuentren los jugadores, ya que ellos tendrán que poner a servicio de los demás sus habilidades individuales.

Un equipo ganador es aquel en donde cada futbolista trabaja para los demás y en donde a pesar de ciertas individualidades, que siempre existirán, se crea un entendimiento o pensamiento colectivo que será clave para la victoria.

Si trasladamos el ejemplo anterior a otras esferas sociales podrá observarse que funciona de la misma manera; los objetivos serán diferentes así como la forma de lograrlos pero la esencia no cambiará.

Todo lo anterior hace referencia al concepto de inteligencia colectiva que básicamente se refiere a la forma en que las organizaciones sociales —grupos, tribus, compañías, equipos, gobiernos, naciones, gremios, etc.— se agrupan para compartir y colaborar, para encontrar una ventaja individual y colectiva mayor que a la que obtendrían si cada participante hubiera permanecido solo (Noubel 2006:5).

Dicha inteligencia es la misma que la evolución nos ha brindado a lo largo de los años pero practicada en grupos más pequeños, de hecho, es una inteligencia a la que estamos expuestos sin darnos cuenta cuando estamos en el trabajo o cuando jugamos en algún equipo deportivo que involucra un número pequeño de personas próximas sensorialmente y de manera espacial (cf. Noubel 2006: 5).

Características de la inteligencia colectiva, según Noubel (cf. 2006:6 y ss.):

- Una totalidad emergente: Un equipo de fútbol tiene su propia personalidad, estilo o espíritu al que nos referimos como si fuese algo individual pero ello se debe



precisamente a las cualidades y unidad que tienen los integrantes de dicho equipo.

- Un espacio holóptico: La proximidad espacial provee que cada jugador tenga una percepción completa y actualizada de esa totalidad por lo que sus acciones se irán ajustando y adecuando a la de los demás en beneficio de todos.
- Un contrato social: Todos los jugadores del equipo son conscientes de que existen ciertas reglas en el juego las cuales son aceptadas por cada uno de ellos.
- Una arquitectura polimórfica: Todo un esquema de juego puede variar dependiendo de las circunstancias que se puedan dar y con base al contrato social ya establecido. Aquí resaltan el jugador talentoso que es reconocido como líder, por lo que y todos actuarán acorde a sus necesidades pero también este podrá cumplir con otra función si la situación lo requiere.
- Un objeto-enlace circulante: Hay un objeto colectivamente perseguido ya sea físico o simbólico, que cataliza la inteligencia colectiva. Este objetivo de ser claro para todos los involucrados.
- Una organización que aprende: El proceso de aprendizaje no opera solo a nivel individual sino que involucra un proceso social que se hace cargo de los errores e integra y los transforma en objetos cognitivos compartidos. Se trata de lo que aprendemos por nosotros mismos y ponerlo a utilidad de los demás.
- Una economía del regalo: Se refiere a que primero tenemos que aportar o dar algo para después recibir de la comunidad ese valor de lo que dimos incrementado.

Otro de los grandes autores que se refiere a dicho concepto es Pierre Levy (2004:19) quien la define como “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias.

Para Levy (2004:19) “nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad”. Dicha frase es tan fuerte debido a que engloba de una manera muy concreta todo lo que significa vivir en este período.

Habitamos un lugar en el que deben fomentarse las competencias pero, sobre todo, la colaboración entre individuos con el fin de lograr que el conocimiento no conozca de fronteras y limitantes permitiendo así alcanzar cualquier objetivo.

## El actual panorama cultural

Es trascendental que en medio de la infinidad de cambios que se están generando se ponga atención y cuidado a lo que sucede en el ámbito de las transformaciones culturales y cuál será el rol que ellas desempeñen dentro del nuevo horizonte.

Para la Unesco la cultura puede considerarse “como el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo.

Es debido a ella que nosotros somos específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca inalcanzablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden”.  
(**Culturas: Líneas Generales**:web)

Sin duda el concepto engloba a todo aquello que hace al hombre, que lo caracteriza; y a su vez es todo lo que él crea. Es decir, uno no podría existir sin el otro.

Por su parte la doctora Soledad Ruano López (cf. 2006:60 y ss.) que retoma el pensamiento del sociólogo Luis Escobar menciona que la cultura comprende todos los procesos y valores, tanto sociales como materiales, que integran a una civilización llegando a resumir toda la experiencia vital de los pueblos; además, hace una división dentro de la cual se encuentra la cultura superior o de élite y la cultura de masas haciendo una distinción de ellas de la siguiente manera:

- Cultura superior: vinculada al concepto más individualista de la cultura que hace referencia a determinado dominio intelectual o artístico.
- Cultura de masas: Alude a los aspectos de la vida de una sociedad como la política, religión, costumbres, ética, ciencia, arte, técnica, es decir, todo aquello que la tipifica, la distingue y le permite subsistir y progresar.

Sin embargo, con la aparición de los medios masivos de comunicación las diferencias entre ambas se volvieron difusas debido a que:

- La cultura de élite no desaparece con el surgimiento de las masas, sino que se suma a la cultura creada por y para la televisión.
- La cultura de masas no excluye a la de élite, pero sí incluye a muchas más franjas de la sociedad por ser una cultura comercializadora en donde la

población alcanza la producción estandarizada debido a los medios de comunicación.

De nuevo se puede observar como la integración de las nuevas tecnologías en el terreno que sea tiene la capacidad de incitar un cambio social trascendental. En este caso se habla de cómo la cultura pasó a las manos de las masas y dejó de ser exclusivamente de un grupo en específico. Por consiguiente adquirió su carácter industrial.

En la actualidad uno de los elementos más buscados y al que se le da gran relevancia en las empresas, sea de la índole que sea, es a la creatividad. Si bien una persona puede ser un gran candidato por los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo de su vida tendrá que contar con la capacidad de aplicar todo ello de una manera original.

La creatividad, además de ser un elemento o característica, es también un objeto con la enorme capacidad de contribuir al crecimiento económico de cualquier Nación, por ende, de generar empleo. Además, las industrias que se dedican a explotarla son un medio a través del cual es posible dar a conocer y transmitir de cualquier forma y desde cualquier lugar cualquier identidad cultural.

De manera formal una industria es entendida, ante la Unesco, como todos aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial (**Políticas para la creatividad: web**).

Sus principales características son:

- Intersección entre la economía, la cultura y el derecho.
- Incorporan la creatividad como componente central de la producción.
- Contenido artístico, cultural o patrimonial.
- Bienes, servicios y actividades frecuentemente protegidas por la propiedad intelectual - derecho de autor y los derechos conexos.
- Doble naturaleza: económica (generación de riqueza y empleo) y cultural (generación de valores, sentido e identidades) innovación y recreación.
- Demanda y comportamiento de los públicos difícil de anticipar.

El término se debe, para ser precisos, a los filósofos Adorno y Horkheimer quienes analizaron en la obra **Dialéctica de la ilustración** la transformación que hoy puede ser

aún más clara de los medios de comunicación de masas y el carácter industrial que adquiriría la producción de la cultura en la sociedad; por lo tanto para Soledad Ruano (2006:62 yss.):

1. Se manifestaron en contra de la mercantilización de la cultura poniendo en evidencia las consecuencias destructoras y desastrosas de esa mercantilización respecto de los contenidos culturales y artísticos.
2. Establecieron una diferencia entre la cultura tradicional y la industrializada que forma parte del modelo capitalista de producción, definiendo por lo tanto a la industria cultural como propia de la cultura de masas por lo que el objetivo primordial de esta escuela era la sociedad industrial y la industria de la cultura que en ella había surgido.

Por su parte, David Fernández Quijada (cf. 2007:121) menciona que puede parecer un tópico caracterizar a las industrias culturales como altamente dinámicas, pero fenómenos vigentes como la innovación tecnológica, la convergencia o los procesos de neoregulación así lo confirman.

Quijada agrega que el tránsito desde un entorno básicamente analógico hacia otro plenamente digital, etapa en la que se hallan actualmente las industrias culturales, supone una serie de cambios de gran importancia en su seno. Cuatro, que están relacionados entre sí, parecen jugar un papel central en dicha transformación y son:

- a) La globalización que es un fenómeno que determina la configuración y la dimensión de los espacios de comunicación. En este punto el autor resalta dos factores importantes que hacen de ella un factor determinante:
  - Los productos y mercancías culturales que no beben exclusivamente de una cultura nacional sino de diversas culturas y de culturas transnacionales.
  - En cuanto a su cultura corporativa de base nacional, que con la expansión a países y continentes diferentes puede atravesar sus fronteras originales.
- b) La digitalización, como condición de base para la convergencia tecnológica y fenómeno que determina la naturaleza de la nueva unidad mínima de información, el bit. Se refiere a este punto en el sentido de que se desmaterializan los contenidos producidos por estas industrias y afecta todas las fases del producto. Como consecuencia resulta:
  - Desaparición de la función de gestión de stocks de los productos de papel y del trabajo asociados a la tradicional función de edición y conservación.

- Ubicuidad de los contenidos, accesibles instantáneamente, deslocalización de las fuentes y desmaterialización de los lugares de acceso.
  - Difusión ilimitada a través de las redes.
  - Reproducción hasta el infinito.
  - Modificación de las prácticas sociales e inducción de nuevas configuraciones intelectuales.
- c) La convergencia de los sectores de la comunicación, la informática y las telecomunicaciones cuyo objetivo final es la creación de servicios y contenidos ubicuos permanentemente disponibles, así como accesibles desde múltiples puntos.}
- d) La neoregulación en su calidad de fenómeno determinante en la creación de las nuevas formas a través de las que los usuarios y las empresas acceden a los mercados y la configuración de estos. La nueva realidad en la que se desarrollan estas industrias se basa fundamentalmente en un mayor protagonismo del mercado y un retroceso del Estado como sujeto económico (Fernández, 2007:124 y ss.).

Dentro de todo este panorama aparece un nuevo campo de investigación y de aplicación llamado cultura digital que se refiere a “la versión digital del patrimonio cultural: desde las artes visuales (pintura, escultura), las artes escénicas (música, cine), hasta los entornos artificiales (arquitectura) y los entornos naturales (bajo la forma de paisajes culturales).

La cultura digital incluye, a su vez, los nuevos medios que nacieron en el ámbito digital, como las reconstrucciones de la realidad virtual, el arte por internet y las nuevas narraciones interactivas. También, las versiones digitales, los contenidos y las funciones de las instituciones patrimoniales (bibliotecas, museos y archivos). Al igual que los museos y las instituciones patrimoniales, la cultura digital asume el reto de coleccionar, contextualizar, conservar y transmitir” (cf. Colorado, 2010:104).

El progreso de las tecnologías hace el mundo cada vez más pequeño por lo que existe la posibilidad de crear y acercarnos tanto a los bienes materiales que ya conocemos y los que estamos por conocer como a los productos culturales creados en el extranjero. Si bien esto tiene un lado positivo no se puede olvidar que dentro de este fenómeno se encuentra un gran riesgo, por ejemplo, de perder no solo nuestra identidad individual, sino también como pueblo o Nación.

Además, no se debe olvidar que el crear y producir bienes de manera masiva no asegura su calidad por lo que habrá que comenzar a pensar en productos altamente especializados e individualizados que correspondan a la importante revalorización del usuario.

## La convergencia cultural

La llegada de nuevos medios de comunicación trajo consigo los nuevos términos con los que se estudiaría de distinta manera a estos. Uno de los principales es la convergencia cultural, expresión utilizada para hablar de ese punto de unión en el que los viejos métodos se unen con los nuevos creando otro modelo cultural.

Para comprender mejor cómo es que este término se acuñó al estudio de los medios de comunicación es indispensable hacerlo, en primera instancia, a través del entendimiento de las palabras que lo crean. Según la RAE el hecho de convergir es la acción de “dirigirse a unirse en un mismo punto”, o bien, “concurrir al mismo fin”.

Con lo anterior entendido, podemos decir que la convergencia cultural es la acción de lograr que los medios de comunicación tradicionales se fusionen con los nuevos medios en un método cultural, de trabajo y entretenimiento útil para el ser humano que hoy tiene toda esta información lista para ser procesada.

Para Jenkins (2008:178) la convergencia es el “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples instrumentos de los medios (entretenimiento) y la migración del comportamiento de las audiencias, quienes se moverán a cualquier lugar en la búsqueda de las experiencias de entretenimiento que éstas buscan.”

Una de las partes primordiales en esta convergencia cultural se deriva de que en los medios tradicionales el espectador/consumidor se mantenía pasivo frente a la información recibida a través de los medios de comunicación. Sin embargo, hoy en día los consumidores son participativos y, como ya se ha mencionado antes, quieren ser parte de lo que consumen, quieren interactuar. Esto es algo que muchos autores ya tenían claro desde hace unos años, Jenkins (2008:1990), por ejemplo:

“En lugar de hablar de productores y consumidores como si ocuparan roles distintos, ahora nosotros deberíamos verlos como participantes que interactúan uno con el otro de acuerdo a las nuevas reglas de los roles que ninguno de nosotros entiende completamente.”.

Otra parte fundamental para la existencia de la convergencia cultural es la colectividad, ya que los nuevos medios no son tan cuadrados como los tradicionales pues los métodos de creación de cada uno de estos es muy diferente. El internet y los medios que viven en él, se basan en el trabajo conjunto, en la interactividad y el apoyo entre la misma comunidad para tener éxito.

Si bien la inteligencia colectiva ya se mencionó antes nunca está de más resaltar su importancia, en este caso por su labor como pieza fundamental en todo este proceso de fusión ya que “ninguno de nosotros puede saberlo todo, cada uno de nosotros sabe algo; y podemos poner las piezas juntas solo si reunimos nuestras fuentes y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede ser vista como una fuente alternativa de poder mediático” (Jenkins, 2008:201).

Aunque hoy en día el concepto ha sido adoptado por prácticamente cualquier estudioso del tema, hace unos años no se pensaba de la misma manera. Sí, existe una revolución digital, como se creía a mediados de los noventa, pero no, los nuevos medios no reemplazaron a los viejos. La desaparición de los medios tradicionales no sucederá; sin embargo, vieron mermada su existencia conforme la revolución digital avanzaba. El hecho de que los consumidores tuvieran un acceso más sencillo a contenidos de su agrado fue algo que la televisión, radio y periódicos no veían venir.

De hecho, todo este proceso de digitalización y adopción de nuevos medios fue mencionado por Nicholas Negroponte (cf. 1995:54) hace ya 20 años cuando predijo el colapso de las cadenas de televisión a favor de una era de difusión restringida y de nichos de contenido *on demand*: “Lo que le pasará a la televisión en los próximos cinco años será fenomenal y difícil de comprender”.

Si bien la teoría de Negroponte no fue acertada al cien por ciento, es un claro indicador del poder que se veía en los nuevos medios cuando apenas comenzaban. Veinte años después su maduración se ha dado a pasos agigantados y aunque el internet está lejos de causar un “colapso de las cadenas de televisión” si ha hecho que éstas voltearan a verlo y decidieran hacerlo un aliado antes de que la tesis de Negroponte se volviera correcta.

Mientras Negroponte veía un colapso, Jenkins (2008:401) ve como “los viejos medios no han sido desplazados. Simplemente sus funciones y estatus están cambiando por la introducción de las nuevas tecnologías”.

Ahora, la convergencia ha resurgido como un importante punto de referencia en el que las viejas y nuevas compañías tratan de imaginar el futuro de la industria del entretenimiento. Si el presunto paradigma de la revolución digital dice que los nuevos medios desplazarán a los medios tradicionales, el paradigma de la convergencia asume que los viejos y nuevos medios interactúan en maneras cada vez más complejas.

La convergencia de los medios no es más que un cambio tecnológico que, sin lugar a dudas, altera la relación entre tecnologías, industrias, mercados, géneros y audiencias existentes. La convergencia altera la lógica con la que las industrias mediáticas operan y por eso es que el proceso de noticias y entretenimiento por parte de los consumidores también cambia.

“La convergencia se refiere a un proceso, no a un final. No solo habrá una caja negra que controle el flujo de los medios en nuestros hogares. Gracias a la proliferación de canales y portabilidad de nuevas computadoras y tecnologías en telecomunicaciones, estamos entrando en una época donde los medios podrían estar donde sea” (Jenkins, 2008:424).

## ¿Qué son los nuevos medios?

Todo de lo que se habla el día de hoy implica el uso de la palabra nuevo. En efecto, no hay rama en la que el ser humano se desenvuelva actualmente que sea inmune a su uso y a todo lo que se viene, sobre todo en lo que a comunicación se refiere.

Lo que ha sido descrito está revolucionando los procesos involucrados en el uso de la información y en la manera de comunicarnos. Muestra de ello se encuentra en la transición que están teniendo los medios tradicionales para adaptarse a la nueva realidad digital y el surgimiento de lo que se ha nombrado como “new media o nuevos medios”.

Esta transición deja claro el hecho de que evidentemente el desarrollo de la historia ha sido afectado debido al origen y uso de las tecnologías que, a su vez, han alterado el proceso evolutivo de los medios de comunicación.

La afirmación anterior se puede ilustrar con el nacimiento de la imprenta, un invento que logró la innovación no solo en el campo de la escritura y otras ramas sino en la manera de transmitir conocimiento que hasta el día de hoy, con todo y las transformaciones que se están originando, sigue siendo válido.

Nicholas Negroponte (2000:22) menciona que la migración a digital que estamos observando “es un proceso irrevocable e incomparable en donde las tecnologías serán el agente transformador y revolucionario que permitirán tener al alcance infinidad de posibilidades comunicativas”.

Estamos siendo testigos de lo anterior al caer en la cuenta de que hoy es posible transmitir más información gracias al uso de nuevos canales, de que podemos encontrar contenido sumamente especializado y dirigido a un número específico de usuarios ya que como bien dice Toffler “en la actualidad en lugar de masas de personas que reciben todas los mismos mensajes, grupos desmasificados más pequeños reciben y envían entre sí grandes cantidades de sus propias imágenes” (Toffler, 1980:170).

Es probablemente la primera ocasión en la que los medios de comunicación de masas pierden su papel central al que nos tenían acostumbrados. Así “en un mundo digital, el medio no es el mensaje, sino la encarnación de éste. Un mensaje puede tener varias encarnaciones que derivan de una manera automática de la misma información” (Negroponte, 2000:116 y ss.).

Las mejoras en este campo implican hablar de un nuevo espacio en donde la comunicación funciona de manera distinta y en el cual las industrias tecnológicas y los medios de comunicación deberán tener como tarea fundamental la colaboración y definición de objetivos con base a la cantidad de emisores que hoy existen.

Tanto los medios tradicionales, que aún se están adaptando, como aquellos a los que se les llama nuevos tendrán que extender su presencia a lo virtual y formar parte del



ciberespacio en donde un usuario podrá tener la posibilidad de interactuar y obtener una experiencia multisensorial y en tiempo real de la representación de un espacio físico.

Algunos de los valores que caracterizan a estos nuevos medios, según Cabrera (2012:web) y el texto ***Los nuevos medios de comunicación frente a los medios tradicionales***, son:

- Son una plataforma para que cualquiera pueda compartir lo que es de interés para ellos.
- No hay público, en el sentido tradicional de la palabra. La audiencia es una comunidad en constante crecimiento y con un interés común.
- La calidad de producción se centra en el contenido.
- Son un lugar donde los anunciantes pueden hacer llegar su mensaje a una audiencia altamente conectada y targetizada.
- Los creadores de los contenidos no son nada sin la comunidad, tienen que mantenerse conectados con ella.
- El contenido puede ser rápido y corto, pero también puede producirse en formato largo. Digital elimina los retos anteriores establecidos por los medios de comunicación en términos de tamaño de página, longitud y limitaciones por el estilo.
- Favorecen la no intermediación de un medio para la publicación de información.
- Aceleran los procesos de creación, publicación, distribución y discusión de los contenidos.
- El tiempo real sustituye a la periodicidad de los medios tradicionales. Las ediciones ya no se basan en un horario prefijado, sino que se puede publicar cuando surge la información.
- La autoría de los contenidos se ha democratizado, la publicación no es exclusiva de los especialistas de la información contratados por los medios, sino que el ciudadano se vuelve autor. Cualquiera puede generar información, comentarla y compartirla, la autoría se traslada a la sociedad en lo que viene a llamarse periodismo ciudadano. Todos los ciudadanos estamos invitados a aportar comentarios y debatir la información dando nuestro punto de vista o nuestra versión de los hechos.

- Los nuevos medios permiten acceder a la información en cualquier momento y desde cualquier lugar, siempre que se tenga conexión a internet a través de cualquier dispositivo digital.
- La creación puede producirse en tiempo real: las barreras espacio temporales han desaparecido para la publicación de información.
- La publicación y distribución se apoya en tecnologías digitales, pueden manipularse y permiten la interactividad.
- La información está viva, los usuarios la amplían, corrigen y comparten.

Los principios de los nuevos medios según Lev Manovich (2005:72 y ss.) son:

- Representación numérica: Ya sean creados desde cero por el ordenador o sufran una conversión a partir de fuentes analógicas, se componen de un código digital. Son representaciones numéricas, lo cual tiene dos consecuencias:
  1. Un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos formales (matemáticos). Es decir se componen de un código numérico.
  2. Pueden ser sometidos a manipulaciones algorítmicas, es decir, son programables.
- Modularidad: También llamado como estructura fractal. Presentan estructuras modulares, los objetos se agrupan en objetos a mayores escalas pero siguen manteniendo su identidad individual.

Los últimos tres dependen de los dos primeros.

- Automatización: Los dos primeros principios permiten automatizar muchas de las operaciones implicadas en su creación, manipulación y acceso. Es decir, se puede suprimir, en parte, la intencionalidad humana.
- Variabilidad: Un objeto de los nuevos medios no es algo fijado de una vez para siempre, sino que puede existir en distintas versiones, que potencialmente son infinitas.

## **Ecología de medios**

El paisaje actual se encuentra compuesto y es a la vez resultado de la infinidad de acciones que el ser humano ha logrado de su antigua relación e interacción con la

naturaleza cuya labor, lejos de ser limitada, ha sido fundamental al proporcionar los elementos y materiales para que la curiosidad del hombre no quedara solo en ello.

Un vínculo así de importante no puede pasar desapercibido y mucho menos ignorado al momento de estudiar, proponer y generar nuevas formas y conceptos por medio de los cuales aspiramos a comprender el preciso momento en el que nos encontramos y vislumbrar hacia donde nos dirigimos.

Una de las propuestas más interesantes que ha logrado entender dicha relación y usarla de cierta forma en sus estudios es la llamada ecología de medios o escuela de Toronto. Su enfoque ha sido el entender las relaciones que surgen entre el ser humano, los medios de comunicación, el espacio en el que se desenvuelven y como los cambios tecnológicos transforman dichas relaciones.

Como todos saben la ecología es una ciencia dedicada al estudio de las relaciones que existen entre los seres vivos, el medio ambiente en el que se desenvuelven, su relación con el mismo y cómo ésta, además, puede modificar todo a su alrededor. Por lo tanto queda claro que el hombre y su medio son parte del estudio.

Pero por qué llamarla ecología de medios, Postman (cf. 2000:web) lo describe como algo que surgió a raíz de dos metáforas biológicas; la primera de ellas definía a un medio como una sustancia dentro de la cual una cultura crece, pero al reemplazar la palabra sustancia por la palabra tecnología la definición tomaría un rumbo diferente y se convertiría en un principio fundamental: el de ver a un medio como una tecnología en la que una cultura crece y puede, por ejemplo, dar forma a una organización social y a las formas habituales de pensar.

La segunda metáfora hace referencia a la palabra ecología, que como ya se mencionaba antes refiere a la interacción entre los elementos de un entorno natural, con un especial énfasis en cómo estas interacciones conducen a un equilibrado y sano medioambiente.

Como bien menciona el sociólogo estadounidense, el colocar la palabra media o medios en frente de la palabra ecología resalta la importancia de conocer las formas en las que la interacción entre los medios y el ser humano dan a una cultura su carácter, y podría decirse, ayudar a la cultura a mantener su balance simbólico.

“La conjunción de la palabra ecología de medios es sin duda la elección acertada de un juego de palabras cuyo significado trasciende más de lo que pareciera a simple vista y además fortalece uno de los comentarios anteriores al hacer a las personas más conscientes del hecho de que el ser humano vive en dos distintos ambientes: El primero es el natural, y al que ya hacíamos referencia anteriormente, y el segundo referente al lenguaje, números, imágenes y demás símbolos, técnicas, instrumentos y demás que nos hacen lo que somos” (Postman, 2000:10 y ss.).

En palabras del propio autor (***What is Media Ecology***:10 y ss.) dicha corriente analiza “cómo los medios de comunicación afectan a la opinión humana, la comprensión, la

sensación, y el valor; y cómo nuestra interacción con los medios facilita o impide nuestras posibilidades de supervivencia. La palabra ecología implica el estudio de ambientes: su estructura, contenido e impacto en la gente”.

Sin duda cada salto tecnológico está transformando el ecosistema en el que vivimos y nos obliga de una forma u otra a adaptarnos para sobrevivir y así como nosotros debemos de hacerlo de manera particular en nuestros trabajos y hogares cada medio de comunicación tendrá sus propias formas.

Marshall McLuhan es sin duda otro de los autores en cuyos estudios es posible encontrar un particular énfasis en el uso de las tecnologías resaltando el hecho de que cada una de ellas es una extensión del propio ser humano debido a que son producidas por él mismo y el intento por hacerlas más parecidas a él es admirable y al mismo tiempo aterrador.

Como él mismo menciona, la mayoría de las veces nos olvidamos de ello y “nos alineamos de nuestras creaciones y, a menudo, nos enamoramos de ellas sin darnos cuenta de que solo sentimos pasión por el entusiasmo inicial que produce la adopción de las nuevas invenciones, sin darnos cuenta de nuestra conexión con los medios de comunicación, que se extiende a los sentidos. Se trata de un entumecimiento de la consciencia, que nos convierte en sonámbulos” (Strate, 2012:63).

El uso de la tecnología es una decisión tomada de forma general por lo que habrá que tener en cuenta las consecuencias que puedan resultar ya que como bien se sabe un sistema está compuesto por distintas partes individuales e interconectadas dando como resultado efectos que pueden terminar afectando no solo a esa pequeña parte sino a todo. Ejemplo de ello puede ser encontrado en las economías mundiales pues cuando este tipo de poder de una potencia mundial se ve rezagado termina por afectar a las de los demás países.

En términos de la ecología de medios un cambio no se añade de manera tan simple; no se le puede agregar algo a un sistema y obtener el mismo con lo añadido sino que el resultado resulta completamente nuevo (cf. Strate, 2012:65).

Si bien el día de hoy casi todo lo que nos rodea, de lo que se habla y lo que usamos implica el uso de la palabra tecnología hay que tener siempre en consideración el hecho, como bien dice Postman, de que “si bien la tecnología nos brinda algo también lo saca por lo que siempre habrá una desventaja que le corresponde y la tecnología siempre pagará el precio por la tecnología” (cf. Postman, 1998:1).

## **El rol de las TICs**

La comunicación es un pilar básico de la existencia humana y la información, como ya se había mencionado antes, el eje central de esta era, por ello habría que analizar el rol que juegan las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) como

el “conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados, que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos” (Alfaro, 2015:web).

Sus principales características son:

- Son de carácter innovador y creativo, pues dan acceso a nuevas formas de comunicación.
- Tienen mayor influencia y benefician en mayor proporción al área educativa, puesto que la hacen más accesible y dinámica.
- Se les considera temas de debate público y político, pues su uso implica un futuro prometedor.
- Se relacionan con mayor frecuencia con el uso de internet y la informática.
- Afectan numerosos ámbitos de las ciencias humanas como la sociología, la teoría de las organizaciones o la gestión (management).

Dentro de las oportunidades que estas brindan se puede encontrar:

- Nos ofrecen la posibilidad de ampliar nuestras capacidades físicas y mentales, además de incrementar las posibilidades de desarrollo social. Con las TIC tenemos fácil acceso a todo tipo de información, acerca de cualquier temática y formatos (textos, imágenes y sonido), sobre todo a través de la televisión, la radio e internet.
- Nos permiten realizar cualquier tipo de proceso de datos de manera rápida y confiable como la escritura y copia de textos, cálculos, creación de bases de datos, tratamiento de imágenes; todo ello a través de programas como procesadores de textos, etc.
- Nos dan la oportunidad de tener canales de comunicación inmediata, con la posibilidad de difundir un sinnúmero de información y contactar con cualquier persona o institución en el mundo.
- Los servicios de correo electrónico, mensajería inmediata, foros, videoconferencias, blogs y las wikis, entre otros, intensifican la programación de información.

- Permiten almacenar grandes cantidades de información en pequeños dispositivos fáciles de transportar.
- Ofrecen la oportunidad de automatizar tareas, con lo cual se puede obtener una programación de las actividades que deseemos realicen las computadoras.
- La interactividad.
- Permiten homologar los códigos empleados para el registro de la información, lo que permite, captar datos, procesarlos y convertirlos a un formato específico que deseemos.
- Son un instrumento cognitivo que potencia nuestras capacidades mentales a través del uso de materiales didácticos en multimedia y permite también el desarrollo de nuevas maneras de pensar, de observar situaciones y de analizarlas.

### **Internet: su relevancia y relación con la convergencia cultural**

Hay un fenómeno, que si bien no es nuevo, tiene una gran relevancia al ser actualmente un medio universal a través del cual nos comunicamos y una herramienta útil en la búsqueda de información; nos referimos a internet, un instrumento que ha influido prácticamente en cualquier actividad en la que el ser humano se dedique y que definitivamente seguirá progresando mientras la tecnología se lo siga permitiendo.

Si bien cada avance tecnológico nos emociona y muestra que se pueden cruzar fronteras desconocidas también nos atemoriza el hecho de que algo a lo que estamos tan acostumbrados y que forma parte cotidiana de nuestras vidas pueda volverse en nuestra contra.

Toffler (1980:174) menciona, por ejemplo, que “eran tan impresionantes estos gigantes centralizados, que no tardaron en constituir parte característica de la mitología social. Productores de películas, humoristas y escritores de ciencia-ficción, utilizándolos para simbolizar el futuro, representaban rutinariamente al computador como un cerebro omnipotente, una masiva concentración de inteligencia sobrehumana”.

Antes de la llegada de internet cada medio de comunicación tenía tanto funciones como mercados definidos pero debido a su desarrollo y el de la comunicación digital el mismo contenido de antes hoy puede transitar a través de varios de ellos, por lo que hoy es posible hablar de una de las características más importantes de la globalización: la desaparición de las fronteras.

Vásquez-Vela menciona que el contenido en este medio es democrático ya que prácticamente cualquier persona tiene la posibilidad de subir información sin embargo, ello podría ser un arma de doble filo al poder cambiar por completo el panorama informativo pues existe una sobresaturación de contenidos y la cantidad que circula puede, además de vasta, ser falsa y es que “la democracia en la red ha permitido que aquellos que no podían expresarse públicamente lo hagan ahora, diciendo su verdad (y sus mentiras) a todo aquel que esté dispuesto a ocupar unos minutos de su tiempo” (Islas, 2000:92).

El comprender los diferentes elementos que conforman la sociedad actual sería una tarea sumamente difícil si no se tomara en consideración el papel que juega la convergencia de las tecnologías así como el rol que juega la internet que se ha convertido en un instrumento cotidiano y un medio en donde los diferentes tipos de datos se encuentran en abundancia.

Y como toda tecnología:

- Es una creación cultural ya que refleja los principios y valores de sus inventores, quienes también fueron los primeros usuarios y experimentadores.
- Al ser una tecnología de comunicación interactiva con una fuerte capacidad de retroacción, sus usos se plasman en su desarrollo como red y en el tipo de aplicaciones tecnológicas que van surgiendo.
- Los valores libertarios de los que la crearon y desarrollaron, es decir, los académicos informáticos, hackers, las redes comunitarias contraculturales y los emprendedores de la nueva economía, determinaron una arquitectura abierta y de difícil control.
- Al mismo tiempo, cuando la sociedad se dio cuenta de la extraordinaria capacidad que representa internet, los valores encarnados en la red se difundieron en el conjunto de la vida social, particularmente entre las generaciones jóvenes. internet y libertad se convirtieron en sinónimos para mucha gente en todo el mundo (cf. Tubella, 2005:63).

Entre los efectos, abundantes sin duda y revolucionarios, que tiene internet en la sociedad se encuentra el hecho de que permite la comunicación entre varias personas sin importar la distancia y en donde se puede opinar de manera abierta; también es posible (independientemente de la posición que se tenga al respecto) de usar el lenguaje de manera distinta y su aplicación puede ayudar con el mejoramiento de ciertos campos como el educativo.

Como nuevo canal de comunicación permite, a nivel empresarial, la posibilidad de llegar a ciertos usuarios a los que antes era imposible, de tener mejor contacto con los

clientes y proveedores, de construir una marca desde cero e, incluso, en la actualidad crear objetos que logren interactuar con el usuario de una manera antes imposible.

Un nuevo avance tecnológico, del cual se habla y que aún no ha desarrollado todo su potencial es el llamado “internet de las cosas” que es una “expresión utilizada para designar el que posiblemente será el siguiente desarrollo tecnológico trascendental de la era de la información. Si ya nos hemos acostumbrado a que internet nos permita estar conectados y acceder a ella desde casi cualquier momento, internet de las cosas es la propuesta de conectar a la red un número increíble de objetos cotidianos.” (Taravilla, 2013:1).

La idea fundamental de este concepto radica en que si hoy en día cualquier objeto puede ser encontrado con tan solo dar un clic en nuestro computador, por más cotidiano que sea, por qué no permitir que la red llegue a todos ellos. Pronto veremos como un refrigerador será capaz de mostrar los datos nutricionales de cada alimento que se encuentre dentro de él, de que nos indique el número de platillos o recetas que podemos hacer con base en lo que tenemos, de que tome datos de cuáles son los alimentos que más consumimos y, por ende, del tipo de dieta que llevamos.

Sin duda es interesante que un aparato pueda recabar datos que sean valiosos ya que, por ejemplo, si una persona llegara a necesitar una intervención médica será posible que un cirujano recurra a estos datos para realizar un historial clínico adecuado.

Lo lamentable de todo ello es que tendrán que elaborarse sistemas de seguridad adecuados y a la vez, más complejos que eviten la venta de datos personales sin autorización. Si bien todo avance tecnológico tiene grandes ventajas no hay que olvidar cuáles serán los peligros de que el ser humano se vuelva también un objeto cuantificable.

Queda claro que el fenómeno de internet es una de las columnas que ayuda a sostener al mundo y uno de los pilares básicos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Algunos puntos importantes sobre internet en la convergencia cultural son:

- Difusión de la tecnología internet. La adopción generalizada de internet a lo largo de la población mundial es una premisa básica (y génesis del proceso). A medida que sea mayor la difusión de esta tecnología, aumentará la probabilidad de que los individuos la utilicen para apoyar sus procesos vitales y, en concreto, de consumo.
- Interacción cultural. Este medio se caracteriza por la completa relajación de la dimensión espacial de interacciones, posibilitando la comunicación entre individuos de puntos geográficos distantes en un marco electrónico común. El desarrollo reciente de las aplicaciones de internet ha potenciado este hecho,



siendo habitual la interacción entre personas pertenecientes a ambientes culturales distintos.

- Generación de valores consensuados. Surge una inercia/necesidad entre los individuos implicados en los citados procesos interactivos por mejorar sus procesos de comunicación. Esto conlleva que se tienda a generar y alcanzar un consenso en relación a un conjunto de nuevos símbolos y valores (cultura específica) necesarios para el desarrollo de intercambios con sentido pleno en este medio.
- Transferencia de cultura intra-contextual. Como consecuencia de dichos intercambios, se produce un proceso, con diversos grados, de transferencia de valores entre los usuarios de internet pertenecientes a culturas de origen distintas. Este proceso de transferencia lo denominamos como intra-contextual, puesto que se produce entre individuos dentro de un mismo contexto, en este caso el electrónico.
- Transferencia cultural inter-contextual. Posteriormente, aunque los aspectos esenciales de cada cultura de origen tenderán a permanecer, existirá una asimilación o por parte de las mismas de la cultura contextual subyacente a los intercambios llevados a cabo en internet. Esta asimilación se deberá tanto a (1) los valores adquiridos por los usuarios de internet pertenecientes a determinada sociedad, como a (2) los nuevos valores transferidos por estos, fruto de los procesos de interacción, al resto de los miembros de su sociedad que no han tenido, hasta el momento, contacto directo con este medio. A diferencia del caso anterior, este proceso de transferencia implica tanto el contexto electrónico como el físico, motivo por el cual la hemos denominado como inter-contextual (Martínez y otros, 2007:30 y ss.).

En la actualidad, asegura Toffler (1980:173), “al tiempo que construimos una nueva infósfera para una civilización de tercera ola, estamos impartiendo no vida, sino inteligencia, al <<muerto>> entorno en que nos hallamos inmersos. La clave de este avance evolutivo es, naturalmente, el computador”.

## **¿Qué nos espera?**

En cada fase de la historia del ser humano han existido cambios importantes; apenas comenzamos a dominar ciertos aspectos cuando ya tenemos encima nuevas cosas que aprender, estudiar, adoptar y mejorar. Sin embargo, en esta era es diferente a todas las ocasiones anteriores, la razón es que hoy en día los avances exigen que avancemos más rápido ya que a diario está naciendo algo nuevo que aprender y dominar.

Es posible que por primera vez en la historia nos encontremos ante la posibilidad de, realmente, no saber hacia dónde nos dirigimos y, sobre todo, qué es lo que nos espera en los próximos años. Lo único que probablemente podemos asegurar es que los avances tecnológicos seguirán en aumento, que las transformaciones en cualquier ámbito de la vida del ser humano serán profundas y constantes.

Por otra parte la pregunta importante a responder es si los medios de comunicación mantendrán ese poder inmenso en el desarrollo de la sociedad y de los individuos que la conforman. De inicio se podría decir que si debido a que desde el comienzo de su existencia han sido un gran instrumento para crear, modificar y poner de manifiesto todo lo que sucede alrededor de ellos; sin embargo, en los últimos años se ha demostrado que otros formatos de comunicación pueden hacerle frente a cualquier medio de comunicación masiva.

Las redes sociales e internet han dejado claro que pueden ser una gran fuente de información, que los medios tradicionales no son la única manera de expandir el conocimiento y eso es un punto importante que deben entender todos aquellos profesionales de la radio, televisión y prensa

Desde hace varios años dichos medios no caminan solos y es seguro que en el futuro siga siendo así; la diferencia es que en esta nueva era tendrán que compartir su supremacía comunicativa a menos que quieran afrontar una pelea en donde la balanza no se inclina hacia ellos.

Gracias a la globalización e internet el mundo ha dejado de estar fragmentado; sí, aún hay fronteras físicas en muchas partes de éste sin embargo hay otras que se han ido desvanecido y que sin duda lo seguirán haciendo. Como cualquier cambio, tiene sus pros y contras los cuales podemos ver reflejados, por ejemplo, en la economía mundial en donde el caso de Grecia afectó por completo a toda la Unión Europea o el dólar que al ser una de las monedas más fuertes al moverse influye en lo que sucede en países como el nuestro.

Si bien el aspecto económico es importante no es el único que ha sufrido cambios ya que la política se ha visto mermada por esta nueva era tecnológica. Atrás quedaron los años donde las políticas empleadas por uno u otro país eran ajenas a los demás gracias a la velocidad con la que viaja la información y dado que el uso de redes sociales en este ámbito ha ido en aumento permitiendo estar al tanto de las acciones tomadas por ciertos actores políticos.

Toda esta unificación mundial está mandando una importante señal: debe quedar claro que los problemas que surjan en este momento y durante los años venideros sean económicos, ecológicos, políticos o de otra índole, tendrán la capacidad de afectar al mundo por completo, por lo que habrá que buscar fórmulas que integren la participación y colaboración de cada individuo que es parte de este nuevo orden mundial.

Internet y esta nueva era digital están creando una nueva sociedad, dispuesta a evolucionar, aún no sabemos en qué, pero evolucionar a final de cuentas. Cada segundo que pasa los seres humanos adoptamos nuevas tendencias que la era digital permite. La manera en que crecemos, la manera en que hablamos, reaccionamos o pensamos se modifica constantemente.

Todo de lo que se habla hoy en día está aportando más cosas positivas que negativas a la vida diaria del ser humano pero hay que considerar si la simplificación de la vida con internet es realmente un beneficio. Qué pasaría si Google desapareciera mañana o si la velocidad con la que avanza la tecnología algún día superara las capacidades humanas y qué costo tendría vivir en la era del clic.

Este periodo, al igual que los anteriores, marca un antes y después en la humanidad; sin embargo por todo lo mencionado con anterioridad se puede decir que en esta ocasión hay algo de raro e incierto en ello. El mundo no será lo que antes, hoy estamos en un punto en el que la realidad puede superar a la ficción.

## **Capítulo III**

### **Un nuevo paradigma**

La televisión pertenece a un grupo de inventos considerados como transformadores sociales debido a que desde su creación se convirtió en un pilar fundamental de las economías, instrumento para el juego político, una forma de entretenimiento que consiguió afianzarse rápidamente en el gusto del público, espacio para el acercamiento entre culturas, medio a través del cual la información comenzó a tratarse de forma distinta y un lugar por medio del cual se volvió posible revivir innumerables momentos como sociedad.

Si bien siempre han existido y seguirán surgiendo incontables estudios sobre dicho medio así como su importancia, influencia, relación y demás sinónimos relacionándolo con distintas áreas y problemáticas sociales, hoy es momento indicado para realizar una reflexión y análisis sobre el golpe contundente que ha recibido debido al auge de las nuevas tecnologías y su aplicación además de aquellos que se dedican o que al menos lo usan.

Dicho medio, desde el punto de vista del aparato así como el de su contenido, se encuentra en un complicado proceso donde la tarea principal radica en replantearse aquellas formas, que si bien sirvieron hace muchísimos años para lograr su hegemonía, actualmente solo serán útiles para quedar rezagado frente a los medios con los que debería competir.

Pretender que las cosas deben realizarse de la misma manera, por la simple comodidad de saber que así ha funcionado por mucho tiempo, es síntoma del temor que implica hablar de cambios y del ritmo acelerado que está imponiendo el uso tecnológico. Aquellos dedicados a la televisión se han percatado y por ello es posible observar la profunda transformación a la que está siendo sometida.

La evolución que estamos atestiguando ha permitido augurar e incluso asegurar a muchos estudiosos del tema, la probable desaparición de la televisión. Adoptar esa posición podría considerarse errónea y hasta cierto punto radical si tomáramos en cuenta el hecho de que, afortunadamente, se han encontrado nuevos escenarios de diversificación en donde el medio podrá seguir mutando y navegando contra una difícil marea.

Existen tres puntos fundamentales que pueden ayudar a entender la situación que estamos observando: el primero de ellos se debe, al igual que en otros campos y como se ha mencionado con gran insistencia, al avance tecnológico. Y es que hoy estamos tan acostumbrados a que un pequeño detalle eleve el costo y haga a cierto aparato más moderno, que hemos perdido el asombro y gusto ante un objeto de tal magnitud.

Si a lo anterior le sumamos la llegada de internet y su incorporación a dicho aparato caeríamos en cuenta de que las discusiones tendrían que enfocarse en un hecho aún más relevante: el medio seguirá siendo importante y de fácil acceso pero continuará mutando por lo que las discusiones respecto a su futuro deberían enfocarse precisamente en ello y no en su extinción.

El segundo punto se refiere no al aparato *per se*, sino a los creadores de ficción y a todos aquellos profesionales dedicados al contenido generado para el medio debido a que actualmente existe una crisis en la programación, horarios y una inclusión excesiva de publicidad que han puesto en jaque a las grandes cadenas de televisión que, aparte de ir cavando su propia tumba, colaboran a que suceda lo mismo con el aparato.

Basta con tomar el control y mirar lo que ocurre en las cadenas de televisión mexicana, que además de saturar al consumidor de publicidad carecen de programación continua y, pareciera, que de gente capaz de crear un proyecto desde cero sin la necesidad de recurrir a la copia de lo que se hace en otros países y canales.

Dicha crisis puede verse no solo reflejada en la televisión, si giramos la mirada y observamos lo que sucede en el cine, nos daremos cuenta como la falta de creatividad ha derivado en la realización de una infinidad de adaptaciones o remakes que más que sobresalir hacen añorar sus versiones originales y vuelven evidente la crisis, falta de imaginación y estructuras narrativas adecuadas que se percibe sobre todo en Hollywood.

Pese a ello, menciona Rincón (2011:45) “el cine seguirá existiendo en su propia iglesia y con sus propios fieles. Seguirá siendo el área principal en los estudios universitarios de lo audiovisual; los directores y autores más que ganar el arte seguirán viajando de festival en festival; sus grandes obras (no más de 10 al año) nos harán pensar e imaginar mejor. Pero en todo caso, el cine perderá su hegemonía y no podrá seguir imponiendo su lenguaje y discurso a los demás dispositivos audiovisuales”.

La televisión, sin duda, ha adaptado técnicas del cine pero las ha transformado y acoplado para su beneficio; por ello las plataformas creadas para la búsqueda de contenido específico por parte de un usuario han resultado exitosas y logrado tener tanta popularidad gracias a la posibilidad de que los nuevos televisores, además de poderse conectar a internet, permiten la descarga y uso de dichas plataformas. Es por ello que existe la tv on demand o la televisión bajo demanda.

La televisión bajo demanda debe su origen precisamente a todo lo anterior y al tercer punto que se mencionará más adelante. Ésta se refiere a un “servicio de streaming a través de internet, al que dependiendo del proveedor, un usuario puede acceder por medio de una televisión inteligente, tabletas, computadoras, centros de medios, e incluso a través de consolas de videojuegos a las series, películas o documentales que el usuario elija con la posibilidad de ser descargados y almacenados hasta que así lo prefiera” (cf. **TV On Demand**, 2014:web).

Este tipo de televisión, además de albergar producciones ya conocidas, es el hogar para las pequeñas producciones independientes e incluso de bajo presupuesto que cada vez están siendo más atractivas incluso para aquellos que solo se dedicaban al cine y no solo eso; además, en estos espacios existe una mayor apertura para la creación de contenidos originales sin las restricciones que impone la llamada televisión tradicional.

Netflix, empresa fundada en 1997 como un servicio de alquiler de películas por correo es uno, sino es que el más grande ejemplo, del poder que están teniendo dichas plataformas que al mismo tiempo se han preocupado por crear una relación muy cercana con el usuario quien tiene la posibilidad de acceder a un catálogo de contenido audiovisual que hoy se extiende al creado originalmente para dicho sitio.

Las cosas que hoy en día representan una amenaza para la televisión tradicional son aquellas de las cuales aprendió y lo seguirá haciendo Netflix, por ejemplo, al revalorar al usuario, dejar a un lado las imposiciones de agentes externos y al pensar que hoy existen millones de individuos y no solamente masas generalizadas.

Un modelo de televisión que tiene claro lo que sucede es HBO, que si bien es conocido por su famoso slogan, "No es televisión es HBO" y sus series televisivas, lo es también por ser responsable de uno de los mayores cambios de la industria audiovisual al demostrar que existen otras estructuras por medio de las cuales es posible contar otras cosas y, también, de manera distinta.

La anécdota cuenta que en 1965 Charles Dolan adquirió una franquicia con el motivo de crear un sistema de transmisión por cable en Manhattan capaz de esquivar las dificultades que los rascacielos de Nueva York provocaban a la transmisión por ondas. El resultado fue el surgimiento de Green Channel que años después se convertiría en HBO y que no transmitiría su programación vía satélite hasta que el socio minorista Time Life adquiriera el 80 por ciento de acciones.

Fue en 1983 que dicho canal comenzó a producir contenidos audiovisuales propios en respuesta al fenómeno de los videoclubes que permitían que cualquier persona alquilara la película que quisiera ver en vez de verla por televisión. Ello, más una huelga de guionistas en 1988, que no afectaría al canal por tener suficiente contenido original para seguir emitiendo, permitirían crear un nuevo modelo televisivo probablemente sin que fuera planeado (cf. Tubau, 2011:66 y ss.).

El tercer punto se refiere al nuevo tipo de consumidor ya que la televisión dejó de ser un medio o herramienta para las masas a ser de consumo individual, situación que permitió que el aparato se convirtiera en un objeto complementario. Además el tipo de consumo encontrado hoy es proactivo más no reactivo que se manifiesta, precisamente, en el aumento en el número de soportes y plataformas por medio de las cuales un usuario puede consumir cierto contenido.

Al hablar del consumo proactivo lo hacemos sobre algo observable, de asumir el control sobre ello, de tomar las riendas y ser conscientes que al hacerlo es por decisión propia y no por la imposición de algo o alguien. Ejemplificar el concepto de dicho consumo sería al hablar de un partido de fútbol en donde el equipo local no dejará que el contrario tomara la iniciativa y limitarse a reaccionar con base a ello; sino que tomara el control completo del juego sin depender de lo que haga el rival.

La forma en que se presenta y ofrece contenido se ha convertido en un gran obstáculo debido a que las grandes pantallas han perdido su relevancia e importancia que hoy se ha trasladado hacia las múltiples y diminutas debido a que el usuario valora la accesibilidad e inmediatez que en ellas encuentra. El consumo, que era casi exclusivo del hogar, ha pasado a ser individual y desde prácticamente cualquier lugar por lo que es posible observar como al ver un programa al mismo tiempo estamos interactuando en alguna red social sobre lo que sucede al respecto.

Lo anterior se hace evidente sobre todo en eventos deportivos o en el estreno y/o final de temporada de una de nuestras series favoritas en donde al ver una jugada o escena estamos, a la par, tuiteando nuestra reacción e interactuando con otras personas. Y de no ser así después entraremos a otros sitios por medio de la web en donde nos será posible conversar con otras personas respecto a un tema en particular como en el caso de Reddit, un sitio en donde pueden ser encontradas áreas para discutir y debatir, por ejemplo, si un personaje principal debería morir y los argumentos para que ello suceda.

El día de la edición número 50 del Super Bowl alrededor de 15.2 millones de personas, tan solo en Estados Unidos, vieron tuits en los que se mencionaba el evento. Dichos mensajes tuvieron una impresión de 1.3 millones en el transcurso del partido, siendo la audiencia en su mayoría masculina con un 53 por ciento y el resto femenino.

El juego, combinado con el show de medio tiempo y la publicidad incrementaron la actividad en dicha red siendo la palabra Super Bowl la más mencionada con una cantidad de 2.3 millones de tuits, Beyoncé con 967, Coldplay con 734 y Bruno Mars con 514.

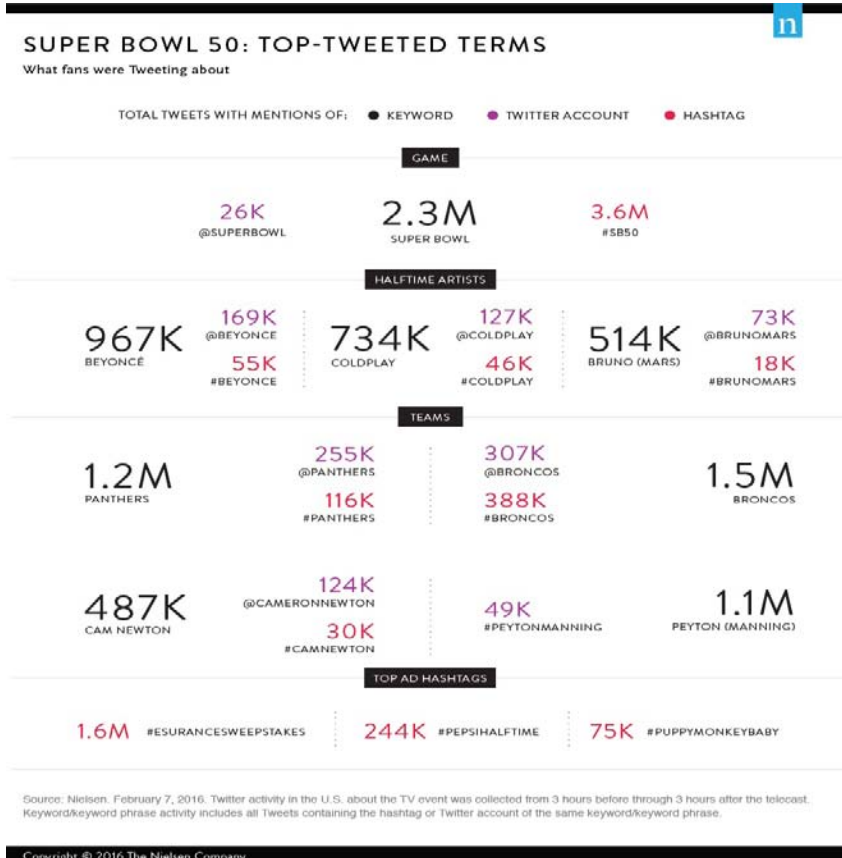


Imagen tomada de niensensocial.com

La llamada social tv está adquiriendo una participación relevante e indispensable que se refiere a la tecnología de la televisión que permite e integra la interacción social a través de ciertos sistemas o interfaces dentro del mismo aparato que permitan animar a las personas a ver en vivo un evento televisivo y, al mismo tiempo, participar dentro de una experiencia social específica o para proporcionar una experiencia visual que conecte espectadores con otros siempre que vean algo.

Las generaciones actuales se dirigen hacia otros aparatos debido a que en la televisión ya no están encontrando el contenido adecuado por lo que los tres puntos referidos servirán para entender el hecho. Al respecto Alvin Toffler (1980:162) realiza una metáfora que sirve para ejemplificar y entender de mejor manera lo que sucede y cómo la etapa en la que nos encontramos juega un papel determinante:

“Sin embargo, existe una razón más profunda para el auge del espía. Cowboys, policías, detectives privados, aventureros y exploradores -los tradicionales héroes de la letra impresa y el celuloide- persiguen típicamente lo tangible: quieren tierra para el ganado, quieren dinero, quieren capturar al forajido o conquistar a la chica. No así el espía.



Pues la tarea fundamental del espía es la información y ésta se ha convertido quizás en el asunto más importante y de crecimiento más rápido del mundo. El espía es un símbolo viviente de la revolución que se extiende actualmente por la infósfera."

La nueva televisión debe comenzar a interactuar de manera más compleja con el usuario y los fenómenos que ellos mismos crean, debe fomentar su imaginación e incluirlo en los procesos de creación, estar pendiente de las redes sociales, pensar en la generación de contenido interactivo y, en definitiva, por buscar nuevas maneras de escribir y contar historias.

"Las nuevas televisiones son una invitación al nomadismo, a las identidades inestables, a los sentidos efímeros, a contar en imágenes mientras vamos viviendo, a la transformación no lineal, el renacimiento multiplayer, la percepción virtuosa, la memoria visionaria, la creatividad pública y la emoción sostenible." (Rincón, 2011:45).

El problema es entender cómo funcionan estos nuevos modelos y nombrar a esta nueva etapa pues la televisión seguirá siendo de suma relevancia ya que, como bien menciona Dominique Wolton (2000:78 y ss.): "la televisión sirve para reunir individuos que están separados por todo lo demás y, por otro lado, para ofrecerles la posibilidad de participar individualmente en una actividad colectiva". Esta alianza bastante particular, enfatiza, entre el individuo y la comunidad hace de esta tecnología una actividad constitutiva de la sociedad contemporánea.

## **Creando un medio interactivo**

En pleno siglo XXI existe una revolución en marcha en donde los desarrollos tecnológicos y transformaciones sociales están provocando un profundo cambio que ha modificado sustancialmente todas las esferas en las que se desenvuelve el ser humano. En medio de ellas se encuentra un nuevo tipo de usuario que ha obligado a las empresas dedicadas a los medios audiovisuales a replantearse los esquemas y modelos con los que venían trabajando desde ya hace varios años.

La figura del prosumer (recordemos que la figura de un receptor como tal no funciona en esta época) ha sido favorecida al diversificarse y multiplicarse no solo en cuanto cantidad sino en su presencia y participación en los contenidos creados.

La infinidad de redes y comunidades en línea son un ejemplo claro de dicha situación, en donde la palabra interactividad será un eje fundamental de lo que pueda suceder en este medio.

Y es que la televisión aún practica un tipo de interactividad que está quedando atrás, es decir, esperar que el usuario a través de cierta acción termine realizando otra con la que se le haga creer que su participación genera un cambio. Estamos acostumbrados a

creer que interactuar significa, por ejemplo, mandar un tuit a la cuenta del canal que transmite un partido de fútbol y que el comentarista lo lea al aire.

La relación empresas-prosumers debe volverse extensa y compleja considerando un universo completamente diferente en donde es posible encontrar una abundante cantidad de información y en el cual la interactividad debe considerarse indispensable. El hecho de que un usuario se desplace a otro medio o plataforma está dejando, a modo de ejemplo, a la publicidad en medio de un conflicto que debería llevarla a plantear esquemas de trabajo que permitan al prosumer participar en la concepción de productos o servicios así como de los mensajes generados por una marca.

"El término interactividad se usa hoy con dos sentidos muy diferentes: uno como sinónimo de participación en relaciones comunicativas establecidas entre las personas, donde es corriente utilizar la voz, interactuar en lugar de conversar, dialogar, colaborar, votar, etc." (Lamarca, 2013:web).

Una junta laboral sería ejemplo de lo anterior pues los encargados de cada departamento se reúnen para revisar cuáles fueron los objetivos cumplidos en el mes y cuáles no, esto para establecer una estrategia en la que cada departamento con sus actividades individuales colabore para alcanzar el objetivo general de la empresa.

Otro concepto es como "la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas, esto es, el método por el cual un usuario se comunica con el ordenador, sea local o remoto. A menudo esta función se realiza a través del hardware o de dispositivos que permitan la comunicación entre el sujeto y la máquina, pero también son importantes los programas y las aplicaciones y, sobre todo, el diseño de estos y cómo se le presentan al usuario. La eficacia de la interfaz radica en su capacidad para implicar al usuario y por tanto, favorece la interactividad." (Lamarca, 2013:web).

En la red es posible encontrar sitios web e incluso aplicaciones que hacen uso de la interactividad a distintos niveles de complejidad. Los de empresas automotrices son uno de los más sencillos: en ellos tenemos la posibilidad de "configurar" el automóvil que buscamos desde el color exterior, de interiores y demás accesorios que se acoplen y vayan con nuestro estilo de vida.

Por otro lado se encuentra el sitio Madeon's Adventure Machine, del músico francés Madeon. Al ingresar, el usuario puede crear sus propias mezclas con la única condición de que sea por medio de los sonidos utilizados en el último disco del artista.



Imagen tomada de madeon.com

También se encuentra la aplicación para móviles de la empresa IKEA que a través del uso de la tecnología de la realidad aumentada permite a los usuarios elegir un mueble para el hogar antes de tomar la decisión final de comprarlo, montándolo virtualmente en el sitio donde desearía tenerlo.



Imagen tomada de Youtube.com

Por último se encuentra el casco de realidad virtual que comenzaría a desarrollarse a través de una campaña en Kickstarter en 2012 y que ahora es conocido como el **Oculus Rift**, gracias al cual podemos adentrarnos en escenarios que hacen que el usuario experimente la sensación de estar inmerso dentro de éste y que se puede complementar con otro tipo de aparatos como unos guantes [que ya se encuentran en

desarrollo] que permitirán interactuar con dichos entornos y facilitar cierto tipo de actividades que requieran del rastreo de movimiento.



Imagen tomada de oculus.com

Sin duda, la relación de la comunicación y los distintos ámbitos que conocemos hoy seguirán siendo de gran interés para investigadores así como de aquellas personas que se desenvuelven en el medio por lo que para Orozco Gómez habría que considerar cinco elementos relacionados con la interactividad y que son sumamente importantes:

- Interacción polisémica de los televidentes: Epicentro contemporáneo de la vinculación múltiple de los sujetos con el ecosistema mediático y, en particular en el siglo XXI con las redes sociales, desde donde y hacia donde se disemina mucha de la interacción mediática-tecnológica del momento al que se dirige, se disemina y se apropia. Es justo en la interacción donde se despliega el proceso comunicativo. En ese sentido la “interacción es comunicación”. (Orozco, 2012:40)

Respecto a lo anterior Orozco (cf. 2012:40) menciona que la comunicación ha “estallado” de distintas formas al grado de comprimirse en lenguajes híbridos y densamente expresivos como los que utilizamos al mandar un mensaje por el celular o al redactar en Twitter.

La emergente interactividad que se observa, agrega el autor, “especialmente entre los usuarios-audiencias jóvenes, satisface distintas necesidades, desde calmar la incertidumbre, marcar una presencia, conformar una identidad, difundir estados de ánimo, sentirse más activo, confirmar la pertenencia a conglomerados mayores, adquirir información puntual, difundir noticias, entablar diálogo con otros, compartir conocimientos, denunciar estados de ánimo y emociones, etc”. (Winocur, 2009).

Es decir, que la interacción actual con diversos dispositivos y pantallas y la eventual interactividad que de eso se derive, no solo es la manera de comunicarse, calmarse, informarse o divertirse hoy en día, sino de lograr nada menos que la sobrevivencia. (Orozco, 2012:40 y ss.)

- Los televidentes: Considerados fragmentados y además siempre activos. Predecibles, pero capaces también de sorprender y quienes se encuentran en un proceso de “audienciación” que corre en paralelo a la mediatización actual que los hace únicos y diferentes de sociedades anteriores. Siempre existe la audiencia y del otro lado un dispositivo mediático que las dispara en diferentes direcciones. (cf. Orozco, 2012:42)
- Los mensajes: Enunciados así desde una perspectiva de teoría mediática, y que desde otras se nombrarían como contenido o productos significantes, simplemente constituyen hoy en día una exuberante producción intermitente, cargada de sentido(s), y llena de entrecruces en donde va consolidándose lo que antes solo se entreveía. (Orozco, 2012:44)

La vuelta contemporánea, agrega el autor (2012:44), a las advertencias de McLuhan (Scolari, 2011), entre ellas aquella de que “el medio es el mensaje” adquieren hoy —en la segunda década del siglo XXI— renovada credibilidad para entender mejor lo que está en juego en las diversas apropiaciones entre sujetos y contenidos mediados siempre a través de dispositivos tecnológicos audiovisuales.

Sin estos, no se entendería el corpus comunicacional resultante que queda siempre inacabado como producto del intercambio, en donde ahora en el escenario digital, además, es siempre susceptible de deconstruirse por cualquiera de las partes, no solo simbólica, sino también digital y materialmente.

- El medio televisivo: Un medio que ha sido tema de debate y críticas. Dada por muerta por algunos, agonizante por otros e inmortal para otros más, la televisión sigue siendo hoy en día un entorno/ambiente central de la comunicación entre sociedades contemporáneas. (Orozco, 2012:45)
- La cultura: Nada sencillo hablar de cultura en estos tiempos “aparentemente desaculturados”, o de culturas híbridas o bombardeadas por la globalización (Orozco, 2012:48).

Cuando se habla de culturas híbridas es hacerlo sobre un concepto creado por Nestor García Canclini y que básicamente se refiere a todas aquellas que han pasado por un proceso de mestizaje y que poseen características de otras; una situación generada a partir del contacto e interacción entre ellas y que se acrecentó con la tecnología.

O en palabras del mismo autor (2001:14) que entiende por hibridación a los “procesos socio-culturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas”.

Dentro de la cultura también valdría mencionar a la llamada participativa que, para Jenkins, es una forma a través de la cual los usuarios podemos tener responsabilidad en la definición y producción de contenidos en los medios de comunicación a través del entorno digital.

A pesar de ello, el autor agrega que este tipo de cultura que pareciera nueva no lo es debido a que podría considerarse como una práctica inherente del humano, pone como ejemplo la apreciación de una obra de arte en donde es posible que exista una interacción desde el momento en que realizamos un juicio estético sobre una expresión que solo adquiere sentido gracias a una actividad colectiva entre el artista y el espectador (cf. Barcenás, 2013:web).

La televisión que llamamos interactiva es el resultado de la convergencia tecnológica y de su adaptación para que el usuario tenga más protagonismo y a su disposición diferentes servicios. Sí, lo sabemos, los televisores se conectan a internet, se puede abrir Twitter y Facebook, poder revisar nuestro e-mail, entrar a Youtube y demás aplicaciones y plataformas.

Lo que creemos que es la televisión interactiva se reduce a lo anterior y al hecho de que en realidad frente a lo que estamos se trata de un medio que terminó convirtiéndose en una plataforma para muchísimas más. Es maravilloso que un aparato nos simplifique la vida y que en éste podamos llevar a cabo diferentes actividades, ¿pero qué pasa con la televisión de verdad?, aquella que estaba antes, de la que hoy no estamos satisfechos.

La televisión [llamémosla tradicional] tiene que preocuparse por saber quiénes son los prosumers, qué les gusta, planear estrategias que los incluya, los haga participes en la creación de contenido y que este no sea una imposición incluso en los horarios. Un programa de televisión debe ser algo original, relacionado con algo más, que tenga pistas para llevarnos a un documental o a otro tipo de contenido y debe de retar a la inteligencia.

La interactividad, sin duda, representa un elemento importante a considerar y debe de ser uno de los ejes fundamentales a través del cual deban configurarse los contenidos a crearse. Por un lado se podrían configurar funciones de comunicación y participación que hagan del televidente disfrutar de algo completamente diferente y agradable.

## **Intertextualidad e hipertexto, herramientas del siglo XXI**

La sociedad actual demanda estar informada todo el tiempo desde cualquier lugar donde se encuentre por lo que la tarea de estar actualizados se ha facilitado gracias al

uso de las nuevas tecnologías de la información que permiten el manejo, organización y flujo continuo de la misma. Hablar de transmedia storytelling pareciera, en principio, que es hacerlo sobre algo completamente nuevo, pero al poner atención notaríamos que hay dos elementos importantes que de cierta forma conforman un antecedente de dicha técnica.

Tanto la intertextualidad como el hipertexto son herramientas que de cierta forma han marcado un esquema -que si bien no es el mismo sí se puede encontrar en su respectiva forma- dentro de este tipo de narrativas por lo que su valoración nunca debe de pasar desapercibida.

Es cierto, la lectura de textos y libros en formato físico ha disminuido a causa del uso de sus respectivas versiones en formato electrónico o digital y es que en éstas existe la posibilidad de que un escrito nos enlace a otro ya que encontramos, en el caso del hipertexto, la posibilidad de crear enlaces, compartir y actualizar los mismos a causa, de nueva cuenta, de la tecnología y los nuevos usuarios.

Manejar, ordenar y actualizar información, al igual que en las narrativas transmedia, requiere de una atención y participación más profunda por parte del usuario. La lectura de un texto, el ver una imagen, escuchar una canción, ver una serie o una película debe adentrarnos en un mundo con sus propias reglas pero que se remite y nos lleva a conocer otros que al final conforman un universo general.

Uno de los conceptos primordiales que sirve para entender tanto a la interactividad como a este nuevo tipo de narrativas en la era digital es la del hipertexto, que sirve como una especie de puente comunicativo entre el ser humano y las máquinas al volver a la escritura y lectura que realiza un usuario en una cadena interminable de información que puede ser consultada prácticamente desde cualquier aparato electrónico.

Desde otro punto de vista puede ser visto como una estructura que permite el acceso a un conjunto de relaciones entre diferentes elementos y que no se reduce exclusivamente a un texto digitalizado. Aunque desde una posición más formal “el hipertexto es un término acuñado por Theodor H. Nelson para designar bajo esta expresión a un tipo de texto electrónico, una escritura no secuencial que, mediante la existencia de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos (links), permite al usuario establecer una multiplicidad de itinerarios de acceso y ampliar, de modo significativo, superiores posibilidades de lectura en una pantalla interactiva” (Calvo, 2002:web).

Con dicha herramienta no existen las fronteras y podemos remitirnos a otras cosas; por lo que existe una cadena infinita de acceso a estímulos de toda índole. Hacer uso de esta herramienta permite enriquecer un texto y proponer alternativas de lectura sin limitarnos a la escritura como tal y dejar la linealidad atrás.

Respecto a dicho concepto Barthes menciona que “se trata de un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como nexos, nodo, red, tema y trayecto”.

Barthes agrega (1980:11 y ss.) que “en este texto ideal, abundan las redes (réseaux) que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, pero sí diversas vías de acceso sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista son interminables... los sistemas de significados pueden imponerse a este texto absolutamente plural, pero su número nunca está limitado, ya que está basado en la infinitud de lenguaje.”

Ejemplos de esta herramienta pueden ser encontrados con el simple hecho de tomar una computadora o tomar nuestro teléfono celular y realizar una búsqueda sobre un tema en particular, lo cual nos desglosará una cantidad infinita de páginas web que a su vez contarán con ciertos elementos individuales a los que podremos acceder por separado y que nos enlazarán con más información dentro de otros sitios. La página web de un periódico es un buen ejemplo.

Por otro lado la intertextualidad es un concepto que Alfonso Macedo le atribuye a Julia Kristeva, esto a partir del estudio de los textos teóricos del lingüista Mijaíl M. Bajtín considerado uno de los precursores del estudio del discurso y la relación entre distintos géneros discursivos.

Para la autora dichos textos son influencia para la teoría crítica de las décadas de los sesenta y setenta. Ella aseguraba que el tratamiento y entendimiento de un texto y de su estructura solo podía hacerse por medio de otra estructura pues entendía que “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto, es absorción y transformación de otro texto”. (Macedo. s.f: 3)

En otras palabras se puede decir que “el texto es plural lo cual no se limita a querer decir que tiene varios sentidos, sino que realiza la misma pluralidad del sentido: una pluralidad irreductible (y no sólo aceptable). El texto no es coexistencia de sentidos, sino, travesía; no puede por tanto depender de una interpretación, ni siquiera de una interpretación liberal, sino de una explosión, una diseminación.

La pluralidad del texto, en efecto, se basa, no en la ambigüedad de los contenidos, sino en lo que podría llamarse pluralidad estereográfica de los significantes que lo tejen (etimológicamente, el texto es un tejido) [...] está enteramente entretejido de citas, referencias, ecos: lenguajes culturales (¿qué lenguaje puede no serlo?), antecedentes contemporáneos, que lo atraviesan de lado a lado en una amplia estereofonía.

La intertextualidad en la que está inserto todo texto, ya que el mismo es el entretexto de otro texto, no debe confundirse con ningún origen del texto: buscar las “fuentes”, las “influencias” de una obra es satisfacer el mito de la filiación; las citas que forman un



texto son anónimas, ilocalizables y, no obstante, ya leídas antes: son citas sin entrecomillado” (Simón, 2012: 91).

Dicho término también fue utilizado por Gerard Genette quien mencionaba que este no solo funcionaba para relacionar textos sino también para propiciar el diálogo sobre obras de distintas disciplinas lo que hace posible que hoy en día los críticos de cine, por mencionar solo un ejemplo, puedan analizar una película desde una canción o una pintura.

Además, Macedo (cf. s.f: 3) nos explica que Genette establece ciertas categorías intertextuales englobadas bajo el concepto de “trasntextualidad”:

- La intertextualidad contiene la cita, alusión y el plagio.
- La paratextualidad abarca los elementos fuera del texto como epígrafes, dedicatorias y notas al pie.
- La metatextualidad son los comentarios en textos literarios sobre otros textos.
- La architextualidad que contempla lo escrito fuera del texto como las portadas, contraportadas o marcas que indiquen que la obra pertenece a cierto género.
- La hipertextualidad: El estudio de dos textos que se relacionan de una forma u otra.

Al final las ideas de Bajtín, Kristeva y el mismo Genette concuerdan en que todo texto está conectado con otros pero al final es tarea del receptor identificar todos elementos que logran ensamblarlos.

Cuando se habla de intertextualidad se refiere a la relación que tiene un texto con otro, de cómo se vinculan y cómo todos conforman una especie de contexto. A lo que se refiere también es a que al final no existe un escrito que no pueda ser vinculado a otro, es decir, cuando escribimos algo automáticamente con las palabras, ideas y conceptos que usamos nos estamos remitiendo a otros textos, a las experiencias que nos causó una lectura en el pasado. La intertextualidad y el hipertexto son sinónimos, sólo que el segundo una versión modernizada a causa de la llamada era digital.

Hay dos ejemplos que son básicos y ayudan a comprender lo que es la intertextualidad. El primero de ellos es la semejanza que hay entre la obra shakespeariana *Hamlet* con la película de Disney, *El Rey León* (1994). El argumento de ambas obras consiste en un rey asesinado por su hermano quien toma el poder mientras el legítimo heredero huye al creerse culpable de la muerte de su padre.

En su exilio conoce a dos personajes con los que adopta una nueva filosofía de la vida y al crecer, tras la aparición del fantasma de su padre y con la ayuda de estos personajes, decide vengar la muerte de este. Si bien existen algunas diferencias entre el texto de Shakespeare y la versión animada, es posible encontrar las similitudes y

elementos tomados de la obra para la realización de la película en donde resalta, por ejemplo, la comparación de Rosencrantz y Guildenstern con Timón y Pumba.

Timón y Pumba representan una especie de alivio para Simba a quien le enseñan la filosofía del "Hakuna matata", es decir, del no te angusties y sé feliz sobre todo por cosas que no están en sus manos. Por otro lado, a través de Rosencrantz y Guildenstern, sabemos que Hamlet no la está pasando tan mal alejado de su vida en la realeza.

El segundo ejemplo es el poema ***El Golem*** de José Luis Borges, una obra inspirada por una leyenda antigua de Praga. Dicha historia narra la historia del rabino Low quien gracias a su conocimiento y estudio de las escrituras sagradas logró descifrar la palabra de Yahvé (Dios) para dar vida a un hombre de arcilla que estaba bajo su control y que ayudaba con las tareas cotidianas al pueblo pero que poco después se pondría en contra de la comunidad hasta que el rabino le pusiera un alto.

Sin duda la obra de Borges es una referencia al mito judío y es fácil encontrar similitudes entre ambos:

Sediento de saber lo que Dios sabe,  
Judá León se dio a permutaciones  
de letras y a complejas variaciones  
y al fin pronunció el Nombre que es la Clave,

En la parte superior podemos ver un fragmento del poema en donde se hace referencia al uso de la Cábala para la creación de dicho personaje, aunque también encontramos una reflexión sobre como las palabras tienen gran poder al grado de poderle dar vida a los objetos.

Tal vez hubo un error en la grafía  
o en la articulación del Sacro Nombre;  
a pesar de tan alta hechicería,  
no aprendió a hablar el aprendiz de hombre.

En este fragmento del poema se habla acerca del peligro que conlleva pretender y jugar a ser Dios. Aquí, si bien no hay una referencia explícita y exacta del mito judío si

deja clara la percepción y posición del autor respecto a este tema transformándolo en un poema que sin duda está basado en el mito.

## Entendiendo el transmedia a partir de Pixar

En julio de 2013, Jon Negroni publicó en su blog personal una teoría donde afirmaba que todas las películas de Pixar se desarrollaban dentro de un mismo universo narrativo; la **Teoría de Pixar**, como él la llama, se ubica en una sola línea del tiempo y con un tema principal.

Cada película, afirma, está conectada y cuenta con eventos que influyen de manera directa a las demás. **Brave** (2012) es la película que considera como la primera y última de la línea temporal y en donde se explica la razón del uso de animales dentro de este universo.

En dicha película Mérida, el personaje principal, conoce a una bruja que utiliza la magia y tiene una conexión con algo llamado la voluntad de los espíritus. En su tienda se pueden observar a animales actuando como si fueran humanos y algunos objetos inanimados actuando como si fueran personas normales.

A partir de este punto el autor menciona que los animales con los que la bruja ha experimentado, siglos después se han cruzado y creado una población de gran escala que con el paso del tiempo ganaron una personificación e inteligencia propia.

Para el autor existen dos progresiones: la de los animales y la de la inteligencia artificial. En **Ratatouille** (2007) vemos animales con personalidad propia interactuando en el mundo humano como en el caso de Remy, una rata que tiene una fascinación por la cocina (algo que solo pueden realizar los humanos) y a quien las circunstancias lo llevan a lograrlo.

Si los animales pudieran realizar algunas tareas mejor que los humanos la respuesta estaría en **Up** (2009) en donde el antagonista crea aparatos capaces de captar los pensamientos de los animales, principalmente de sus perros. Los collares utilizados por Muntz son muestra de la inteligencia animal y su parecido con la humana por lo que al fallecer, y siendo liberados los animales con los que experimentaba, las demás personas notan el hecho por lo que comienzan a realizar lo que se da a entender como una revolución industrial.

En la misma película Carl, el abuelo cascarrabias, está siendo obligado a entregar su casa a una corporación con la capacidad de eliminar todo en la faz de la Tierra. Esa empresa es conocida como Buy-n-Large (BNL) y puede notarse su presencia también en **Wall-E** (2008) en donde se ha apropiado de los gobiernos del mundo.

La misma situación, continúa Negroni, sucede en **Buscando a Nemo** (2003) cuando en donde aparecen las iniciales de la empresa por medio de un artículo de noticias. En dicha película de nueva cuenta podemos ver animales con una inteligencia avanzada a excepción de Dory, quien debido a su memoria corta, no parece estar al nivel de los demás.

Cuando el autor habla sobre la inteligencia artificial menciona a **Los Increíbles** (2004) en donde se considera como villano principal a Buddy o Síndrome, un personaje que comete genocidio en humanos con súper poderes con ayuda de un robot de inteligencia artificial que después lo traiciona.

En este punto Negroni se pregunta por qué las máquinas querrían eliminar a los humanos y entra a la lista **Toy Story** (1995) en donde los juguetes tienen sentimientos y son usados y descartados como un objeto cualquiera. Jesse y Lotso son ejemplo de la razón por la cual este tipo de objetos quisieran deshacerse de los humanos.

Con los súper héroes muertos la humanidad se vuelve vulnerable así que los animales se ven favorecidos al tener una capacidad con la que podrían dominar todo pero son las máquinas quienes se adelantan y, por medio de una corporación fantasma, provocan una revolución que termina contaminando a todo el planeta.

Lo anterior hace de la tierra un lugar no apto para la existencia de los seres humanos lo que provoca que sean llevados a una nave llamada axiom, lo que nos remite de nuevo a **Wall-E** en donde los hombres son sumamente dependientes de las máquinas.

En **Cars** (2006) no existen animales y seres humanos en la Tierra pero el planeta tiene aún una gran influencia de los seres humanos y en **Cars 2** (2011) existe una crisis energética debido a que el aceite es la única fuente de energía de la que depende la ciudad. De hecho se explica que una empresa de nombre Allinol utiliza una supuesta energía verde como catalizador para una guerra que deje sin fuentes de energía alternativa a los autos.

Dicha gasolina, explica, puede ser la causa de la extinción de los autos en la Tierra; una situación que nos lleva a la trama de **Wall-E** de nuevo en donde el personaje principal, cuyo nombre es el mismo del título de la película, es la única máquina que habita el planeta Tierra.

La fascinación de **Wall-E** con la cultura humana y su amistad con una cucaracha es lo que de una forma u otra lo mantiene estable, lo que lo hace especial y razón por la cual libera a los humanos que reconstruyen la sociedad. De hecho al final de la película, en los créditos, se puede ver un zapato con una pequeña flor que según la visión del autor se parece al árbol gigantesco de **Bichos** (1998).

En **Bichos** los únicos seres vivos que pueden verse son justamente estos, quienes a diferencia de otros animales de este universo narrativo realizan actividades similares a la de los seres humanos; existen ciudades, los bares e incluso, resalta el autor, saben lo que es un bloody mary.

El autor se pregunta entonces qué fue lo que sucedió con la humanidad, las máquinas y los animales que siguieron creciendo en armonía al grado de que naciera una nueva especie: la de los monstruos.

Según el autor, los monstruos son animales personificados que mutaron después de la catástrofe de la Tierra de Wall-E y en donde después de muchos años sucede una acción que hace de la teoría algo más extremo: que los animales y humanos se cruzaran para sobrevivir lo que explica el hecho de que sean civilizados, tienen ciudades e incluso universidades como en *Monsters University* (2013).

En *Monsters Inc.* (2001) existe una crisis de energía en la Tierra donde habitan los monstruos y no hay humanos por lo que encuentran la manera de utilizar puertas como portales para viajar a otra dimensión o tiempo en donde si existen los humanos. Las malas acciones del humano pueden verse en cada película y en este caso, explica, se ve reflejado en el hecho de que si bien los monstruos obtienen energía de los sustos de los niños no pueden tocarlos o permitirlos entrar a su mundo ya que eso podría corromperlo.

Como cierre a su teoría, Negroni asegura que *Monsters Inc.* es la película más futurista de Pixar en donde los humanos, y las máquinas finalmente han encontrado una forma de entendimiento. Ello lleva a Boo, la pequeña niña de la película quien de alguna manera observó lo que ocurría en la Tierra y se obsesionaría con lo ocurrido con Sully, lo que a futuro le haría recordar de la importancia de las puertas.

Es decir, Boo es la bruja de Valiente quien con el paso de los años descubrió la manera de viajar en el tiempo y llegar hasta la fuente: la voluntad de los espíritus que la ayudarán a encontrarse con Sully. Por ello en la tienda se puede ver la figura de dicho personaje tallada en madera (cf. Negroni, 2013:web).

Lo que hace interesante a dicha teoría es el hecho de que es un gran ejemplo de cómo funciona una narrativa transmedia, en donde existe un universo narrativo general conformado de mundos individuales repletos de elementos y claves que hacen conectar todo. Además, vemos como un usuario es capaz de realizar un análisis tan profundo y crear algo que, probablemente, ni los mismos productores, guionistas y directores alguna vez pensaron.

## ¿Qué es la Matrix?

Matrix representa una de las experiencias pioneras en el uso de la narrativa transmedia al desplegar todo un universo a través de distintos soportes. El fenómeno narrativo es un ejemplo de lo que se logra por medio de la colaboración de distintos departamentos y artistas así como de la integración de múltiples textos que dieron como resultado un nuevo tipo de entretenimiento que apelaba a un usuario más inteligente y comprometido.

Y es que, como bien lo confirma Jenkins (cf. 2006:100), ninguna franquicia cinematográfica había exigido tanto a sus consumidores pues ya desde la publicidad previa al estreno de **Matrix** (1999) se incitaba a averiguar de qué trataba precisamente por el título de la película. La continuación **Matrix Reloaded** (2003), no contaba con una recapitulación previa por lo que había que tener dominio por completo de lo que había sucedido en la primera parte; además terminaba con la promesa, agrega, de que todo tendría sentido con la tercera y última parte **Matrix Revolutions** (2003) y que aún con su estreno dejó con dudas sembradas a una gran parte de los espectadores.

Lo que muchos no entendieron es que además de ver la trilogía había que ver los cortometrajes animados, jugar el videojuego y conocer otros puntos de acceso por medio de los cuales era posible entender por completo el universo narrativo creado por los hermanos Wachowski. Un cosmos poco comprendido al principio que provocó un fenómeno en el que los espectadores más comprometidos comenzaron a buscar pistas y respuestas con ayuda de internet y en donde la inteligencia colectiva comenzó a ser fundamental.

Matrix es hipertexto; al navegar por la red un usuario podía llegar a una infinidad de información ilimitada con la cual podía satisfacer su necesidad de respuestas; y no solo eso, en dicho universo la intertextualidad se hacía presente al encontrar referencias, por mencionar solo un par ya que existen más, a **Alicia en el país de las maravillas** así como a la religión budista.

## **The Bent Bullet y la conspiración mutante**

El cine de superhéroes es el género más popular del momento y debido a ello los estudios cinematográficos a cargo están desarrollando producciones que podrán ser vistas en los próximos años. Sin duda la importancia que han adquirido estos personajes es debido a que el ser humano siempre ha tenido la necesidad de creer en algo, de seguir un modelo, de tener alguien a quien admirar y sin duda en los superhéroes puede ser encontrado.

La época dorada que está viviendo dicho género arrancó desde el estreno de **X-Men** (2000) y ha continuado gracias a, al menos, unas cuarenta producciones estrenadas desde aquella fecha. El paso del tiempo confirmará el estatus e importancia de estos personajes; por lo pronto es evidente el hecho del uso de modelos transmedia para la creación de sus universos.

El universo de Marvel, que aún sigue creciendo, es un ejemplo de ello: **Avengers** es el espacio transmedia más reciente y evidente del momento aunque existe un fenómeno que llamó demasiado la atención al conectar hechos históricos con personajes ficticios.

The Bent Bullet es un sitio de internet creado como parte de la campaña publicitaria de la película **X-Men: Days of Future Past** en donde se documentan las evidencias de la participación de Erik Lehnsherr mejor conocido como Magneto en el asesinato del

entonces presidente John F. Kennedy al ser quien manipulara la trayectoria de la bala que terminó por asesinarlo.

Además, la campaña viral continuaba al acceder al sitio web 25moments.com en donde se podía observar una línea cronología de hechos históricos en donde se involucraba a mutantes. Así que, por ejemplo, podíamos saber que en 1965 Charles Xavier abrió una escuela para jóvenes talentos, que el presidente Nixon realizó un contrato con las industrias Trask para la creación del primer centinela, que el muro de Berlín fue una acción tomada para la segregación de mutantes o que el movimiento zapatista recibía ayuda de los combatientes de la libertad mutante.

La estrategia implementada para promover la cinta fue, en efecto, un éxito rotundo que refleja como el tomar riesgos de tal magnitud puede tener gran fruto sobre todo cuando no se piensa solamente en los beneficios económicos sino en generar una experiencia de mayor envergadura.

## **Hablemos de Transmedia Storytelling**

A lo largo del presente trabajo se han expuesto los elementos que favorecieron que dentro de este nuevo panorama existan las conversaciones sobre las narrativas transmedia. Hoy es el momento indicado para que todos aquellos dedicados a los medios audiovisuales, sobre todo de la televisión, busquen alternativas para atraer a los prosumers y contar historias completamente diferentes, de volverse proactivos y lograr que la audiencia tenga una gran participación en la creación de las mismas. Es momento de usar la narrativa transmedia.

Dicho término se ha popularizado de gran forma pero en realidad si nos remontamos al pasado es posible observar su origen, como menciona Rodríguez (cf. s.f: 29) retomando a Scolari, al mirar a la biblia cuyas historias han sido representadas en vitrales, esculturas, pinturas, representaciones teatrales e incluso obras cinematográficas; es decir, los relatos de la biblia se expandieron a otros medios desde hace mucho tiempo y es posible entrar al canon principal por medio de cualquiera de ellos.

Otro medio en el que se puede observar el origen de este tipo de narrativas se encuentra en la publicidad que ofreció un contexto completamente diferente en donde los que se dedicaban a ello encontraron nuevas formas de arte que fueron utilizadas acrecentando el consumo de las masas que eran dirigidas por este medio al consumo de otros productos. (cf. Rodríguez, s.f: 30)

Al referirnos a este concepto actualmente lo hacemos al que introduce Henry Jenkins en un artículo publicado en **Technology Review** en 2003, en el que mencionaba que habíamos entrado en una nueva era en donde la convergencia de medios hacía inevitable el flujo de contenidos a través de distintos canales. El movimiento hacía el uso de efectos especiales en el cine y la mejora en la calidad de los gráficos en los

videojuegos significa que cada vez es mucho más realista, con menores costos de producción y mediante el intercambio de bienes a través de los medios de comunicación.

En las narraciones transmedia, agrega Jenkins (2003:web), cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia puede ser introducida en una película, expandida a través de la televisión, una novela o cómic y que ese mundo pueda ser explorado y experimentado a través de un videojuego. Cada entrada debe funcionar de manera autónoma para su consumo así que no debería de existir la obligación de ver la película para disfrutar del juego y viceversa.

La narración transmediática representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada elemento proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia (Jenkins, 2011:web).

Jenkins (2007:web) resume los puntos más importantes de estas narraciones diciendo que:

- Las narraciones transmediáticas representan un proceso en el que los elementos que integran una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de varios canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Una película, animación, cómic y juego.
- Este tipo de narraciones reflejan la “sinergia” de los medios de comunicación en donde las compañías actualmente se encuentran integradas de forma horizontal por lo que un conglomerado de medios se ve incentivado a esparcir su marca o expandir sus franquicias a través de todas las plataformas mediáticas que le sean posible.
- A menudo estas historias están basadas no en personajes individuales o tramas específicas sino en mundos ficticios tan complejos que pueden sostener múltiples personajes que están interrelacionados entre sí, así como sus historias. Esto, agrega Jenkins, fomenta un impulso enciclopédico tanto en lectores como escritores y se incita a dominar lo que pueda ser sabido sobre un mundo que está continuamente expandiéndose.
- Las expansiones pueden servir para una serie de funciones diferentes como proporcionar un mayor conocimiento de los personajes y sus motivaciones, dar cuerpo a ciertos aspectos del mundo ficticio, como conexión entre eventos aparecidos en una serie de secuelas, añadir una mayor sensación de realismo a la ficción en conjunto y para proporcionar un contexto histórico.



- Pueden expandir el mercado creando diferentes puntos de entrada para distintos segmentos de audiencia. Así, por ejemplo, Marvel produce cómics que cuentan la historia de Spider-Man de formas que creen que serán particularmente atractivas para las mujeres (un cómic de romance, **Mary Jane Loves Spiderman**) o los jóvenes (libros para colorear o de dibujos de las historias clásicas de los cómics). De forma parecida, esta estrategia puede servir para atraer a espectadores que se sienten cómodos con un cierto medio a experimentar con plataformas mediáticas alternativas, como es el caso del desarrollo de un videojuego de **Desperate Housewives** diseñado para atraer a consumidoras.
- Cada elemento individual debe ser accesible bajo sus propios términos y al mismo tiempo realizar una contribución original a todo el sistema narrativo. El diseñador de videojuegos Neil Young acuñó el término “comprensión aditiva” para referirse a la forma en que cada nuevo texto añade una nueva pieza de información que nos fuerza a revisar nuestra comprensión de la ficción en sí. Su ejemplo consistía en la añadidura de una imagen de un unicornio de origami a la versión del director de **Bladerunner**, un elemento que llevaba a la gente a cuestionarse si el protagonista podría ser un replicante. Los productores transmediáticos han encontrado dificultades a la hora de conseguir el delicado equilibrio entre crear historias que tengan sentido para el espectador primerizo y añadir elementos que mejoren la experiencia de aquellos que estén leyendo a través de distintos medios.
- Debido al alto grado de coordinación que éstas requieren hasta al momento han funcionado mejor en proyectos independientes donde el mismo artista forma la historia a través de los medios involucrados o en proyectos donde se valora la colaboración. La mayoría de las franquicias mediáticas se gobiernan no por la co-creación (lo cual conlleva concebir la propiedad en términos transmediáticos desde el principio) sino a través de las licencias (que implica que la historia se origine en un medio y los medios subsiguientes se mantengan subordinados al texto maestro original).
- Son la forma estética ideal en una era donde existe la inteligencia colectiva. Los participantes acumulan información y aprovechan el conocimiento experto unos de otros mientras trabajan juntos para resolver problemas.
- Un texto de esta índole no se limita a dispersar información sino que proporciona una serie de roles y metas que los lectores pueden asumir mientras recrean aspectos de la historia a lo largo de su vida diaria. Muñecos de ficción que fomentan a los niños a crear sus propias historias.

- La ambición enciclopédica de los textos transmediáticos normalmente resulta en lo que puede considerarse en lagunas o excesos en el desarrollo de la historia. Se introducen tramas potenciales que no se pueden contar por completo o detalles adicionales que apuntan a más de lo que se puede revelar. Fan fiction, comunidades de fans.

En cuanto a sus principales características, el autor (Jenkins, 2009: web) menciona las siguientes:

- Expansión (Spreadability) vs. Profundidad (Drillability): El concepto de expansión se refiere al desarrollo y la propagación de una narrativa a través de las prácticas virales en las redes sociales lo que aumenta el capital simbólico y económico del relato. La profundidad es la tarea de penetrar en las audiencias que se han creado, de encontrar a los verdaderos militantes de la obra que difundirán y ampliarán el universo a través de sus propias producciones.

El punto anterior se refiere a como los fans hacen el esfuerzo de conocer todos los elementos de una historia que profundizan más en ella buscando información y piezas que le ayuden a entender aún más dicho universo y crear obras propias que pretendan expandirlo.

- Continuidad (Continuity) vs. Multiplicidad (Multiplicity): Debe de existir una continuidad a través de todos los medios y plataformas que sean utilizados. Como ejemplo, el autor menciona que uno espera ver a Indiana Jones actuando de la misma manera en el cine, en los videojuegos o novelas. La continuidad se complementa con la multiplicidad, es decir, de la creación de experiencias narrativas aparentemente incoherentes respecto al mundo narrativo original. Si llevamos la historia a una novela, en ella se ampliará el universo de los personajes y podremos ver enfrentándose ante otro tipo de situaciones.

De una u otra forma los creadores de dicho contenido deben tener control sobre el universo desarrollado pues al realizar extensiones del mismo se corre el riesgo de crear un espacio que resulte completamente incoherente.

- Inmersión (Immersion) vs. Extraibilidad (Extractability): Desde el cine hasta los videojuegos se caracterizan por proponer, cada uno a su modo, experiencias inmersivas y ellas nos permiten extraer elementos del relato e interactuar con ellos en el mundo real.

La inmersión es la habilidad que tiene un usuario para adentrarse en un mundo imaginario o ficcional y que a través de la extraibilidad, le permite llevarse aspectos de

la historia que incorpora a su vida diaria. Ello puede entenderse desde la compra de un objeto hasta creer cierta la ficción.

- Construcción de mundos (Worldbuilding): Este tipo de narrativo, como cualquier otro tipo de relato propone un mundo narrativo que obliga a una suspensión de la incredulidad por parte del consumidor. Al proponer otra línea narrativa se deben de cuidar ciertos aspectos y detalles del original.

La construcción de una narrativa transmedia debe de considerar la existencia de un relato base que será expandido con ayuda de los usuarios por lo que habrá que tener cuidado que al crearse otras expansiones siempre habrá que tomar como base al original.

- Serialidad (Seriality): Este punto básicamente se refiere a que todos los elementos que conforman dicha narrativa no están organizados de una manera lineal sino que se encuentran dispersos en un universo amplio en varios medios.

Esta característica es, probablemente, la clave de cómo funciona todo y lo que hace posible la interacción con los usuarios y que ellos puedan intervenir en los procesos.

- Subjetividad (Subjectivity): Este tipo de narrativas abre la posibilidad para expandir una historia al grado de que se puedan crear nuevos personajes y situaciones. Ello dependerá precisamente de cada usuario.

La subjetividad es de cierta forma hablar de la intertextualidad dentro de estas narraciones ya que cada usuario tiene protagonismo dentro de ellas y una visión propia a través de la cual puede expandir el relato.

- Realización (Performance): Los prosumers tienen un gran poder dentro de estas narrativas, además de encargarse de hablar en distintos medios por ejemplo, de su serie favorita se han convertido en directores, productores y guionistas de nuevos textos que expanden aún más un universo narrativo.

Carlos Alberto Scolari (2013:73 y ss.), en su **libro Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan**, se refiere a Jeff Gomez, un pionero en este tipo de narrativas y quien considera la existencia de ocho elementos que complementan a los mencionados por Jenkins y son:

1. El contenido es creado por uno o muy pocos visionarios: este principio se puede comprender de dos maneras: una cosa es sostener que las narrativas transmedia deben ser gestionadas por un grupo reducido de productores/guionistas para tener bajo control las líneas argumentales, y otra muy diferente pensar que las narrativas transmedia solo pueden nacer en la

mente brillante de un individuo. Pero más allá de la interpretación que hagamos, es evidente que si demasiados profesionales trabajan en un mundo narrativo sin una coordinación adecuada, no tardarán en surgir contradicciones y líneas argumentales paralelas.

2. La transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia: Los productores deben dejar de pensar en términos monomediáticos y comenzar a desarrollar estrategias cross-media desde las primeras fases de desarrollo de un nuevo personaje o mundo narrativo.
3. Prever una expansión transmedia no significa que todos los medios y plataformas se deban activar inmediatamente: la expansión puede ser progresiva, en función del feedback generado por la historia o de los recursos a disposición.
4. El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios: no hace falta mayores explicaciones, según Gomez una narrativa transmedia debe, como mínimo, desplegarse en tres medios o plataformas.
5. El contenido es único, aprovecha la especificidad de cada medio y no es reutilizado por otra plataforma: En este caso, Gomez retoma uno de los planteamientos de Jenkins —en una narrativa transmedia cada medio “hace lo que mejor sabe hacer”— para reivindicar la especificidad de cada lenguaje de la comunicación.
6. El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo: Este principio se puede resumir así: una historia, un mundo, muchos medios y plataformas. Para evitar la dispersión narrativa el productor debe de crear una biblia [Gomez la llama mitología] donde se explica las características del mundo narrativo, desde los personajes hasta una descripción del espacio y las historias, para orientar el trabajo de los guionistas.
7. Debe de existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo: principio que evidencia la necesidad de una centralidad de la gestión narrativa del mundo transmedia. Dicho en otras palabras: si bien es necesario mantener la continuidad y la coherencia de un mundo narrativo, llega un momento en que el control del productor sobre la producción textual se vuelve ineficaz cuando entran en juego los usuarios... Las comunidades de fans pueden convertirse en los principales defensores de la pureza del universo narrativo —si hay algún error o incoherencia, serán los primeros en detectarlo— pero, al mismo tiempo, son el caldo de cultivo de movimientos rupturistas que en cualquier momento pueden fragmentar ese mundo.

8. La integración debe ser vertical y abarcar a todos los actores: Una vez más, Gomez propone una concepción unificada de la gestión del universo narrativo, en este caso al integrando a todos los actores económicos que participan en la producción y la distribución transmedia (empresa, colaboradores, licenciarios, etc.) La convergencia cultural se realimenta de la convergencia empresarial: los actores de la economía transmedia deben actuar de manera coordinada para preservar la unidad del mundo narrativo.
9. Incluir la participación de las audiencias: Toda iniciativa transmedia debe crear espacios en la web para promover y contener los contenidos generados por los usuarios. Es esencial que el público interactúe con la historia. En esto las narrativas transmedia no se diferencian de las narrativas tradicionales de la era del broadcasting: la construcción de audiencias extensas y fieles al relato eran y son el gran objetivo de estas estrategias top-down.

## **Elementos para la construcción del universo transmedia**

La construcción del universo transmedia depende de la distribución y trabajo de distintas partes que en conjunto forman la estructura que se encargará de sostener el proyecto que deseemos. En el caso de la narrativa transmedia no es la excepción y para Scolari (2013:167 y ss.) hay que tener en cuenta los siguientes:

1. Geografía: Conocer el topos significa para el usuario poder activar su experiencia anterior de consumidor. Identificar las relaciones con otros textos y entrar más fácil al juego interpretativo.
2. Historia: El mundo narrativo avanza en el tiempo con todos sus personajes a cuestas, podemos contarlos todo de manera lineal pero lo que no podemos es contarlos todo: siempre deberemos incluir elipsis, o sea, momentos sin contar. Si en los medios tradicionales (cine, televisión, literatura) las elipsis eran lo descartable, lo no importante, en las narrativas transmedia asumen un papel fundamental: lo que no muestra un medio lo puede mostrar otro. Dicho de otra forma: lo que en un medio es elipsis en el otro es relato explícito.
3. Personajes/relaciones: El mundo narrativo está habitado por personajes a los cuales les pasan cosas. Conflictos y treguas, enfrentamientos y alianzas, traiciones y lealtades, ataques y defensas, son solo algunos de los vectores que dinamizan el relato. Una narrativa transmedia debe contar con personajes reconocibles que desafíen al consumidor y lo inviten a conocer algo más de sus vidas. Por otro lado, cada personaje hace algo en el relato. Los personajes son sujetos del deseo, quieren algo y lucharán por conseguirlo. Esta relación entre sujeto y objeto dará lugar a los programas narrativos de cada personaje. Por otra parte, un mundo narrativo debe contener espacios vacíos para que puedan ser

expandidos transmedialmente o completados por los usuarios. Esas lagunas narrativas son una parte importante de las narrativas transmedia.

4. Experiencia: Cada medio o plataforma de comunicación genera diferentes experiencias —cognitivas, emotivas, físicas— de uso. No es lo mismo asistir a la muerte de un personaje en una pantalla cinematográfica [rodeados de otros espectadores] que leerlo en un cómic. Cada medio tiene su especificidad. Por otra parte la narrativa más allá del género, nunca debería abandonar la búsqueda permanente de la complicidad del consumidor.
5. Audiencias: Cualquier contador de historias sabe que gran parte de su éxito depende del conocimiento de sus audiencias. La narrativa transmedia, en esto, tampoco se alejan demasiado de las formas tradicionales del storytelling.

En las narrativas transmedia la participación y disponibilidad de las audiencias adquieren una importancia fundamental. El peor error que puede cometer un productor cross-media es despreciar al grupo de fans más comprometidos porque no dejan de ser un sector minoritario de la audiencia. Hay que tener claro que no solo de consumidores viven las narrativas transmedia: sin prosumidores no hay narrativa transmedia.

Cualquier proyecto transmedia está obligado a incluir un apartado dedicado a los contenidos generados por los usuarios. Aquí hay dos conceptos clave: motivación y gestión. Por una parte, el proyecto debe indicar las formas en que se motivará la participación -el llamado *call to action*- y, por otro lado, se deberá prever la creación de plataformas para albergar esos contenidos y cómo se le gestionará.

La obra debe ser cultivada, trabajada día a día, escuchando a los consumidores y estableciendo una conversación con los fans del producto.

En este contexto es necesario recompensar los esfuerzos de las audiencias. Los consumidores navegan por los mundos narrativos transmedia, aquí y allá recogen informaciones que les permiten generar hipótesis sobre el desarrollo de la historia, y después no ven la hora de empezar a poner a prueba estos conocimientos. Este esfuerzo cognitivo-interpretativo debe ser recompensado. El texto transmedia opera como una totalidad, crea oportunidades para los consumidores en diferentes niveles y el placer que produce su interpretación transversal (Scolari, 2013:179).

6. Medios/Plataformas: Si un mundo narrativo es transmedia, la historia comienza en un medio pero fluye de un espacio mediático a otro como si el relato fuera líquido. ¿Cómo diseñar y gestionar ese flujo? Dejarlo al azar es mucho peor que tener una mala planificación. El equipo de producción debería disponer de una visión clara del despliegue transmedia determinando dónde, cuándo, y cómo se expande la narrativa (Scolari, 2013:182).

Para Scolari si lo que queremos es generar una experiencia transmedia satisfactoria hay que diseñar de manera adecuada las extensiones mediáticas a usar aprovechando las características de cada una y proporciona una para cada medio:

- Televisión: para contar eventos principales, precuelas, secuelas, spin-offs.
- Cine: para contar eventos principales o especiales, precuelas, secuelas, spin-offs.
- Libros: Contar eventos principales, precuelas, secuelas, spin-offs.
- Cómic: contar precuelas, secuelas, spin-offs.
- Webisodes, Mobisodes: Contar eventos intersticiales, spin-offs, catar (avances), resumir (recapitulaciones), generar expectativa (anticipos).
- Web: informar, contar en forma no secuencial/multimedia, interactuar, participar, explorar.
- Apps: Informar, compartir, geolocalizar, participar, ubicuidad.
- Videojuegos en línea: Desafiar, interactuar, planificar estrategias/tácticas, sumergir al usuario en el mundo narrado, cooperar/competir, explorar.
- Videojuegos: Desafiar, interactuar, planificar, estrategias/tácticas, sumergir al usuario en el mundo narrativo, explorar.
- Redes sociales: conversar, compartir, intercambiar, participar.
- Wikis: Informar, compartir, aprender, archivar.
- Juegos de realidad alternativa: conversar, cooperar/competir, investigar, explorar, sumergir al usuario en el mundo narrativo (Scolari, 2013:184 y ss.).

La integración del prosumer en los contenidos audiovisuales genera un tipo de contenido al que se le debe de considerar y que se desprende en:

- Sincronizaciones (synchros): Algunos prosumidores se tomaron el trabajo de reconstruir algunos momentos clave de la historia y editar de manera sincronizada sus propios videos utilizando una estética multipantalla popularizada por **24**.

- Recapitulaciones (recaps): Este tipo de contenido se presenta como un sumario de los episodios o temporadas precedentes.
- Parodias: Los prosumers se suelen acercar a sus obras preferidas de dos maneras opuestas: con una actitud analítica y respetuosa que termina generando, por ejemplo, las recapitulaciones y sincronizaciones o diferente apuntado a desmontarlas de manera desprejuiciada y remixarlas con otras producciones para crear nuevas interpretaciones paródicas.
- Finales alternativos: ...?
- Falsos avances y openings: también llamados re-cut tráiler, se trata de videos remixados que anuncian una película inexistente o cambian el sentido de un filme conocido.
- Mashups: Existen varias modalidades, ya sea combinando imágenes y bandas sonoras de varias series o películas, o mezclando fragmentos de escenas de todas ellas.
- Adaptaciones: Los prosumidores no sólo se divierten expandiendo el relato; a menudo se toman el trabajo de volver a contar una escena pero utilizando otra estética o lenguaje (Scolari, 2013:568 y ss.).

Para ejemplo de lo que están haciendo los usuarios se encuentra la anécdota que narra Jenkins respecto a la serie de televisión ***Twin Peaks*** y una comunidad en línea que surgió poco después de las transmisión del primer capítulo y que sirvió como un espacio donde podían juntar sus pistas y teorías sobre la trama principal.

La situación derivó en que dicha comunidad terminara por considerar a la serie como predecible y sus exigencias establecieron un tipo de demanda que en ese entonces una producción televisiva era incapaz de satisfacer. Para mantenerse entretenidos dicha comunidad elaboró conspiraciones, teorías y explicaciones que terminaron siendo más interesantes debido a que existían más capas que analizar que lo que se transmitía al aire (cf. Jenkins, 2013:41 y ss.).

## **La biblia transmedia**

Al igual que en otros proyectos audiovisuales deben de existir elementos fundamentales por medio de los cuales la planificación de un proyecto se hará menos compleja. En este caso los documentos base además de los ya conocidos, deberán incluir otro que guíe el proyecto y que para Scolari (2013:231 y ss.) se conoce como la



biblia transmedia en donde se definen las fronteras y se presentan las reglas para la construcción y desarrollo del mundo narrativo:

1. Tratamiento: incluye una descripción pormenorizada de la trama, los personajes, los eventos y los lugares de la acción. Este capítulo contiene los guiones —o por lo menos una síntesis de los mismos— creados para los diferentes medios y plataformas en los cuales se expenderá el relato.
2. Las especificaciones funcionales: comprenden todas las indicaciones relativas a los diferentes medios que se emplearán, las líneas temporales y los eventos. Las indicaciones sobre la construcción del mundo-marca también forman parte de.
3. Las especificaciones del diseño: incorporan el material gráfico, vinculado al proyecto: descripciones sobre la estética general del mundo narrativo, borradores de interfaces, guías de estilo e indicaciones precisas sobre los diferentes productos derivados como el merchandising.
4. Las especificaciones tecnológicas: hacen referencia a aspectos menos visibles pero tan importantes como los anteriores, desde la arquitectura informática utilizada en los sistemas de gestión de contenidos, pasando por los diferentes formatos y las plataformas para gestionar los usuarios.
5. Negocios y marketing: Abarca todos los aspectos económicos del proyecto: target, modelo de negocio, presupuestos, indicadores de éxito, etc.

## **El crowdfunding y crowdsourcing**

La participación activa de los prosumers tiene un papel fundamental en la era de la información por lo que los modelos de negocio han cambiado dando como resultado lo que hoy se conoce como crowdfunding, una alternativa para la búsqueda de financiación de un proyecto. El proceso consiste básicamente en conseguir capital para la realización de un proyecto con la ayuda de donaciones públicas.

“Desde una perspectiva formal el crowdfunding es una fuente alternativa de financiación de proyectos empresariales que se desarrolla en el entorno de los servicios de la “sociedad de la información”. Este sistema alternativo de intermediación comercial o financiera permite probar los proyectos empresariales y los productos o servicios que se quieren comercializar” (Gracia, 2014:3).

En la actualidad han surgido diversos espacios por medio de los cuales es posible costear un proyecto y el proceso básicamente consiste en que el emprendedor envíe su proyecto a la plataforma que elija, en donde tendrá que especificar en qué consiste éste, cuánto capital necesita, cuál será el plazo previsto y qué recompensa tendrán los

inversores. Al ser publicada la propuesta podrá ser visible en el sitio por un determinado tiempo para que los usuarios decidan invertir y alcanzar el objetivo podrá llevarse a cabo.

Fernández (2014:58) menciona que la contribución fundamental por parte de los usuarios “no se basa en el principio de cooperación creativa, sino en colaborar en la financiación de un proyecto ideado por un crowd-sourcer que requiere el apoyo de la comunidad online [...] generalmente mediante el uso de redes sociales, en particular a través de internet (Twitter, Facebook, LinkedIn y otra serie de blogs especializados)”.

Existen dos tipos de aportaciones fundamentales en el ámbito del crowdfunding:

1. Los usuarios se convierten en productores, obteniendo unos ingresos finales proporcionales a los beneficios recaudados.
2. Un individuo o colectivo publica una convocatoria abierta a través de la web para generar una comunidad de seguidores que le apoyen en la financiación. El crowdsourcer utiliza en su propio beneficio la aportación de los usuarios, mientras que estos no suelen obtener una compensación proporcional a las ganancias obtenidas. En este caso, la principal motivación por parte de los internautas participantes suele ser la satisfacción de haber colaborado en un proyecto que suscita un especial interés. (Fernández, 2014:58)

La colaboración, como podemos observar, ha cobrado gran relevancia en el mundo de los negocios por lo que cualquier tipo de empresa deberá considerar a la cooperación y alianzas como elementos fundamentales para su crecimiento. Por ello, otro término indispensable para considerar es el crowdsourcing. Y es que así como utilizamos las redes y espacios generados gracias al uso de internet para la búsqueda de entretenimiento también lo podemos hacer para la búsqueda de elementos que se incorporen a nuestros proyectos y que tengan una habilidad o talento que mejore la calidad del servicio a ofrecer.

El crowdsourcing es un término utilizado por Jeff Howe para definir la nueva mano de obra barata y que “consiste en servirse de la inteligencia colectiva para desarrollar un proyecto, generalmente ideado por uno o más expertos y, posteriormente, compartir el resultado final en la red, dando así a conocer el talento de la gran masa de usuarios”. (Fernández, 2014:59)

Algunos de los beneficios para Héctor Meza (2014:web) son:

1. El acceso a una gran cantidad de talento humano fuera de la empresa, expertos y especialistas que pueden trabajar para dar solución a las tareas más complejas y, por lo mismo, se tiene acceso a una mayor cantidad.

2. Reducción de costos en innovación, ya que sólo se paga por los productos o soluciones que corresponden o se ajustan a los requerimientos solicitados.
3. Mejora el vínculo entre las empresas y sus clientes, y aumenta la aceptación de nuevos productos en el mercado y la disposición de los clientes a comprarlos.
4. Si se adopta como una estrategia interna dentro de la organización, puede contribuir a crear o desarrollar una cultura de innovación.

## **Transmedia y periodismo**

La manera en que circula la información ha provocado un cambio radical en donde se puede observar que, por ejemplo, las redes sociales se han convertido en un vehículo comunicacional gracias a que en ellas existe la posibilidad de lograr lo que en un periódico convencional. El usuario se ha convertido en un actor de la escena pública que utiliza los medios digitales también para alcanzar una participación activa.

El periodismo transmedia no debe limitarse a tomar una historia o un hecho informativo y fraccionarlo a través de distintos medios; lo que debe de realizar es trabajar a partir de una estrategia que implique al lector y lo haga un participante activo de un recorrido en el que pueda leer el periódico y eso lo lleve a Twitter o Facebook en donde, por ejemplo, han surgido “páginas” en donde se informa a las personas lo que sucede en sus comunidades.

La presentación de las noticias tiene que generar un espacio para la participación activa de los consumidores que no deberían consumir pasivamente lo que les ponen enfrente. Jenkins sostiene que el periodismo transmedia puede adoptar muchas formas, desde las tradicionales cartas al editor hasta los proyectos que aprovechan la inteligencia colectiva de los lectores para resolver problemas, desde el newsgaming y el periodismo inmersivo hasta las alianzas con los llamados periodistas ciudadanos. Esto no cambia la misión tradicional del periodismo, más bien es una realización de esa misión en un mundo que espera más oportunidades para el compromiso y la participación. (Scolari, 2013:424)

Como ejemplo de lo que sucede en el periodismo actualmente se encuentra el newsgaming que es un concepto introducido hace unos años por el investigador y creador de videojuegos Gonzalo Frasca para hacer referencia a las producciones lúdicas inspiradas en las viñetas políticas. (Scolari, 2013:413 y ss.)

La idea del newsgaming es combinar la labor periodística con los videojuegos de manera que se puede difundir información útil de una manera entretenida. Estos juegos son una extensión interactiva en donde los jugadores pueden disfrutar de una experiencia ficcional que esta basada en hechos reales.

Por otra parte el foto periodista Kevin Moloney ha resumido los principios fundamentales y algunos desafíos del periodismo transmedia en sus tesis ***Porting Transmedia Storytelling to Journalism*** (2011):

1. Expansión: ¿Qué hace que una historia se difunda viralmente? ¿Cómo se puede motivar a los usuarios para que compartan las noticias en sus redes y llegar más allá del público tradicional de cada medio?
2. Exploración: ¿Cómo se puede activar la curiosidad del público para que profundice en la información y busque más detalles por su cuenta? Si hay más contenidos disponibles –ya sean extensiones oficiales de la historia o en las redes sociales— entonces la participación del público será más profunda.
3. Continuidad y serialidad: A medida que las historias se expanden a través de los medios de comunicación, ¿cómo van a mantener su continuidad en la forma y el tono al mismo tiempo que explotan las fortalezas de cada medio? Al permitir que la historia se desarrolle a través de diferentes plataformas también cambia la duración del consumo informativo: ¿Cómo se mantendrá la atención del público por tanto tiempo?
4. Diversidad y puntos de vista: Si se informa desde variados puntos de vista, ¿será posible llegar a nuevos públicos que, de otra manera, se hubieran perdido? ¿qué se puede ganar con sumar al público al proceso de producción periodística?
5. Inmersión: Si se quiere sumergir al público de manera cada vez más profunda en la historia, ¿cómo se pueden generar formas alternativas de narración? ¿cómo hacer que el público comprenda el impacto de una historia?
6. Extrabilidad: ¿Cómo puede el público recuperar el trabajo del periodista y reutilizarlo en su vida cotidiana? Cuanto más penetren en su mundo los relatos informativos, más comprometido se sentirá el público.
7. Mundo real: Todas las historias de los periodistas son el producto de un mundo real, complejo y multifacético que es la envidia de los escritores de ficción. ¿Qué se puede hacer para captar desde el periodismo la complejidad y mostrar todos sus matices, en vez de apostar siempre por su simplificación?
8. Inspiración por la acción: La mayoría de los periodistas abrazó esa profesión con la esperanza de cambiar al mundo. ¿Qué hacer para que el público, en cierto momento, abandone las páginas del periódico o se aleje de la pantalla e intervenga en el mundo real y solucione el problema? Según Moloney, un enfoque transmedia del periodismo requiere, ante todo, que se diseñe como tal desde el principio. En esto la filosofía no se diferencia mucho de las

producciones de ficción: los editores deben considerar los medios de comunicación que tienen a su disposición y cómo aprovechar las ventajas de cada uno de ellos en beneficio del relato. (Scolari, 2013: 424 y ss.)

## **Esquema propio**

La narrativa transmedia, desde una conceptualización propia, es la forma narrativa del siglo XXI y la forma de entretenimiento para la era de la inteligencia colectiva y consiste en la creación de un universo que podrá diversificarse y expandirse a través de distintos medios. Su creación surge gracias a la búsqueda de estructuras no lineales altamente creativas que se desarrollan a partir de la colaboración y co-creación entre empresas y prosumers.

La figura del prosumer será un elemento de gran relevancia debido a que es para ellos quien se crea un universo narrativo pero a la vez es gracias a estos es que este puede expandirse y diversificarse por lo que al contemplar el desarrollo de un proyecto de esta envergadura deberá existir un canon oficial; es decir, el relato oficial creado por un emisor al que se le deberá sumar las historias creadas desde abajo lo que se conoce como fandom.

Este tipo de narraciones son concebidas desde su planteamiento inicial así que habrá que considerar indispensable la creación de contenidos específicos para cada medio elegido y la forma en que cada uno de ellos podrá aportar algo al universo en general. Para ello, al igual que en cualquier otro proyecto audiovisual, deberán de existir los documentos necesarios que respalden todo aquello que se querrá proyectar a futuro; el pasar de la idea a su generación dependerá de buenos cimientos.

La planificación de un universo de tal magnitud requiere de la coordinación y creación de los aspectos principales como la historia principal y trama principal, así como las secundarias, los personajes principales y secundarios, las plataformas a utilizar y la interactividad que se podrá generar a partir de ellas, los esquemas de negocio así como las posibles audiencias a las cuales se dirige y la experiencia que se quiere generar en éstas, es decir, la biblia transmedia será primordial.

Para Gallego (2011:11) dentro de la biblia transmedia hay que considerar tres componentes fundamentales que harán de la narración algo coherente y atractivo y que para Klasttrup y Tosca (2004) son:

1. Mythos: describe los conflictos, batallas, personajes, criaturas, historias y rumores. Es el conocimiento esencial para interactuar e interpretar los eventos que ocurren en el mundo.
2. Topos: se refiere al contexto en un período histórico específico (presente, pasado, futuro) y su detallada geografía. Involucra también el lenguaje, la poesía y la tradición. La relación espacio-temporal se puede cambiar, pero el orden

original se mantiene. Algunas actualizaciones tienen lugar antes o después del “tiempo cero” con el objeto de no interferir con el mythos.

3. Ethos: corresponde a la ética implícita o explícita del mundo y los códigos de comportamiento (moral) que los personajes deben seguir. Manifiesta la actuación del bien y el mal, y las conductas apropiadas. Es el conocimiento indispensable para saber cómo comportarse en el mundo.

Además habrá que tener en cuenta dos conceptos que Gallego retoma de Long y que ayudarán a captar la atención de las audiencias y conectarlas con la historia y son:

1. La capacidad negativa: Arte de construir brechas estratégicas para evocar un sentido de incertidumbre, misterio, o duda en la audiencia. Simples referencias a individuos, lugares o eventos externos proveen pistas a la historia de los personajes y su mundo. Esto genera un empoderamiento en la audiencia para completar los espacios con sus imaginarios dejando algunos libres para motivar la curiosidad

Este elemento se refleja al momento que la audiencia comienza a buscar respuesta a las preguntas que surgen de la interacción con la obra y resultan en la necesidad de completar el relato con aportes propios. Además, esto fomenta que los mismos desarrolladores creen pistas migratorias que sirven como conexión entre plataformas y representen un punto de entrada diferente.

2. Pistas de migración: Plantea el uso de señales visibles al interior de un texto que conducen a contenidos presentes en otros canales. Estas pistas son un modelo de transformación para convertir un lector ideal en un consumidor de textos. Long (2007), cita a Ruppel (2006) y las define como caminos narrativos marcados por un autor para ser localizados por un usuario a través de diferentes patrones de activación” (Gallego, 2011:13 y ss.).

Para Gallego (2011:15) la capacidad negativa y las pistas de migración se complementan para crear experiencias de profundización en el relato por parte de las audiencias; de esta forma se plantean elementos que motivan la participación y apuestan por la interactividad. Las audiencias al consumir múltiples componentes de una extensa franquicia narrativa, construyen en su mente grandes bases de datos con las que conectan cada nueva pieza de información con lo explorado previamente.

Un ejemplo que puede ayudar a entender cómo funcionan este tipo de narrativas es por medio del cubo Rubik, un rompecabezas mecánico tridimensional que es uno de los juguetes más vendidos de la historia. Dicho objeto tiene seis caras en donde cada una de ellas tiene una estampa de diferente color por lo que el desafío consiste en que cada cara termine siendo completamente igual.

Imaginemos que el cubo, en su totalidad, representa la narrativa transmedia y que el mecanismo de ejes por medio del cual las filas y columnas se mueven representa a la biblia transmedia. Sin ese eje el objeto o en este caso la narración no podría avanzar.

En el cubo cada cara representa una plataforma o medio así que, por ejemplo, el color azul será la televisión, el rojo el videojuego, el amarillo un webisode, el blanco un cómic, el naranja un libro y el verde un sitio web. El usuario tendrá en sus manos la posibilidad de tomar el cubo (narración) y dejar las caras en su respectivo lugar, es decir, ver solamente la serie de televisión o leer el libro pero si él así lo quisiera podría girar las caras y mezclarlas de modo que los colores [historias, personajes, lugares] comenzarían a interactuar con otra cara o medio creando otra formada por distintas tonalidades, una historia diferente que complementa todo. [figura 11]

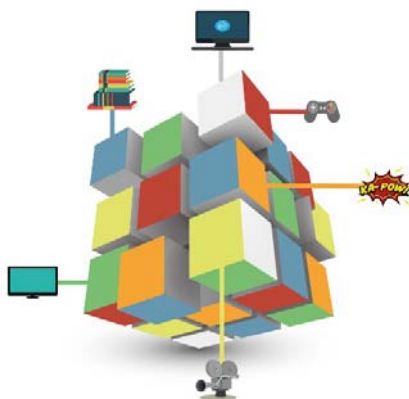


Figura 11: Cubo Transmedia

El futuro de las obras audiovisuales está en este tipo de narrativas que poco a poco serán adaptadas para su uso en otros ámbitos como en el publicitario o el educativo. Condensar un producto cultural en un solo formato se convierte en una tarea imposible debido al momento histórico en el que nos encontramos. El panorama actual exige revalorar la posición de las empresas (no solo de las industrias audiovisuales) y su acercamiento con los prosumers en un escenario digital en donde el uso tecnológico ha cambiado los esquemas tradicionales.

El modelo propuesto [figura 12] muestra de una manera simplificada de qué manera debería funcionar un modelo para la creación de un proyecto transmedia en donde la idea, como en cualquier otro ámbito, será el punto de inicio y la clave principal. En el caso de este tipo de narrativas deberá ser concebida pensando en su expansión a través de múltiples plataformas.

No hay que olvidar que concebida la idea deberá ser de gran importancia implementar todos los puntos de la biblia transmedia así como incorporar todos los elementos que

hacen de una narración un proyecto transmedia poniendo gran énfasis en la creación de un universo, que si bien se va diversificar, debe de contar con sus propias reglas que deberán ser respetadas en cada una de las plataformas a utilizarse.

Este universo será tan extenso que la tarea de llevarlo por buen camino no deberá dejarse en las manos de una sola persona por lo que, si bien debe existir un grupo trabajando en él, siempre será bueno considerar a un grupo de personas que puedan ayudar con las tareas y labores, no necesariamente a manera de recortar tiempo, más bien para incrementar la calidad del trabajo. El crowdsourcing será una herramienta indispensable.

Muchas veces una idea puede ser brillante pero desafortunadamente en gran cantidad de ocasiones el presupuesto es un punto que puede terminar con las esperanzas de un proyecto. Afortunadamente, actualmente es posible encontrar espacios y personas que puedan cooperar para conseguir el financiamiento necesario para llevar a buen puerto el proyecto. .

Es importante volver a recordar que debido a la amplitud de este tipo de trabajos se requerirá de la participación de un productor por cada medio a utilizar y su personal que llevaran a buen puerto tanto la plataforma que tienen a cargo como al proyecto en general.

Por último, la figura del prosumer, que tantas veces se ha mencionado no es en vano pues ellos tendrán cada vez más el control de los contenidos generados al grado de convertirse en ellos en generadores de los mismos.

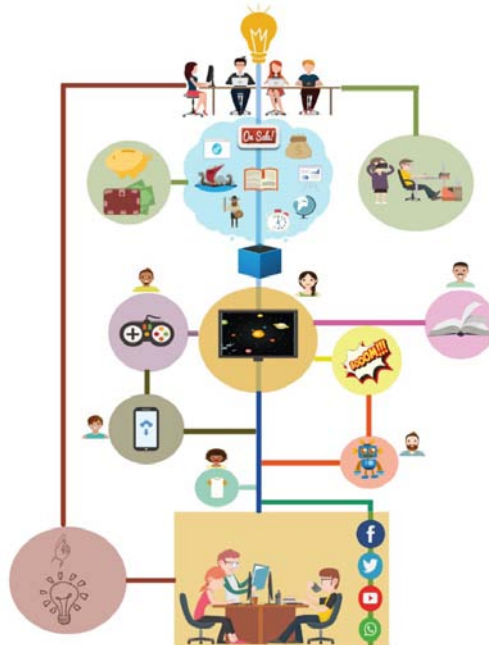


Figura 12: Modelo propio



## **Capítulo IV**

### **Caminantes y medios**

Durante los capítulos anteriores de este trabajo hemos hablado de la evolución que ha tenido el hombre a lo largo de su existencia y los puntos importantes que han sido modificados respecto a su vida diaria y el entorno en donde esta se lleva a cabo. Uno de ellos es la manera en la que él se comunica y cuenta historias.

Ha quedado claro que la narrativa transmedia, en el caso de las creaciones audiovisuales que es lo que nos interesa, es la nueva manera de hacerlo y considerada como la más moderna por lo que es momento de demostrar si ello es cierto tomando a la serie televisiva de *The Walking Dead* como caso de estudio.

El uso de figuras mitológicas siempre ha sido algo característico en la vida del ser humano quien ha sentido siempre la necesidad de crear figuras de poder que, aunque no se puede corroborar su existencia, siempre están presentes en su vida. En principio eran los dioses, seres casi perfectos responsables de los fenómenos que el hombre no entendía. Después surgieron aquellos con rasgos más de mortales pero con particularidades que los convertían en la explicación a otras situaciones de la vida cotidiana.

Es así como surgen figuras como los vampiros, hombres lobo, monstruos y los zombies que son una pieza importante de este proyecto de investigación ya que ellos tienen en la serie de televisión un gran peso.

¿De dónde vienen los zombies? ¿Qué hay detrás de la creación de estos seres? Al igual que otros, se cree que son parte del imaginario humano, ya que simplemente no se ha podido afirmar su existencia. Pese a ello; hay muchos mitos e historias de que los zombies existen o existieron y la mayoría de estos relatos se remontan a Haití, un país localizado en las Antillas donde predominaba la religión vudú mucho antes de que fuera parte de América.

Entre las historias que abundan alrededor de esta religión se menciona que los sacerdotes vudú iban a los cementerios y buscaban muertos con características físicas detalladas para realizar los trabajos de un esclavo. Estos eran regresados a la vida aunque con limitaciones mentales que los hacían quedar a merced de su amo y cumplir todo lo que este les pidiera. (cf. Luckhurst, 2015:web)

Estos relatos han dado pie a que los zombies sean parte de las historias que el ser humano cuenta, con sus respectivas variaciones en su forma de actuar y en las que se les representa, pero siempre con la misma particularidad: el retorno de estos de la muerte.

## ¿Por qué *The Walking Dead*?

*The Walking Dead* es un cómic mensual creado por Robert Kirkman con la colaboración de Tony Moore y Charlie Adlard en la parte artística que narra las travesías de un grupo de sobrevivientes que habitan en un mundo post-apocalíptico infestado por zombies o muertos vivientes y que está por llegar a su publicación número 150.

Si bien el argumento principal lo hemos escuchado y visto con anterioridad en varias producciones, lo que hace interesante su caso de estudio es que es un ejemplo del uso de la narrativa transmedia y de cómo una publicación puede lograr tanta popularidad gracias a una base firme de fanáticos que se han mantenido fieles a la historia y que, con ayuda de internet, han logrado adentrarse aún más en la historia de Rick Grimes y demás personajes principales del universo.

Siete años después del primer número impreso salió al aire el primer episodio de la serie televisiva titulada bajo el mismo nombre a través del canal AMC de origen estadounidense. La historia se expandió al medio televisivo tomando como base al comic; es decir, aquí el primer punto por el cual puede considerarse como un proyecto transmedia.

La llegada de *The Walking Dead* a la televisión se debe principalmente a dos razones:

1. Es una historia que gracias a internet ha podido repercutir en la vida, no sólo de las audiencias de su nicho original (dígase lectores del cómic), sino de cualquier persona que gracias a la era digital y la manera en la que viaja la información ha podido acercarse sin importar su nacionalidad, edad y espacio geográfico; lo que la convierte en un fenómeno global.
2. Los medios masivos de comunicación como el cine y la televisión han sufrido durante varios años, y como bien se mencionaba antes, de una escasez creativa para la generación de contenido por lo que recurrir a la adaptación de un cómic tan llamativo podía representar un éxito rotundo al llevarlo a la televisión.

Aparentemente la adaptación televisiva no trajo consigo nada nuevo al modelo narrativo tradicional pero si abrió una puerta importante para comenzar a hablar aún más sobre el fenómeno transmedia, que si bien no era la primera vez en utilizarse, si llamo más la atención. Por dicho motivo la decisión de tomarla como caso de estudio.

## Los creadores

El encargado de llevar a cabo la adaptación televisiva es Frank Darabont, un director, escritor, guionista y productor que en sus inicios se enfocó al cine en proyectos que salieron a la luz durante los años 80 y 90 dentro de los cuales destacan producciones como ***The Shawshank Redemption*** o ***The Green Mile*** y que dejan claro su fascinación por el suspenso y el terror que es un punto crucial de su interés por ***The Walking Dead***.

En el 2005, dos años antes que ***The Mist*** basada en una obra de Stephen King se pudiera ver en salas, Darabont conoció los comics de ***The Walking Dead*** y se volvió un gran fan al grado de buscar a Robert Kirkman para pedir los derechos con el objetivo de crear una adaptación televisiva, una técnica que el francés conocía bien gracias a todo su trabajo previo.

Una vez aprobado el proyecto y con el permiso de Kirkman, Darabont se dedicó a escribir y dirigir el episodio piloto de la serie que se transmitiría el 31 de octubre de 2010 por el canal AMC en Estados Unidos y por Fox de modo internacional. Aunque Darabont dirigió el piloto y fue el encargado de la serie durante varias temporadas, su papel principal fue el de encargarse principalmente de los guiones junto con algunas otras personas entre las que destaca el mismo Kirkman, quien, en su afán por lograr una buena adaptación de su trabajo decidió unirse a dicho grupo de escritores.

## The Walking Dead: Los personajes y la historia

***The Walking Dead*** es una historia que tiene como elemento principal a los zombies o muertos vivientes, seres que desde ya algunos años han tomado fuerza entre los fanáticos del horror, por ser figuras que más allá de la fantasía son una reencarnación del ser humano.

La historia dice que el primer acercamiento al fenómeno de los zombies es gracias a George Romero, director de cine de quien en 1968 se estrenaría la película ***Night of the Living Dead*** en donde nunca se menciona la palabra “zombie” como tal. Sin embargo, es considerado como el creador de dicho arquetipo en la cultura popular.

El zombie, como se le conoce actualmente al ser vivo que revive después de la muerte está basado en distintas mitologías haitianas que dicen que en los años 1700 había “doctores” dedicados al vudú y que tenían el poder o gracia de que al morir una persona podían regresarlos de la tumba a través de la magia, eliminando su conciencia y fuerza de voluntad convirtiéndolos en víctimas de esclavitud de aquel que les concedía el regreso a la vida.

Con el paso de los años hemos podido observar la gran cantidad de adaptaciones que han surgido gracias a estos personajes, la diferencia es que dependiendo del escritor o

creador de la historia puede variar el origen de ellos ya sea, por ejemplo, debido a un virus o una mutación genética.

En *The Walking Dead* lo único que sabemos es que la historia se desarrolla en un futuro post-apocalíptico y que existe un virus, que por alguna razón hasta ahora desconocida, reaviva a los muertos. Sin embargo; es capaz de hacerlo con todas las características conocidas de un zombie como la falta de razonamiento, la poca o nula agilidad y un gran umbral de dolor.

Al comienzo la serie sitúa al espectador en un condado cercano a Atlanta, Georgia, en Estados Unidos en donde en los primeros minutos del episodio piloto se presenta al personaje principal Rick Grimes (Andrew Lincoln), sheriff de King County que, después de un altercado con unos criminales resulta herido por una bala que lo deja en coma durante varios meses.

Durante ese periodo es que la epidemia de muertos vivientes o “caminantes” (como se les llama en la serie) comienza a aparecer sin control alguno. Para el momento en el que Grimes despierta no es capaz de comprender lo que sucede en el condado, las calles están vacías, silenciosas y lo único en lo que puede pensar es en su esposa Lori (Sarah Wayne Callies) y su hijo Carl (Chandler Riggs).

En el trayecto del hospital a su antigua casa es que Rick conoce a los primeros sobrevivientes de la historia; Morgan Jones y Duane, un padre de familia y su hijo quienes serán los encargados de contarle tanto al personaje principal como al espectador lo sucedido en su periodo en coma.

Después de todas las malas noticias Morgan le habla a Rick sobre un centro de sobrevivientes que se encuentra en la misma ciudad así que, con la esperanza de reencontrarse con su familia, emprende un viaje en donde pronto se encuentra con dificultades al enfrentar a una horda de caminantes y en donde después es posible escuchar, a través de una radio, la voz de más sobrevivientes.

Dicho capítulo convenció a AMC de producir toda una temporada basada en el cómic de Kirkman y a partir de ello se lograron concretar más temporadas en donde se presentaron nuevos personajes que giran en torno a Grimes y otros no tan recurrentes que son parte importante en otros arcos narrativos que la serie mostró más adelante.

La primicia de *The Walking Dead* es conocer la reacción hipotética que un grupo de seres humanos tendría a la hora de sobrevivir un apocalipsis zombie y también representa un proyecto de gran importancia debido a que en él podemos observar cómo un mito, narrado de voz en voz, puede ser retomado para la creación de un personaje tan conocido como el del zombie.

Es decir, podemos observar el uso de la intertextualidad, seguramente Romero y todos aquellos cercanos a dicho fenómeno retomaron dichos mitos para la creación de sus obras al igual que Kirkman quien es fuente a su vez para Darabont. Un relato siendo fuente de otro.

## Temas

Si bien la primeras páginas de este capítulo podrían dar a entender que ***The Walking Dead*** es como cualquier otra historia de zombies, al ser la misma esencia, la historia de la serie se separa de lo común al mostrar las reacciones humanas frente a un evento de esta naturaleza como el miedo que puede aparecer con la soledad, la desesperación que puede traer consigo el no saber si un familiar está vivo, muerto o se ha convertido en un caminante, la toma de decisiones dejando a un lado la ética por sobrevivir y el trastorno psicológico que puede sufrir una persona después de meses en coma y despertar en un mundo plagado por zombies.

Sí, la serie no busca olvidarse de los momentos de acción y las persecuciones que a todos ponen al filo del asiento pero siempre prevalecen los momentos humanos en donde las reacciones humanas son importantes. Además la diversidad de temas encontrados es lograda gracias a la ventaja que tiene la televisión respecto al cine; es decir, un proyecto planeado a largo plazo que permite un mayor desarrollo de personajes así como sus complejidades psicológicas.

## The Walking Dead como experiencia transmedia

Antes de comenzar a explicar por qué ***The Walking Dead*** es una experiencia transmedia debe aclararse, que aún con todo su éxito, este proyecto nunca fue pensado como tal. Si tuviéramos que encasillarlo de alguna manera tendría que caer dentro del uso de la intertextualidad debido a que en un inicio tanto Darabont como Kirkman tenían pensado llevarlo a cabo como una re interpretación del universo creado por el cómic.

La idea de convertirlo en una experiencia transmedia se comenzó a formar a finales de la primera temporada cuando se creó la primera pieza de este gran rompecabezas, los webisodes. Sin embargo habría que aclarar una situación y es que, como pasa prácticamente en todas las adaptaciones de un medio a otro, los sucesos ocurridos en la nueva versión no siempre son fieles a la historia original.

***The Walking Dead*** no es la excepción, en los cómics, que son el canon oficial, hay situaciones que nunca se verán en la serie o que simplemente fueron cambiadas para que la historia fluyera de manera distinta. Esta situación promovió la interacción con aquellos fanáticos que temían ver modificado por completo el trabajo original.

Gracias a la eficacia de foros y redes sociales, Darabont y Kirkman pudieron conocer la opinión de la audiencia sobre los cambios que se estaban realizando en la trama de esta adaptación. Ello no implica que ambos hicieran caso a dichas demandas pero sí que tuvieron en consideración lo que podría alejar a un nicho muy importante.

Jenkins (2007: *web*) dice que si bien cada uno de los medios tiene que tener su propio ritmo, espacio y tiempo para contar la historia, todos tienen que tener en común un punto de entrada accesible para los consumidores, en ningún momento se debe dificultar la entrada a un nuevo medio para continuar con la expansión del universo de los fanáticos. De tal manera que si un interesado en la serie de televisión quiere adentrarse a los libros, debe encontrar esta transición sin problema alguno.

Una de las principales ventajas que tiene **The Walking Dead** en este ámbito es que Robert Kirkman está inmiscuido en el desarrollo de cada una de las historias de este universo zombie, de esta manera está consciente de que deben existir puntos de acceso fiables. Para que esto suceda el gancho que unirá las historias no debe estar necesariamente atado al planteamiento o desenlace de la historia si no a cualquier parte siempre y cuando este pueda ser identificado sin problema por el espectador y haya sido planeado de tal manera.

Un claro ejemplo de esto puede ser observado en el primer episodio de la primera temporada de la serie televisiva y el webisode *Torn Apart*, cada uno cuenta una historia independiente, sin embargo es hasta el desenlace del webisode que se nos presenta la información que logrará que el consumidor haga la conexión entre ambos contenidos.

## Cómic

El cómic de **The Walking Dead** salió a la venta por primera vez en 2003 y desde entonces ha existido un número mensual que cuenta la aventura de Rick Grimes y otros personajes en un mundo post apocalíptico. En sus 12 años de vida el equipo detrás de su creación ha ido cambiando, con excepción de Robert Kirkman, quien siempre se ha encargado de escribir la historia mientras que los demás artistas, dibujantes, coloristas y demás personas no han tenido la misma continuidad, sin embargo el proyecto nunca se ha visto nunca en peligro debido a esto.

En el cómic, la historia de **The Walking Dead** comienza con el sheriff Rick Grimes y su compañero Shane tratando de detener a un recluso que se escapó de la cárcel. En este evento Rick recibe un disparo que lo pone en coma. Para cuando Grimes despierta del coma se encuentra en un hospital vacío y en un intento por comprender donde están todos sale del hospital para darse cuenta que el mundo ha cambiado pues una plaga de muertos vivientes ha tomado el condado donde vive.

En ese momento se encuentra con un zombie sin extremidades inferiores arrastrándose por el parque, momento que provoca la desesperación del personaje principal por lo que se dirige a su casa en la búsqueda de su familia. Lo anterior no sucede pero nos permite conocer a Morgan y Duane quienes le explican la situación y que de estar a salvo, tanto su esposa como su hijo, deben estar en Atlanta por lo que Rick comienza un viaje en espera de ver a sus familiares.

En un inicio el cómic no fue considerado, por nosotros, como una pieza fundamental en la narrativa del universo de Kirkman. Sin embargo; conforme avanzábamos en el análisis del uso de los distintos medios que utilizó para contar su historia, nos dimos cuenta que existen dos cánones distintos, uno es la serie de televisión, que varios de los medios que citamos a continuación tomarán como base para que la narrativa transmedia funcione; mientras que el otro es el cómic.

Si bien la serie televisiva es la parte fundamental de este trabajo, el cómic también marca una pauta donde la narrativa transmedia ocurre. Es por esta razón que tanto el cómic como la serie serán tomados en cuenta.

## **Serie de televisión**

Una vez que AMC aprobó el episodio piloto es que toda la maquinaria comienza a funcionar; la primera temporada se volvió una realidad y comenzó su producción. Para este momento, el proyecto no es transmedia, simplemente una oportunidad de llegar al público fanático de los zombies que no ha querido o tenido oportunidad de adentrarse en el impreso.

Durante todos los años que tiene la serie televisiva hay distintos cambios que van desde la salida de Darabont hasta el cambio de todo el equipo de escritores que no perjudicaron a la base de fans que siguió en aumento y que han logrado consolidarla a diferencia de muchas otras series televisivas.

Al no saber si la serie televisiva funcionaría en un medio que contaba con otras opciones AMC decidió que la primera temporada fuera de solo seis episodios cosa que cambió cuando se volvió un éxito logrando que a partir de la segunda temporada el número de episodios se extendería hasta 13 o 16 capítulos, con un intermedio, permitiendo que la vida de la temporada fuera de dos años.

## **Temporada 1 (2010)**

Durante la primera temporada se presentan a muchos de los personajes que serán parte del grupo que iremos siguiendo temporada a temporada y una pequeña parte de su historia previa al apocalipsis zombie, qué hacían, a que se dedicaban, si tenían familia y qué sucedió con esta. Esta temporada consta de seis episodios que llevan por nombre "***Days Gone Bye***", "***Guts***", "***Tell It to the Frogs***", "***Vatos***", "***Wildfire***" y "***TS-19***".

Después del inicio de la historia, que ya conocemos, Rick conoce a Glenn, Merle y un pequeño grupo de sobrevivientes que están encerrados en un edificio rodeado de zombies; edificio del que escapan a un precio importante, dejar a Merle ahí, debido a que su comportamiento no era el mejor para el grupo.

Finalmente Rick y los demás personajes llegan al campamento en el que Lori, Carl, su mejor amigo Shane y otros más se encuentran. Para ese momento se siente culpable por haber dejado a Merle a su suerte y es que decide, junto a otros sobrevivientes, regresar por ella. Además conocemos más a fondo la historia de Lori y Shane, quienes en ausencia de Rick, tuvieron encuentros amorosos.

En el viaje de regreso por Merle, Rick, Glenn, Daryl y T-Dog tienen su primer encuentro con, lo que uno nunca pensó, que los mismos humanos representarán también una amenaza. En el cuarto episodio se plantea la idea de que otros sobrevivientes también pueden ser enemigos de nuestros personajes principales, el hecho de tener que sobrevivir elimina por completo la idea de unión entre ellos.

En este episodio también se da a conocer que Merle ya no se encuentra donde lo habían dejado, planteando la duda: ¿logró escapar o es un caminante ahora?

De regreso en el campamento, el grupo es atacado por caminantes y sufren bajas por lo que el liderazgo de Rick se vuelve prácticamente obligado tomando como primera decisión partir al C.D.C (Center for Disease por sus siglas en inglés). Una vez que logran llegar a este centro, creen estar a salvo.

## **Temporada 2 (2011-2012)**

Consta de 13 episodios y como ya se mencionó, es la primera en recibir un mid season finale, los primeros siete episodios fueron transmitidos del 16 de octubre al 27 de noviembre del 2011, mientras que los restantes salieron al aire del 12 de febrero al 18 de marzo del año posterior.

Durante ella, el grupo de sobrevivientes comienza a mostrar unificación entre sí; sin embargo, aún les cuesta trabajo debido a que son personas totalmente ajenas y están juntos más por la necesidad de seguir con vida que por otras razones.

Al llegar al C.D.C deciden continuar el viaje hacia un lugar mejor para asentarse pero ello se ve postpuesto por la desaparición de una menor de edad de nombre Sophia cuya búsqueda no resulta exitosa sobre todo cuando Carl es herido de gravedad por una bala.

El grupo de sobrevivientes ya liderado por Rick llega a una granja donde una pequeña familia, los Greene, viven alejados de los caminantes. Hershel, encargado de esta familia decide ayudar a Carl mientras se recupera y mientras los demás buscan a Sophia.

Glenn y Maggie Greene van en busca de medicamentos cuando Lori detiene a Glenn para pedirle una prueba de embarazo, una vez que tienen lo necesario, Glenn y Maggie tienen sexo, dejándonos ver el lado humano que los personajes aún tienen. Pese a ello no todo está saliendo bien, Hershel, por su parte no quiere que Rick y su grupo estén mucho tiempo en su propiedad, solo ve por él y los suyos.



Como parte de la búsqueda por Sophia, Glenn llega a un granero que es parte de la propiedad de los Greene y se da cuenta que en él hay caminantes encerrados, esto lo pone en un conflicto por no querer confrontar a Hershel y su decisión por mantenerlos. Mientras eso sucede, Shane y Otis continúan la búsqueda de Sophia en los alrededores, es aquí donde Otis se da cuenta que el hijo de Lori es de Shane y este decide matarlo por todo lo que sabe.

Para el final de la primera parte de esta temporada hay dos sucesos importantes, Lori confirma su embarazo y decide decirle a Rick que él es el padre, aunque Shane sabe la verdad. También Glenn decide decirle al grupo sobre los caminantes en el granero, desatando una confrontación entre Rick y Hershel que termina con el grupo de Rick matando a cada uno de los caminantes resguardados para al final darse cuenta que el último en salir del granero es Sophia convertida.

Después del suceso en el granero, ambos bandos quedan en shock y tratan de asimilarlo a sus respectivos modos. Hershel decide que Rick y su grupo deben irse de su propiedad lo más rápido posible, además de regresar a la bebida, mientras tanto Rick pone en duda su propio liderazgo y comienza a sospechar sobre Shane y su agresividad en el grupo.

Aparecen un par de personajes secundarios que pronto amenazan a Rick y su grupo, por lo que se quedan con uno como prisionero, mientras tanto Beth, miembro del grupo de Hershel, se suicida. Después de todos los problemas que ambos grupos tienen en la granja, la temporada cierra con Rick matando a su mejor amigo, Shane, quien poco a poco dejó su lado humano y se convirtió en un personaje antagónico. También la granja sufre una invasión de caminantes, por lo que los sobrevivientes de ambos equipos deben unirse para continuar el viaje a un lugar seguro.

En esta temporada deja de ser primordial el presentar a los personajes y comenzamos a ver las dificultades de la realidad en la que están. Es aquí donde Darabont empieza a marcar de manera clara que *The Walking Dead* no es una serie de acción sino un producto enfocado más en la naturaleza humana y como ella muta cuando este se encuentra en problemas o circunstancias adversas.

### **Temporada 3 (2012-2013)**

Como en la temporada anterior, AMC decidió usar una vez más el formato de dividir su temporada en dos partes. La primera, que consta de ocho episodios se transmitió del 14 de octubre al 2 de diciembre del 2012, mientras que los ocho capítulos restantes se programaron para comenzar a transmitirse el 10 de febrero del 2013.

La temporada transcurre varios meses después del final de la segunda, Rick y su grupo de sobrevivientes han estado en busca de un nuevo lugar donde asentarse, llegando a una prisión que puede ser el sitio que tanto buscan. Al revisar la prisión se dan cuenta que puede ser habitable, siempre y cuando maten a algunos caminantes que se

encuentran deambulando por los alrededores. Al hacer la revisión Rick, Daryl y T-Dog se encuentran con otro grupo de sobrevivientes que han estado viviendo en una sección de la cárcel. Para este momento Rick ha dejado de lado la confianza hacía las personas y difícilmente acepta a más gente en su grupo, por lo que ofrece ayudar a estos sobrevivientes a limpiar de caminantes una zona diferente a la que él piensa tomar.

Durante esta limpieza, de lo que podría llamarse su nuevo hogar, Hershel es mordido por un caminante y para no perder a su consejero Rick se ve forzado a cortarle la pierna para salvarlo. Aún con la ayuda brindada a los habitantes de la prisión estos no dejan que el grupo principal se quede ya que consideran el lugar suyo y en un intento de correrlos liberan a varios caminantes para asustarlos, esto crea confusión y la separación en pequeños grupos que en la desesperación de sobrevivir matan al culpable de la liberación de muertos vivientes y aceptan a dos de los reos que al final fueron de gran ayuda para contener la invasión. Sin embargo este conflicto deja bajas en el grupo, T-Dog es mordido y tiene que morir.

Para este momento, Lori está a punto de dar a luz y debido a las condiciones de la prisión Maggie y los demás tienen que hacer una cesárea de emergencia con tal de salvar a la bebé con el poco material médico que existe en el lugar. Después de una intensa labor, Maggie salva al bebé pero no a su madre que una vez muerta recibe un disparo en la cabeza por Carl, su propio hijo, en un intento por evitar que regrese como un caminante. El acto deja en shock a todos, ya que Lori era un personaje importante en la comunidad. Al final de tan intenso momento, Rick y Carl deciden nombrar a la nueva integrante de la familia como Judith.

Mientras todo eso ocurría en la prisión, Andrea conoce a Michonne y se hacen amigas, cansadas de andar por todos lados llegan a Woodbury un pueblo que ha estado trabajando en su seguridad llegando a tener lo que podría considerarse como una vida "normal". Ambas conocen al Gobernador, quien es el encargado de que el pueblo funcione, también vemos el regreso de Merle, quien no murió en aquel techo donde Rick lo dejó, llegó a Woodbury y se volvió una pieza importante en la organización del Gobernador.

Aunque Andrea, queda encantada con la manera en la que el Gobernador ha logrado levantar Woodbury, Michonne no está segura de confiar en él, por tal motivo después del recorrido decide irse, sin embargo; el Gobernador le pide a Merle que en cuanto esté lo suficiente alejada del pueblo, la mate, ya que la ve como un futuro problema. Merle falla en su misión, aunque en el camino se encuentra con Glenn, quién lo reconoce, y Maggie, quienes buscan suministros para llevar a la prisión.

Dejando de lado su misión principal, Merle secuestra a ambos personajes y los lleva a Woodbury. Michonne ve todo esto y después de buscar un nuevo camino sin Andrea, llega a la prisión donde les explica a Rick, Daryl y Oscar lo que pasó con Maggie y

Glenn, creando una misión de rescate, que resulta exitosa para la pareja, aunque no para Oscar, quien muere, ni para Daryl, quien es capturado por la gente de Woodbury.

Mientras la misión de rescate se llevaba a cabo, Michonne aprovecha para investigar más del Gobernador, llegando a su departamento, donde encuentra a Penny, su hija, quien además ya es un caminante, a causa de una mordida antes de la creación de Woodbury. Michonne no lo piensa y la mata, cuando el Gobernador se da cuenta, lo ataca, sin embargo Michonne siendo más hábil, se libra de él y además le saca un ojo con un pedazo de vidrio, para finalmente escapar.

Después del encuentro el Gobernador junta a su pueblo y lo convence de que Rick y su grupo son un peligro para Woodbury además de acusar a Merle de traición por ayudar a su hermano y obligándolos a pelear con todos los que ahí viven. Sin embargo Rick y Maggie regresan a salvarlos y una vez que están fuera de peligro, Daryl le pide a Rick que acepte a su hermano de vuelta en el grupo, este no accede y los hermanos deciden continuar solos.

Al regresar a la prisión descubren otro grupo de sobrevivientes entre los que se encuentran Tyreese y Sasha; Rick, agobiado por la muerte de Lori y los sucesos con el Gobernador no les permite quedarse, siendo su única opción Woodbury. Estando ahí se dan cuenta que el líder está planeando un ataque a la prisión dando como resultado la ruptura de las rejas de la misma y dejando a ese grupo a su suerte frente a una gran cantidad de caminantes.

Es en ese momento cuando Rick se da cuenta que no debe ser tan duro y cerrado con las personas aceptando por completo a Michonne, Daryl y Merle, quienes se ponen de su lado para matar a todos los caminantes que el ataque del Gobernador dejó en la prisión.

Cansada de que ambos grupos estén en disputa, Andre convence a Rick y al Gobernador de juntarse para dialogar. En dicha junta lo único que pide el Gobernador es que le entreguen a Michonne y así dejar la prisión en paz. Todo resulta ser una mentira ya que el ataque sigue siendo primordial; cuando Andrea descubre ello busca advertir a Rick pero el Gobernador la captura para impedirlo.

En el otro grupo Rick, convencido de que lo mejor es intercambiar a Michonne, le pide a Merle que la capture y entregue, éste acepta, pero cuando va en camino a dejarla, cambia de parecer y planea una emboscada que sale mal para él. Cuando Daryl decide ir a ayudarlos se encuentra con que Merle fue asesinado y ahora es un caminante, viéndose en la obligación de matarlo.

Para los episodios finales de la temporada, el Gobernador comienza a perder la cabeza y el control del pueblo. Le pide a su asistente que mate a Andrea y cuando este se niega, lo mata y lo avienta a la misma celda que Andrea, esperando que cuando se convierta, la muerda.

Cuando su equipo también se niega a atacar de nuevo la prisión, arremete contra ellos, dejando vivo solo a Caesar Martinez y Karen quien rápidamente se dirige a la prisión para dar aviso de lo sucedido. Rick, Michonne y los demás piensan atacar ahora que el Gobernador prácticamente está solo así que se dirigen a Woodbury, sin embargo, no lo encuentran, pero sí a Andrea quien ya fue mordida y antes de transformarse decide tomar el revolver de Rick y suicidarse.

Finalmente Rick y su grupo regresan a la prisión acompañados de los pocos que pudieron sobrevivir a la locura del Gobernador, ahora desaparecido.

#### **Temporada 4 (2013-2014)**

Consta de 16 episodios divididos en dos partes, la primera salió al aire el 13 de octubre del 2013 y terminó el 1 de diciembre del mismo año, mientras que la segunda empezó casi dos meses después, siendo el 9 de febrero del siguiente año la fecha de estreno y concluyendo el 30 de marzo.

Después de los acontecimientos con el Gobernador los meses de tranquilidad llegan a la prisión; sin embargo, el tiempo ha afectado a Rick quien después de la muerte de Lori y los demás personajes caídos por la lucha se cree incapaz de seguir liderando al grupo que se ve en la necesidad de elegir a alguien más.

Desafortunadamente la tranquilidad dura poco ya que los habitantes de la prisión se ven afectados por una extraña enfermedad parecida a la gripe. Temiendo por la salud general los enfermos comienzan a ser puestos en cuarentena hasta encontrar una solución. Los primeros en ser separados son Karen y otro miembro quienes aparecen una noche en el patio muertos e incinerados.

Claramente fue alguien del mismo grupo el encargado de dicha acción, pero al inicio nadie sabe con claridad quien fue. Rick se da cuenta que Carol fue la orquestadora del acto tan inhumano, por lo que decide exiliarla y dejarla a su suerte. Mientras tanto otra parte del grupo está en una búsqueda por medicina que ayude a liberar a los sobrevivientes de la infección.

Además de los problemas creados por la enfermedad, se revela que el Gobernador continúa vivo y que la gente prefirió dejarlo solo por lo que siguió por su cuenta hasta que en algún momento de su viaje llega a un pueblo donde conoce a la familia Chambler integrada por Lilly, Tara, Dave y Meghan.

El Gobernador cambia de nombre para evitar ser reconocido y una vez que Dave, el padre de Lilly muere, las convence de salir del pueblo a un campo de refugiados que Caesar Martinez lidera. Al inicio Martinez está feliz de que el Gobernador haya regresado; sin embargo, este no se siente de la misma manera y aprovecha el primer momento que tiene para matarlo inventando que fue asesinado por alguien externo y

comenzar a hacerse cargo de este campamento que pronto convencerá de atacar, una vez más, al grupo de Rick.

Ya convencidos, los miembros de dicho campamento, avanzan a la prisión en donde a las afueras se encuentran con Michonne y Hershel quienes son tomados como rehenes para pedirle a Rick que se rinda. Al negarse el Gobernador decapita a Hershel lo que desata una batalla entre ambos grupos que resulta en grandes bajas así como la muerte del Gobernador a manos de Michonne.

Los caminantes aprovechan el altercado para invadir la prisión haciendo que los sobrevivientes del grupo de Rick huyan una vez más hacia diferentes lugares en grupos pequeños uno de ellos conformado por Michonne, Carl y Rick, el otro por Carol y Tyreese acompañados de un grupo de niños. Mientras tanto Daryl se queda con Beth y por otro lado están Maggie, Sasha y Bob Stookey.

Más adelante en la historia se da a conocer que Glenn también escapó junto a Tara. Todos estos grupos, aunque separados tienen una meta en común, llegar a "Terminus", un lugar en el que presumiblemente se puede vivir a salvo de caminantes.

Poco a poco los pequeños grupos se irán encontrando entre sí, Glenn se encuentra con Maggie y son los primeros en llegar a Terminus, donde una señora llamada Mary los recibe y les ofrece comida. Por otro lado Daryl, después de perder a Beth, se une a un grupo de forajidos que más adelante se encuentran con Rick, Carl y Michonne y los harán sus rehenes finalizando este encuentro con Rick matando al líder de dicho grupo con sus propias manos, frente a su hijo y los demás.

Ya con los forajidos desaparecidos Daryl y los demás están listos para emprender su camino a Terminus. Cuando llegan a dicho pueblo, sienten una vibra peculiar, la gente se comporta raro, además tienen pertenencias de Glenn, Maggie y los demás. Para cuando se descubre que en efecto algo anda mal en Terminus, Gareth, el líder les pide que se rindan y los encarcela en un vagón de tren, donde se reúnen con Glenn, Maggie y los demás de su antiguo grupo.

La temporada termina con Rick aclarando que la gente de Terminus se metió con los sobrevivientes equivocados.

## **Webisodes**

Después del éxito obtenido por la primera temporada de la serie de televisión, comienza a haber cambios en el proyecto, Frank Darabont queda fuera de este por petición de AMC, una huelga de escritores hace que todo el equipo detrás de la primera temporada deje su puesto, dando lugar a nuevos escritores; además, el presupuesto de la serie se reduce aunque no impide que Kirkman continúe con el proyecto acompañado de gente nueva.

El primer cambio significativo entre la primera y segunda temporada, que ya se mencionó antes, es que su duración cambia a 13 episodios, dejando atrás el modelo de solo seis capítulos por temporada. El segundo cambio y uno de los más significativos es la creación de una mini serie de webisodes, que tenían como intención que la audiencia se enganchara de nuevo con la serie lo que representa el salto a un medio más.

Es así como el 3 de octubre del 2011, en la página dedicada a The Walking Dead en el sitio de AMC podemos ver Torn Apart, la primera temporada de webisodes que acompañarán la trama principal que se transmite en televisión y cuyo objetivo es mostrar la historia de distintos personajes a los que ya son conocidos

### **Torn Apart**

**Torn Apart** es una serie de seis episodios que van de los dos a los cinco minutos de duración que cuentan la historia de Hannah un personaje que vemos en el primer episodio de la primera temporada de la serie televisiva. Durante la miniserie de webisodes conocemos su vida previa al apocalipsis zombie, su cruce con Rick Grimes y cómo se convierte en uno de los zombies más memorables de la serie debido a que, por primera vez, vemos un zombie partido a la mitad por el abdomen.

Durante los casi 20 minutos que dura Torn Apart conocemos a Hannah quien un día despierta y el lugar donde vive está desolado con cuerpos muertos en el suelo. Por distintas circunstancias en la historia llega a casa de su ex marido Andrew y de su nueva familia. Después de varios sucesos entre los personajes y los “caminantes”, al final quedan vivos Hannah y otras dos personas quienes pretenden llegar a cierto punto del condado para ser rescatados, desgraciadamente Hannah no lo logra y la mini serie finaliza con ella siendo devorada por muertos vivientes.

<b>Webisodes</b>	<b>Televisión</b>
Torn Apart	S01E01 Cuando Rick Grimes sale del hospital, sin saber lo que sucede, se encuentra con Hannah en su versión zombie.

### **Cold Storage**

Con la buena recepción que tuvo la primera temporada de webisodes AMC decide seguir creando material extra a las temporadas de televisión. Después de finalizada la segunda temporada a mediados de marzo de 2012, comienza la producción de **Cold**

**Storage**, otra mini serie de cuatro episodios que sirve para promocionar la tercera temporada planeada para estrenarse en octubre del mismo año.

El 1 de octubre de 2012 está disponible en la página de AMC y en su canal de YouTube, **Cold Storage**, un compendio de cuatro episodios que nos cuentan la historia de Chase, un personaje más que se ve envuelto en el mundo poblado por zombies. Durante la casi media hora que duran todos los episodios conoceremos la vida de Chase, un hombre de unos 30 años que busca llegar a Cynthiana, Kentucky, donde espera encontrar a su familia. Sin embargo, para llegar a su destino pasa por ciertas circunstancias como, por ejemplo, ver a Harris un sobreviviente con el que hace equipo en los primeros minutos del episodio ser devorado por los caminantes.

Después de intentar salir con vida de los caminantes que despedazaron a su amigo conoce a BJ un sobreviviente que vive en unos almacenes y quien poco después intenta traicionarlo. Chase sale vivo junto a Kelly un personaje que se agregará a la historia más adelante.

Esta mini serie, en particular, no se une específicamente a una parte de la trama que se puede ver en la televisión pero si hace una referencia a ella cuando Chase están en los almacenes de Jb y entra a tomar ropa a uno de estos. Dicho almacén es de Rick Grimes y su familia, de hecho es posible ver fotografías de él y su familia así como de su vida laboral.

Webisodes	Televisión
Cold Storage	No se conecta directamente, pero plantea un antecedente sobre la vida de Rick Grimes y su familia.

## The Oath

Una vez concluida la tercera temporada televisiva se anuncia que los webisodes están siendo un éxito y continuarán formando parte del universo creado por Robert Kirkman. Al igual que Cold Storage, The Oath se estrena el 1 de octubre, pero del año 2013 y a diferencia de las mini series anteriores, The Oath solo cuenta con tres episodios.

En esta ocasión se cuenta la historia de Paul y Karina un par de sobrevivientes que ven como los caminantes hacen trizas el campamento del que eran parte y del que tienen que huir para no morir; en el intento Paul queda lastimado lo que les hace buscar un hospital donde conseguir equipo médico y en donde conocen a Game Macones, una doctora que era parte de ese hospital. Después de conocer su historia, Gale ayuda a

Paul en su recuperación, sin embargo parece que Paul no lo hará y está a punto de morir.

Karina, al saber su situación prefiere morir que seguir su vida sola así que Gale le ofrece la posibilidad de aplicarle una inyección letal. Para el momento en el que Karina ya fue inyectada, Paul se recupera y ve como lentamente Karina va muriendo enojándose con la doctora mientras la cuestiona por lo que hizo.

Esta serie culmina con Paul saliendo del hospital con Karina en sus brazos y la audiencia puede ver como minutos antes se cierran un par de puertas en donde pintadas sobre ellas se lee "Don't Open, Dead Inside".

Además de contarnos la historia de estos tres personajes, plantea una posible solución a una duda que los fanáticos tuvieron presente desde el primer episodio: Cómo es que Rick Grimes sobrevivió el inicio del apocalipsis zombie estando en coma. Realmente en The Oath nunca se aclara esta situación por lo que la audiencia comenzó a esparcir una teoría que indica que Gale fue la encargada de cuidar a Rick durante su proceso en estado de coma.

Webisodes	Televisión
The Oath	S01E01  Cuando Rick sale del hospital en el que estaba en coma, se detiene en una puerta con el mensaje "Don't Open, Dead Inside". Habitación en la que se llevaron a cabo los sucesos de esta mini serie.

## Videojuegos

Como parte de la experiencia tranmedia ofrecida por la serie surgió la idea de agregar un medio más para contar la historia por lo que en 2012 salió la venta ***The Walking Dead: A Telltale Games Series***.

Para el momento que se decide que los videojuegos formen parte de su universo estos ya forman parte de la cultura popular en donde los personajes creados para ellos han adquirido una gran importancia al grado de lo logrado por actores y músicos. Cabe aclarar que la decisión de Kirkman no es algo novedoso de hecho las franquicias, sobre todo cinematográficas, llevan años siendo parte de la inmensa lista que agregan videojuegos a sus universos.



Un claro ejemplo de esto, y probablemente uno de los casos más recordados, es el videojuego de **E.T** una exitosa película de 1982 dirigida por Steven Spielberg que debido a su gran popularidad logró su adaptación a un videojuego para el **Atari**. Sin embargo su recepción no fue tan exitosa al grado que salió de circulación semanas después, todo esto podemos verlo en el documental **Atari: Game Over** de Zak Penn.

A pesar de esto y otros varios casos de malas combinaciones entre el cine y los videojuegos, la fusión de estos medios ha continuado en aumento.

### **The Walking Dead: A Telltale Games Series**

Antes de comenzar con la sinopsis del videojuego, vale la pena aclarar que éste es diferente a muchos de los juegos a los que estábamos acostumbrados. Telltale Games es una empresa desarrolladora de videojuegos nacida en California en 2004 cuya principal característica es el desarrollo de videojuegos con aventuras gráficas divididas en episodios.

Además agregaron al modo tradicional de jugar algo que pocas veces se había visto antes: “la toma de decisión”. Normalmente en un videojuego el usuario se dedica a recorrer el camino que el juego le indica de manera lineal llegando hasta el desenlace. Telltale Games es conocido por darle una variante a sus juegos en donde el usuario tiene la capacidad de tomar distintas decisiones capaces de cambiar el curso de la historia. Cabe destacar que estas no se pueden rehacer, una vez que son tomadas, el juego salva el progreso y no hay vuelta atrás.

Una aclaración previa: debido a todas las decisiones que uno puede tomar en el juego, hay hechos dentro de este que varían dependiendo de cada usuario. Por esta razón la sinopsis presentada a continuación tendrá solamente el arco argumental principal que no sufre ningún tipo de modificación.

La primera temporada del videojuego nos presenta a Lee Everett, un convicto que es acusado de asesinar a un senador de Estados Unidos y que va camino a la prisión de Atlanta en Georgia hasta que la patrulla en la que viaja se cruza con un caminante y queda fuera de la carretera. Al luchar por su vida, Lee se deshace de las esposas y comienza a buscar donde refugiarse debido a no saber lo que pasa en la ciudad.

Al llegar a una casa que él cree deshabitada se encuentra con Clementine, una niña que tiene como única arma un par de walkie-talkies y que espera a que sus padres regresen de un viaje que comenzaron justo cuando el apocalipsis zombie empezó, debido a la poca probabilidad de que ellos regresen Lee decide cuidarla y protegerla.

Ambos personajes inician un viaje que tiene como primera parada una granja propiedad de Hershel y en donde conoce a Kenny, Katjaa y Kenny Jr., una familia que se resguarda en ella. El hijo de propietario, Swan, es atacado por un caminante y corre

a todos de su casa por lo que Lee, Clementine y la familia de Kenny se dirigen a Macon, pueblo en el que Lee nació.

Llegando a Macon el grupo encuentra resguardo en un farmacia, que era propiedad de la familia de Lee y en donde hay más sobrevivientes entre los que destaca la figura de Glenn. El grupo se hace más grande y las decisiones son tomadas por el jugador aunque sin importar estas los personajes tiene que cambiar de locación una vez más hacia un motel cercano.

En ese lugar pasan tres meses y ya sabemos que los seres que se encuentran en la calle atacando son los caminantes y a quienes solo se les puede matar de verdad destruyendo su cerebro. En busca de comida el grupo de sobrevivientes, liderados por Lee, llegan a la propiedad de la familia St. Johns con quienes intercambian favores a cambio de comida. Poco después de darse cuenta que dicha familia practica el canibalismo deciden huir y los dejan a su suerte.

A su regreso al motel para resguardarse se dan cuenta que la familia de caníbales tenía un pacto con los bandidos del pueblo intercambiándoles comida por protección, al morir estos, los bandidos se enfocan en atacar a los sobrevivientes del motel, lo que llama la atención de los caminantes y obliga a Lee y los demás a escapar causando que uno de ellos sea mordido y en cuestión de tiempo se convierta en zombie.

En el escape, el grupo se encuentra con un auto lleno de suministros que deciden tomar para dirigirse a un tren que hacen funcionar y a través del cual planean llegar a Savannah, un pueblo a la orilla del mar en donde intentarán encontrar un bote que los lleve lejos de los caminantes. Mientras el viaje se lleva a cabo el grupo pierde a dos miembros, uno por la mordida de un caminante y otro por suicidio. Cuando por fin el grupo parece ir bien, aparece un camión en las vías del tren y tienen que continuar a pie, ahí conocen a Christa y Omid, dos miembros que se unirán al equipo.

Una vez en Savannah, Lee y el grupo de sobrevivientes adoptan una mansión como su lugar de protección mientras continúan con la búsqueda de un bote. Sin embargo, se dan cuenta que no hay gracias a Molly quien les informa que todos ellos así como los suministros se encuentran en Crawford, una comunidad que por su propia protección no acepta gente de la tercera edad, enfermos y niños.

Por un ataque de los caminantes, Lee es separado del grupo y en su intento de regresar a la mansión, conoce a Vernon, el líder de un grupo de sobrevivientes al cáncer que viven en la morgue del hospital del pueblo y quien le ayuda a regresar a la mansión donde Clementine ha encontrado un bote incompleto. Las piezas faltantes se encuentran en Crawford, así que el grupo planea irrumpir en esta comunidad; es entonces cuando se dan cuenta que todos dentro de ésta se han transformado, así que toman lo necesario y se van. Para este momento del juego Molly decide alejarse debido a que no todos caben en el bote y Vernon regresa al hospital.

En el último episodio de la primera temporada del juego, Lee despierta una mañana y Clementine no está por lo que sus sospechas se dirigen a Vernon y al ir a visitarlo se da cuenta de que la morgue está vacía justo cuando por el walkie-talkie de ella un hombre le informa que la tiene y que si la quiere tiene que ir a buscarla. Mientras eso sucede Vernon y su grupo roban el bote que Lee armó, él recibe una mordida de un caminante y decide que Omid y Christa se hagan cargo de Clementine cuando él se vaya.

Una vez que Lee llega a rescatar a Clementine se entera que el sujeto que mantiene cautiva a la niña era el dueño del auto que encontraron en la carretera y debido a que se lo llevaron, perdió a su familia. Al final Lee y Clementine lo matan y al escapar, Lee se desvanece, dándole instrucciones a la niña de que salga de la ciudad donde Omid y Christa la esperan.

La última decisión que el jugador toma en el juego es dejar que Lee se convierta en zombie o matarlo para evitarle dicho sufrimiento.

The Walking Dead: A Telltale Games Series	Televisión
Temporada 1	En este punto la serie y el videojuego aún no se conectan en algún punto de la historia. Sin embargo, el juego plantea el inicio del apocalipsis, además de darnos contexto sobre un par de personajes principales de la serie: Hershel y Glenn.

### The Walking Dead: Survivor Instinct

Al igual que el juego creado por **Telltale Games**, **The Walking Dead: Survivor Instinct** sucede previo a los eventos que podemos ver en la serie de televisión dando al usuario contexto sobre algunos puntos que la producción de AMC no trata. Aunque es parte del universo creado por Kirkman, la recepción de este juego no fue tan buena debido a muchas fallas en cuanto a gráficas, modos de juego y más.

El videojuego, desarrollado por **Terminal Reality** y publicado por **Activision**, cuenta la historia de Daryl y Merle, personajes que cobran importancia desde el segundo episodio de la primera temporada. La historia comienza cuando se desata el apocalipsis zombie y el padre de Daryl, llamado Will Dixon, muere. Esto obliga a su medio tío Jess Collins y a él a escapar a un pueblo llamado Sedalia.

Estando en el pueblo Daryl se encuentra con personajes como Jimmy Blake y Warren Bedford con quienes se unen durante el inicio del juego. Una vez que los cuatro están listos y tienen combustible viajan a Pemberton en donde al llegar Jess se encuentra

débil, ya que fue mordido y es cuestión de tiempo para que se convierta. Ahí mismo es que conocen al comisario Lee quien les encomienda ciertas misiones como encontrar al guardabosques del pueblo y quitarle las llaves de un automóvil. En esta parte muere Jess y vuelve a la vida como un caminante.

El siguiente pueblo que Daryl visita es Fontana, donde tiene la esperanza de encontrar a Merle, su hermano quien rápidamente es encontrado por el grupo gracias a disparos que él mismo estaba realizando en contra de soldados de Estados Unidos que buscaban encarcelarlo. Después de salvarlo se une al grupo y continúan el viaje.

La historia continua en un bar llamado Jake's, donde Merle se enfrenta a la pandilla que lo vendió con los militares, quienes además tienen la ballesta de Daryl. En un intento por ayudar a su hermano este cae por un golpe. Para cuando despierta no está la pandilla, su hermano, ni los suministros así que tiene que ir en su búsqueda que cambia de objetivo cuando se da cuenta que los miembros de la pandilla fueron atacados por caminantes, sin embargo no hay restos o pistas de Merle, así que una vez más, los hermanos quedan separados.

En la búsqueda de su hermano Daryl conoce a más personajes de juego como Anna Turner y su padre John quienes tienen un punto de extracción en Palmetto Estates. Al tener esto claro Daryl se dirige al Archer Creek Dam Group, donde presumiblemente esta la cura a los caminantes, el serum; pero llegando a dicho lugar se encuentra con Sheila, quien le dice que tal cura no existe.

Después de tal decepción Daryl decide enfocarse en encontrar el punto de extracción del que John habló, así que comienza su camino hacia ese lugar, durante dicho viaje se encuentra a más personajes que piden la ayuda del personaje principal, como por ejemplo: Aiden y Terry Harrison quienes le piden a Daryl que busque a sus hijas Andre y Amy, entre otros.

Al final del juego Daryl se dirige al estadio Firesign en Atlanta, donde se presume es el último punto de extracción pero para sorpresa del jugador cuando llega está completamente infestado de caminantes. Con pocas esperanzas Daryl lucha por sobrevivir hasta que un helicóptero aparece, este es manejado por Merle quien salva a su hermano.

Videojuego	Televisión
The Walking Dead: Survival Instinct	Al igual que el otro videojuego, no tiene un punto de enlazamiento a la serie de televisión, sin embargo muestra la historia de Daryl y Merle, personajes que son pieza clave en el desarrollo de la historia. También se menciona a Amy y Andrea, quienes son parte de la serie.

## Novelas

Debido al éxito que el cómic y la serie de televisión estaban obteniendo entre los fanáticos de la ciencia ficción de horror, Robert Kirkman decidió hacer una expansión más y es así como se une al escritor Jay Bonansinga, quien ya había escrito guiones para la serie televisiva para crear una trilogía de novelas que sirven como precuela DE la aparición del gobernador tanto en el cómic como en la televisión.

### **The Walking Dead: Rise of the Governor**

La primera novela narra la historia de la familia Blake conformada por Philip, su hija Penny y Brian además de un par de amigos llamados Bobby y Nick. La historia se sitúa en un momento en el que el apocalipsis zombie ya está avanzado, no como ***The Walking Dead: A Telltale Games Series***.

Después de un largo periodo sobreviviendo en una casa de una zona privada en Wiltshire Estates, la familia Blake y sus amigos deciden hacer un viaje a Atlanta, donde se presume hay una zona segura para los sobrevivientes de la zona. En el recorrido a Atlanta, un caminante ataca a Bobby, infectándolo y matándolo por lo que el grupo decide dejarlo en el camino y continuar con su búsqueda.

Una vez en Atlanta, se dan cuenta que la zona segura no existe más, de hecho, la ciudad está infestada de caminantes aunque aún quedan algunos sobrevivientes y es así como conocen a la familia Chalmers integrada por Dave, April y Tara, quienes dan resguardo a Philip y su grupo.

Cuando la convivencia comenzaba a ser aceptable entre ambas familias, Dave muere de manera natural y se transforma por lo que Philip lo mata para que no se convierta en un riesgo y la amabilidad cambia por tensión. En este momento, además, Philip abusa sexualmente de April y la desaparece, siendo un llamado de atención para Tara, quien corre a los Blake de su propiedad.

En busca de un lugar seguro la familia Blake y Nick llegan a una villa en las colinas en donde terminan siendo atacados por un grupo de bandidos que resulta en la muerte de Penny lo que desata la furia de Philip quien captura a dos de ellos para torturarlos.

Una vez que la niña se transforma, Philip no permite que se le mate, decide que el caminante en el que se ha convertido su hija, deba viajar con ellos. Con dificultad los otros dos miembros del grupo aceptan y continúan su viaje a un lugar seguro. Es entonces cuando llegan a Woodbury, una comunidad de sobrevivientes que, aunque sin mucha organización, logran llevar una buena vida.

Para el momento en que los hermanos Blake y Nick llegan al pueblo, este es liderado por el General Gene Gavin y un grupo de personas de la Guardia Nacional, quienes aceptan a Philip, Brian y Nick.

Después de perder la cordura Philip asesina a una mujer de Woodbury, Nick lo descubre y lo mata, Brian al defender a su hermano también se deshace de Nick, quedando el solo. Exhausto emocionalmente, deja ambos cuerpos en el bosque para que los caminantes los desaparezcan.

En la parte final del libro, el General Gavin intenta tener algo muy parecido a una dictadura en Woodbury, amenaza a los ciudadanos del pueblo y en ocasiones los mata si no cumplen con lo que pide. Brian cansado de la situación elimina al General Gavin y cuando Caesar Martinez, la mano derecha de Gavin le pregunta su nombre, él contesta "Philip Blake", adoptando el nombre de su hermano muerto.

Novelas	Televisión
The Walking Dead: Rise of the Governor	La historia que se cuenta en las novelas es la de Philip Blake, quien más adelante se hará llamar "El Gobernador", uno de los antagonistas más importantes de la serie y el cómic.

### **The Walking Dead: Road to Woodbury**

La segunda novela escrita por Robert Kirkman y Jay Bonansinga nos cuenta la historia de Lilly Caul una joven que busca llegar a Woodbury, una comunidad que ha tomado fuerza entre los sobrevivientes por imponerse a los caminantes a pesar de todo.

Lilly es una adolescente que antes de que el apocalipsis zombie azotara al mundo, vivía con su padre Everett Caul en un pueblo llamado Marietta en Georgia. Además de su padre, Lilly tenía una gran amiga llamada Megan, con quien compartía todo. Cuando los caminantes comenzaron a apoderarse de las calles Lilly sobrevivía con su padre pero en un momento de descontrol fueron atacados y en un acto de sacrificio su padre la encerró en un autobús escolar para que no pudieran devorarla aunque esto costara que él fuera despedazado ante los ojos de Lilly.

Ya sin su padre Lilly decide seguir sola, situación que cambia cuando se encuentra con un pequeño grupo de sobrevivientes en Georgia Field Camp, donde además están su vieja amiga de la escuela, Megan, Scoot Moon, novio de Megan, y Joshua Lee un personaje que toma importancia en el libro gracias a que se convierte en su novio.

La relación entre ambos no es duradera debido a que al ser atacados Lilly deja a Joshua a punto de morir con tal de salvarse. Pese a ello Joshua es rescatado convirtiendo la relación en algo incómodo aun cuando él la perdona.

Después de varios enfrentamientos el grupo se reduce a Lilly, Megan, Joshua, Scott y Bob quienes deciden dejar el campamento en el que estaban asentados. Durante un extenso viaje evitando zombies y bandidos llegan a un pueblo en el que mientras están buscando suministros se encuentran con Caesar Martinez y su gente. Seguido de un primer encuentro hostil Joshua y Martinez hablan sobre lo que necesita cada grupo y es así como Caesar invita a Lilly y sus amigos a Woodbury, un pueblo que va creciendo de manera prometedora.

Una vez en Woodbury, Lilly y su grupo conocen a Brian Blake y después de varios minutos conviviendo con él Scott sugiere que debería nombrarse “El Presidente” debido a su liderazgo. Sin embargo decide cambiarlo y auto nombrarse “EL Gobernador”.

Novelas	Televisión
The Walking Dead: Road to Woodbury	En este libro en particular, hay una variación con los otros medios mencionados pues Road to Woodbury tiene como canon al cómic, así que la historia se entrelaza con este más que con la serie de televisión.

### **The Walking Dead: Fall of the Governor**

Hasta el momento en que se desarrolló este trabajo existen tres novelas creadas para expandir el universo de Kirkman, las dos que se mencionan antes y **The Walking Dead: Fall of the Governor** que se dividió en dos partes, la primera se puso a la venta en 2013, mientras que la segunda salió un año después.

Al inicio de esta novela, Lilly Caul, ya es parte del equipo de El Gobernador así que la novela se desarrolla tiempo después del final de TWD: Road to Woodbury. La historia comienza con Lilly y Caesar quienes conocen a Austin Ballard un sobreviviente que al igual que ellos busca comida y medicinas.

El encuentro se ve interrumpido cuando ven a un helicóptero desplomarse por lo cual deciden ir a investigar. En la zona encuentran a Christina a quien rescatan y llevan al pueblo en donde el doctor Stevens la atiende y avisa que no debe confiar en el gobernador generando así la sospecha en ella.

Una vez que está frente al Gobernador este comienza a cuestionarla y después de la presión explica quién es, de donde viene y lo que el doctor del pueblo le advirtió por lo que decide ahorcarla hasta la muerte y advertir al doctor Stevens que no le hará nada ya que el pueblo necesita un doctor pero de llegar otro su vida estaría en peligro.

Después del evento con Stevens, Martínez informa al Gobernador que nuevos sobrevivientes han llegado y resultan ser Rick Grimes, Glenn y Michonne a quienes les muestra el pueblo. Una vez hecho eso regresa con el doctor a causa de una herida en donde se encuentra con Lily y Austin para explicarles que aquellos sobrevivientes lo atacaron no sin antes lograr que encarcelaran a Glenn y Michonne.

El Gobernador, cansado de los rehenes, obliga a Michonne a pelear en la arena contra Eugene Cooney quien es el campeón del evento. Después de forcejear con él, termina por decapitarlo con su katana dejando al público infeliz por usar un arma externa a sus puños. En ese momento el Gobernador descubre que los rehenes forman parte de una comunidad que vive en una prisión cercana y decide liberarlos para saber dónde exactamente se encuentra su refugio.

Lo anterior provoca que el Gobernador pida a Martínez que los engañe y finja que quiere escapar también para así confirmar su punto de resguardo. Después de convencerlos el doctor Stevens y Alice, su asistente, se unen al plan de escape pero, apenas saliendo de Woodbury, los caminantes retienen a Stevens y lo matan mientras que Michonne regresa para vengarse del Gobernador a quien amarra para después torturar cortándole el pene, el brazo derecho y finalmente sacándole el ojo izquierdo con una cuchara.

El primer libro termina cuando Lilly, Austin y otros miembros del pueblo encuentran al Gobernador moribundo.

En la segunda parte del libro Bob Stookey tomará el lugar del difunto Dr. Stevens y será el encargado de mantener vivo al Gobernador induciéndole un coma mientras se recupera de las heridas que Michonne le dejó. En su ausencia Lilly se encarga de mantener a Woodbury en movimiento, para cuando este se recupera, le cuenta a Lilly que todo fue un elaborado plan para descubrir el escondite de Rick y su grupo. Pese a ello le preocupa el regreso de Martínez así que le pide que vaya a buscarlo.

Luego de una exhaustiva búsqueda, Lilly y un grupo de sobrevivientes lo encuentran transformado; lo asesinan y le cortan la cabeza para que el Gobernador tenga pruebas de que su mano derecha ha muerto. Esa misma noche se presenta por primera vez ante su pueblo después del ataque de Michonne. En el discurso muestra la cabeza de Martínez y culpa a Rick y su grupo de la muerte de este y el Dr. Stevens, convence a la gente de que tienen que atacar o sino estarán en riesgo. Lilly, bajo la presión de todos los sucesos, tiene un aborto.

Una vez que el Gobernador siembra la idea de que Rick y su grupo son un peligro, se le presenta una segunda oportunidad para reforzarlo cuando una parte de su comunidad sale en busca de armas y se encuentran con parte del grupo de Rick, el enfrentamiento deja a los de Woodbury muertos y una vez más el Gobernador habla con su gente, pidiéndoles que rastreen la prisión, sin embargo aún no es momento de atacar.



Después de varias semanas sin movimiento en ninguno de los dos bandos, el Gobernador y su grupo se deciden atacar la cárcel, comenzando una guerra entre ambos bandos, con una considerable ventaja, un tanque de guerra. El gobernador, con varias bajas en su equipo, decide retirarse tomando como rehenes a Tyreese y Michonne quien en última instancia escapa.

A la mañana siguiente el Gobernador regresa a la prisión y le pide a Rick que la abandonen o tendrá que matar a Tyreese, Rick no accede y Tyreese es degollado con la katana de Michonne. Sin que su pueblo sepa la verdad, el Gobernador regresa y cuenta que Rick mató a su propio aliado, así que ya no puede usarlo para lograr que abandonen la prisión.

Michonne regresa a Woodbury para rescatar su espada, mientras tanto el Gobernador y su gente planean un segundo ataque a la prisión, esta vez, de manera más agresiva. Con uso de granadas, armas y el mismo tanque que el Gobernador ya había usado, logran que Rick y un grupo de sobrevivientes huyan, dejando bajas considerables por ambos lados. En ese momento es cuando Lilly se da cuenta que el Gobernador es un monstruo, después de discutir con él, le dispara en la cabeza y finalmente se queda con su puesto.

Novelas	Televisión
The Walking Dead: Fall of the Governor	Al igual que con los libros anteriores, la serie de televisión no es canon con esta historia, es por esta razón que suceden eventos similares entre ambos medios, sin embargo están más apegados a lo que se cuenta en el cómic.

## Elementos transmedia en *The Walking Dead*

En el capítulo anterior fueron explicados los elementos que una narrativa transmedia necesita para ser considerada como tal. Ahora que han sido detallados también los medios utilizados en nuestro caso de estudio es momento de corroborar si, en efecto, la creación de Kirkman está dentro de los parámetros necesarios para ser considerada como un proyecto transmedia.

Para empezar, la serie televisiva cuenta con todos los elementos mencionados como necesarios en la construcción de un universo de tal proporción los cuales son:

1. Geografía: La historia de *The Walking Dead* se lleva a cabo en Atlanta, Estados Unidos, y sus alrededores en un periodo que, si bien a ciencia cierta no se dice, contiene detalles que nos dejan ver que se desarrolla en la actualidad. En la

gran mayoría de escenas de trayectos de un lugar a otro pueden observarse autos abandonados cuyos modelos son recientes.

2. Historia: Como se mencionó en el capítulo anterior la elipsis es de gran importancia en una narrativa transmedia. Dejar cabos sueltos que den pie a que las historias continúen en otros medios es parte importante para mantener enganchados a los consumidores de esta nueva narrativa.

El uso de elipsis, mencionadas por Scolari, en *The Walking Dead* son confirmadas gracias a lo que Darabont y Kirkman hicieron con los webisodes. En la primera temporada para televisión vemos que el apocalipsis se encuentra en un nivel avanzado dejándonos una idea muy vaga, a través de flashbacks, de cómo era la vida previa a este suceso mientras que los webisodes funcionan para que el consumidor tenga más información de lo que aconteció antes de la línea principal del universo.

Por su parte, si hablamos del cómic como canon, la elipsis sirve cuando el Gobernador es presentado en la historia. En este caso sucede lo mismo que con la serie de televisión, el personaje es presentado y los lectores no tienen un contexto sobre su forma de ser, ni lo que ha vivido, pero cuando la audiencia se adentra en las novelas, puede conocer los motivos del personaje, siendo este contexto la historia explícita del personaje, creando un entendimiento mayor en los usuarios.

Es importante, como ya se mencionó con anterioridad, que si bien queremos que los usuarios se acerquen a otras plataformas tampoco debemos forzarlos a hacerlo para que puedan entender, por ejemplo, lo que sucede en la serie pues está debe explicarse por sí misma.

3. Personajes/Relaciones: No importa si el creador del universo está pensando trabajar sobre las bases de una narrativa tradicional o transmedia. Los personajes son la parte fundamental de cualquiera que sea su elección pues a través de ellos conectaremos con la audiencia por medio de sus deseos, decisiones o problemas. Sin embargo para una narrativa transmedia, además, ellos deben funcionar también como ganchos para otras plataformas.

En *The Walking Dead* podemos reconocer esta característica rápidamente, ya que el universo creado por Kirkman nos presenta a todos los personajes principales en una situación que pocos quisiéramos vivir, la de ser un sobreviviente. El solo hecho de tener que luchar por nuestra vida puede sacar lo mejor o peor.

De este modo el usuario no tiene que pasar demasiado tiempo con el personajes principales para conocer sus motivos ya que estos se plantean desde el inicio por lo que hay una identificación automática con ellos. Sin embargo si el usuario quiere adentrarse más en la vida de cierto personaje tendrá que hacer la labor de dirigirse a

otros medios en donde pondrá lograrlo gracias a que fue planeando desde el principio de esa manera.

Uno de los ejemplos más claros de lo mencionado en los párrafos anteriores es Hershel Greene, un personaje que se conoce hasta la segunda temporada de la serie de televisión y con el que rápidamente se puede crear un lazo debido a su forma tan amable de ser con su familia y con los sobrevivientes del grupo de Rick Grimes.

A pesar de su gentileza y de ofrecer su ayuda no espera el momento para poder distanciarse de sus nuevos amigos o aliados lo que crea una laguna en el personaje haciendo que el usuario se pregunte los motivos por los que Green es así.

Si la audiencia decide adentrarse más en el universo y llega a ***The Walking Dead: A Telltale Games Series***, se encontrará con que Hershel Green era un personaje que siempre ayudaba a quien se encontrara en su camino, creando lazos rápidamente, hasta que, un sobreviviente al que ayudó, no hizo lo mismo por él y dejó que su hijo muriera a manos de un caminante.

Una vez que la audiencia se adentra en ambos medios, puede disfrutar de una experiencia más completa.

4. Experiencias: Las nuevas audiencias dejan de ser pasivas frente a los contenidos que consumen, quieren sentirse parte de eso en lo que están invirtiendo su tiempo. Para lograr esa inmersión se generan experiencias que generen un lazo entre ellas y el contenido a distintos niveles.

Los videojuegos que se crearon para este universo, por ejemplo, logran mayor nivel de interactividad en el usuario, ya que es responsable de que la historia continúe, no es un ser pasivo que solo verá cómo se desarrolla sino el encargado de que esta se lleve a cabo. En ***The Walking Dead: A Telltale Games Series*** las decisiones son tomadas por el jugador dando una experiencia completamente diferente a la que tenemos al estar sentados frente al televisor los 40 minutos que dura un episodio.

Otro ejemplo claro, es a la hora de leer las novelas, el usuario se ve forzado a imaginar lo que está viendo en las hojas del libro, apropiándose de como lucen las locaciones y los personajes, imaginándolos a placer, algo que en los videojuegos o la serie de televisión no podemos, ya que tenemos enfrente la apariencia que alguien más, en este caso Kirkman o Darabont, escogió.

5. Audiencias: Si bien la temática del universo de Kirkman es para mayores de edad, cada uno de los medios se enfoca en llegar a un público diferente entre sí. Es muy notorio que el cómic, por ejemplo, va enfocado a un público mayor, el lenguaje y la violencia que en este se presentan, no es apto para menores. Además, el hecho de que las ilustraciones sean en blanco y negro logra llamar la atención de un sector diferente.

En cuanto a los videojuegos se puede decir que tienen más impacto en audiencias jóvenes por lo que a través de esta plataforma puede atraerse a nuevas generaciones que comienzan a formar parte del fenómeno.

Continuando con el modelo de Scolari, la narrativa transmedia debe aprovechar cada uno de los medios que se incluirán en esta narrativa, dándole un peso diferente a cada uno y usándolos para contar historias específicas. Este modelo puede adaptarse a **The Walking Dead** pero sufre de algunos cambios que, aclaramos, no son malos sino más bien demuestran que cada creado narrativo puede variar el peso que le da a los distintos medios que utilizará en su trabajo.

Para Robert Kirkman la línea narrativa principal es el cómic ya que ahí se originó todo su universo; es el canon de donde surgen algunos de los sucesos que acontecerán en la historia pero a su vez la serie de televisión es también una línea principal. ¿Cómo? Si bien **The Walking Dead** es un solo universo, los impedimentos para adaptar de manera fiel un cómic a la televisión lo hacen algo no sencillo, hay factores que se atraviesan para que esto no pueda llevarse a cabo al cien por ciento, entre los que destacan presupuestos y restricciones de un medio a otro.

Es por este motivo que la adaptación de la serie televisiva dista, en algunos momentos, del cómic; hay sucesos que cambian o que de plano se eliminaron para que funcionara la serie de televisión, algo que no sería gran problema si se tratará de una narrativa tradicional, ya que podría manejarse como mera intertextualidad, sin embargo al expandir el universo a otros medios, el enlace se vuelve complicado, ¿cómo enlazas un suceso de la novela al cómic pero que no sucedió en la serie de televisión?.

Es por este motivo que Kirkman decidió que se tomara a la serie de televisión y el cómic como dos cánones diferentes, así, el universo que creo sigue siendo el mismo, nos cuenta la historia de Rick Grimes y su grupo de sobrevivientes, pero algunos medios se enlazan con lo sucedido en el cómic y otros más se enlazan con la serie de televisión.

Una vez dejando claro que hay dos cánones, podemos derivar cada uno de los medios alrededor de ellos creando enlaces para la expansión de The Walking Dead. Los webisodes y el juego The Walking Dead: Survival Instinct se encargan de aumentar la experiencia en la línea principal creada por la serie de televisión, mientras que las novelas y el juego The Walking Dead: A Telltale Games Series toman como canon el cómic. En ambos casos, los medios encargados de aumentar la experiencia de los usuarios, sirven para conocer los motivos y razones de varios personajes con los que nos encontraremos en las líneas principales.

Si bien, los medios que hemos mencionado antes son los que Kirkman ha escogido para expandir su universo, no son los únicos que forman parte del amplio universo de The Walking Dead. Gracias a la facilidad que da internet para hacer prácticamente cualquier cosa, los usuarios se han encargado de expandir aún más la experiencia, si

bien no se cuentan como medios oficiales para los cánones, si son considerados por los usuarios como piezas para adentrarse al universo.

Una característica principal de la narrativa en ***The Walking Dead*** es la de la interactividad que hace que ella funcione en dos direcciones, desde arriba hacia abajo y al contrario. Esto gracias a que los consumidores empezaron a explotar los foros alojados en internet para escribir, aprender, compartir y comentar sobre temas específicos de la serie.

Durante los años en los que se ha ido formando un mundo digital han aparecido y desaparecido medios y métodos de comunicación. Pese a ello, los foros siempre han sido constantes gracias a que estos lugares siempre han representado lugares aptos para la retroalimentación.

En este derivado de medios no oficiales se encuentran las Wikias y Reddit, sitios de internet encargados de dar a conocer más detalles sobre el universo en cuestión, en este caso ***The Walking Dead***. Lo que las diferencia es que la primera no especula, su creación es meramente para dar detalles de la creación de Kirkman con base en lo que los medios oficiales han contado y, sirve, más que nada, para informar y recapitular para los usuarios.

Reddit por su parte, es un foro creado por y para los usuarios para compartir sus opiniones respecto a un tema en particular; en este caso, el Reddit creado para ***The Walking Dead*** sirve para que los usuarios compartan teorías, easter eggs o fan art del universo, por tal motivo, muchas veces, lo que ahí se comparte no tiene fundamentos de los cánones, sin embargo crea una mayor interactividad entre los usuarios ya que la conversación se da entre ellos.

Con el pasar de los años Reddit se ha vuelto una plataforma muy importante para los creadores de contenido, ya que les permite saber que piensan los usuarios sobre su creación, que no les gusta, que cambiarían, que no entienden o cual es el rumbo que les gustaría que el autor tomara en un futuro. Por este motivo es que cada vez es más común ver que los mismos autores entren a Reddit a interactuar con su audiencia.

El ejemplo más claro y que más nos atañe ocurrió el 19 de marzo de 2014, cuando Robert Kirkman, creador de ***The Walking Dead***, fue parte de la comunidad de Reddit durante varias horas. Durante este tiempo entablo conversaciones, contesto dudas e interactuó con sus fanáticos.

Además de toda esta integración que los prosumers tienen en foros como Reddit o Wikias, también se adentran en el mundo audiovisual interactuando con los contenidos oficiales o con sus propias creaciones, en la mayoría de las ocasiones estos trabajos no tienen un peso significativo para el universo pero son un fenómeno en donde se refleja el hecho de cómo se apropian del universo.

Cuando hablamos de material audiovisual en internet, tenemos que hablar de YouTube, una plataforma creada en 2005 que con el pasar de los años se ha vuelto un

pilar importante en internet, gracias a que permite a cualquier usuario subir sus creaciones siempre y cuando no infrinjan con los derechos de autor.

Con una búsqueda rápida en este medio podemos encontrar un sin fin de materiales que los mismos usuarios han creado como recapitulaciones de cada episodio o temporada con comentarios propios, parodias en donde distintos usuarios toman escenas claves de la serie y hacen sus propias versiones de los diálogos, mash ups en los que se nos muestran escenas de la serie de televisión con música distinta a la original dándonos una perspectiva de como la banda sonora puede hacer que un momento de tensión se convierta en algo divertido y finalmente las adaptaciones, creaciones que utilizan mucho más producción que las anteriores, ya que aquí, los fanáticos buscan rehacer escenas con su propia visión, dirección y estética.

Hasta este momento podemos decir que ***The Walking Dead*** cumple con lo necesario y estipulado en el modelo de Scolari para ser una narrativa transmedia. En cuanto a Gallego y la biblia transmedia la serie cuenta con las siguientes características:

- Mythos: En nuestro caso de estudio parte del mythos de ***The Walking Dead*** es el conflicto en el que se ve a los seres humanos al tener que sobrevivir antes los caminantes, estos seres, que como ya hemos hablado no tienen una explicación clara de cómo aparecieron y como obligan a los personajes principales a tomar decisiones que cambian drásticamente su comportamiento cuando se trata de la vida o la muerte.
- Topos: Como ya se mencionó en el modelo de Scolari, la historia de ***The Walking Dead*** se lleva a cabo en Estados Unidos, específicamente en Atlanta y sus alrededores, los años exactos en los que transcurre la historia se desconocen pero gracias a ciertos detalles sabemos que es en la actualidad.
- Ethos: A diferencia de otras historias, ***The Walking Dead*** no deja clara la idea del bien y el mal, al verse sumergidos en un mundo donde se lucha por sobrevivir, la ética de los personajes varía de un momento a otro. A nuestro entendimiento la serie busca mostrar al espectador como el ser humano puede cambiar su razonamiento de lo que es bueno y lo que no de un momento a otro.

En cualquier otro contexto matar a otro ser humano sería incorrecto, pero cuando cuando este ser humano pone en peligro a la familia de Rick Grimes, éste no se detiene a pensar en si es bueno o malo, simplemente toma la mejor decisión para continuar la vida que llevan.

A diferencia de Scolari, Gallego ahonda mucho más en las características que, según él, debe tener la narrativa transmedia, agregando aspectos que en otros modelos, si

bien se dejan implícitas, no son explicadas a detalle. Un claro ejemplo de esto son la capacidad negativa y las pistas migratorias, que ya explicamos en el capítulo anterior.

Cuando Gallego habla de la capacidad negativa, nos deja claro que para que una narrativa transmedia funcione debe ser capaz de dejar al espectador con dudas, con ganas de ir a otros medios a buscar información de ciertos detalles de la trama y, sí es que estos detalles no son encontrados, el usuario debe tener las ganas suficientes de hacer aportaciones propias.

En ***The Walking Dead*** podemos ver esta característica con algunos personajes que, si bien se han desarrollado desde algún punto de la serie y los demás medios, no se ha hablado de su contexto, haciendo que la curiosidad de la audiencia trabaje para descubrir lo necesario. Por ejemplo; Michonne, un personaje que toma gran relevancia a partir de la segunda temporada y que desde entonces, solo sabemos de su vida por flashbacks. Su trascendencia es tan grande que los espectadores hemos buscado en internet información extra del personaje, llegando hasta Reddit, donde diversas teorías hechas por los mismos usuarios intentan explicar su accionar.

El otro punto que Gallego agrega son las pistas de migración, con lo que se refiere a que el creador debe de ser capaz de dejar pistas en los distintos medios que va a utilizar para su narrativa, estas pistas deben de conducir a la audiencia a los demás medios que se están contemplando, al igual que la capacidad negativa, ambas características buscan que el prosumer vaya de un medio a otro.

Esta característica puede ser ejemplificada con la primera temporada de la serie de televisión y la tercera temporada de los webisodes. En el primer episodio de la serie, cuando Rick Grimes va saliendo del hospital en el que despierta del coma, la cámara se queda detenida unos segundos en un par de puertas que tienen un texto con sangre en el que se lee "Don't Open, Dead Inside", esos segundos con la cámara fija en ese texto son una pista de migración que hará que la audiencia busque información al respecto y lleguen a ***The Oath***, temporada de los webisodes en la que se cuenta porqué dicho texto aparece en esa puerta.

Otro de los autores que desarrolla sobre la narrativa transmedia es Jenkins, quien también plantea un modelo para este tipo de narrativa. En varios puntos es muy parecido a lo que Scolari y Gallego mencionan, sin embargo agrega más elementos, haciendo más compleja la realización de un proyecto transmedia, pero a su vez deja menos cabos sueltos que los autores mencionados anteriormente.

Algunos de los puntos que Jenkins agrega al modelo transmedia y que ejemplificaremos a continuación son:

- **Expansión vs Profundidad:** Con este punto Jenkins sostiene que en pleno Siglo XXI, un creador no puede simplemente hacer su obra y dejarla en algún canal de contenido, debe integrarse a las nuevas formas de comunicación para llegar a las audiencias que planea sean su target. Es por este motivo que una serie

como **The Walking Dead** no hubiera sobrevivido solo con estar en la televisión, los creadores lo saben y por esta razón la serie tiene sus cuentas en redes sociales como twitter y facebook, medios por los que se informa al espectador de lo que puede y podrá encontrar en futuras emisiones del programa, además de mostrar imágenes, videos y gifs que ayudarán a la expansión de la audiencia.

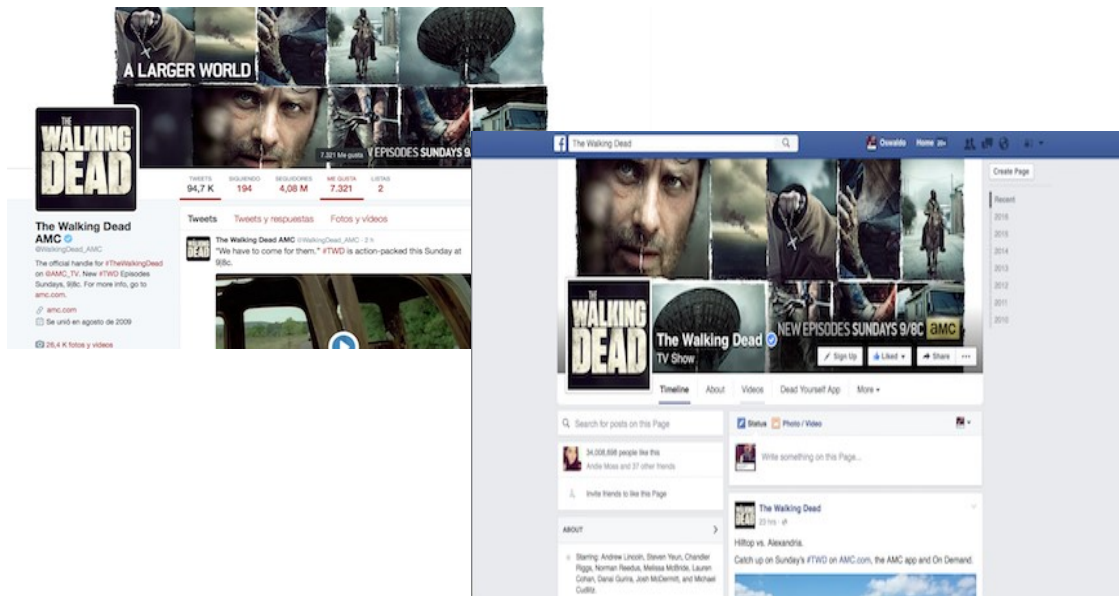


Foto tomada de Facebook.com y Twitter.com

- Continuidad vs Mutiplicidad: En este punto el autor menciona que si el espectador invertirá su tiempo en el producto de alguien, este debe mantener una misma línea a través de los distintos medios, sin confusiones hacía el prosumer. El observador espera que el comportamiento de los personajes sea el mismo en todos los medios, sin embargo; también espera que el desarrollo de estos sea continuo, sin que queden olvidados, en **The Walking Dead** tenemos, por ejemplo al Gobernador, quien sin importar el medio al que nos acerquemos para conocerlo siempre será fiel al de la línea principal, las mismas causas y motivos que hicieron al personaje en el cómic, aparecen en los juegos y en las novelas, además de que su historia está en constante expansión a través de los medios mencionados.
- Inmersión vs Extraibilidad: Según Jenkins, para que una producción sea transmedia debe tener la habilidad de lograr que los usuarios se adentren al mundo del que se está hablando, esto muchas veces se logra más con los



textos que con lo audiovisual, debido a que en los textos, el prosumer se ve forzado a imaginar lo que sucede, a los personajes, el lugar en el que están.

Cuando hablamos de extraibilidad, el mejor ejemplo es la venta de licencias de la serie de televisión, a lo largo de los años de vida de **The Walking Dead** hemos visto gran cantidad de marcas que adquieren la licencia de la serie/cómic para poder agregar a los personajes a sus productos, acercándose a los fanáticos de esta.



Imagen tomada de funko.com

- Construcción de mundos: Si bien es necesario que una narrativa tenga expansiones para que pueda fungir como tal, también es cierto que el creador debe tener especial cuidado con cómo es que su universo se está expandiendo pues no puede variar de una expansión al universo base. Kirkman debe estar consiente que si la base de **The Walking Dead** es en Atlanta, Estados Unidos, no debe haber una expansión que tome lugar en China por ejemplo. Esto confundiría a la audiencia y probablemente la alejaría de **The Walking Dead**.
- Serialidad: Si bien cada medio cuenta su propia historia, el creador debe considerar que todos estos deben llevar una narrativa que lleve al mismo lugar. La serie de televisión no cuenta la misma historia que el **videojuego The Walking Dead: Survival Instinct**, sin embargo ambos medios van hacia el mismo punto, que en este caso, podemos considerar el apocalipsis zombie.
- Subjetividad: Como ya mencionamos antes, Kirkman no pensó **The Walking Dead** como una narrativa transmedia, esto se fue adoptando con el pasar de los años. Sin embargo, al ser una historia con personajes que se agregan

constantemente, tiene la facilidad de ir expandiendo el universo de cada uno de ellos de manera exitosa. Parte clave para que esta expansión se de, es la facilidad con la que los consumidores adoptan y se sienten identificados con lo que sucede.

- Realización: En este aspecto, podemos retomar lo mencionado anteriormente de Reddit, donde el consumidor se vuelve una parte fundamental en la creación de expansiones no oficiales del universo creado por Kirkman.

Aunque ***The Walking Dead*** no fue concebida, en un inicio, como una narrativa transmedia pero sí se convirtió en un referente de ellas por lo que logró aún más éxito. Sí, sufrió algunos cambios, tuvo que tomar dos medios como cánones para poder expandir su universo, pero esto no impidió que se saliera del molde tradicional.

Kirkman ha logrado con éxito ir expandiendo su universo por distintos medios, tanto escritos como audiovisuales; logrando lo que cada vez es más común entre los creadores: hacer que su audiencia se sienta parte de este e interactúe con los medios tanto oficiales como no oficiales haciendo de este un universo rico en información y contenido.

Si bien ***The Walking Dead*** no sigue al pie de la letra la biblia del transmedia de Gallego o el modelo de Scolari o Jenkins, sí cumple con la mayoría de las características que se mencionan, como ya se demostró en este capítulo.

Después de haber atestiguado el suceso que es ***The Walking Dead*** entre los prosumers es posible darle el mérito de haber entendido las ventajas del uso de dicho modo narrativo aunque no fuera concebido así desde el principio. Probablemente no lo han logrado de la manera más sencilla y aún falta que la conexión entre medios sea más amable con el consumidor, pero queda claro que con las herramientas, los escritores y creadores correctos se puede crear un universo en el que los fanáticos puedan ser parte.

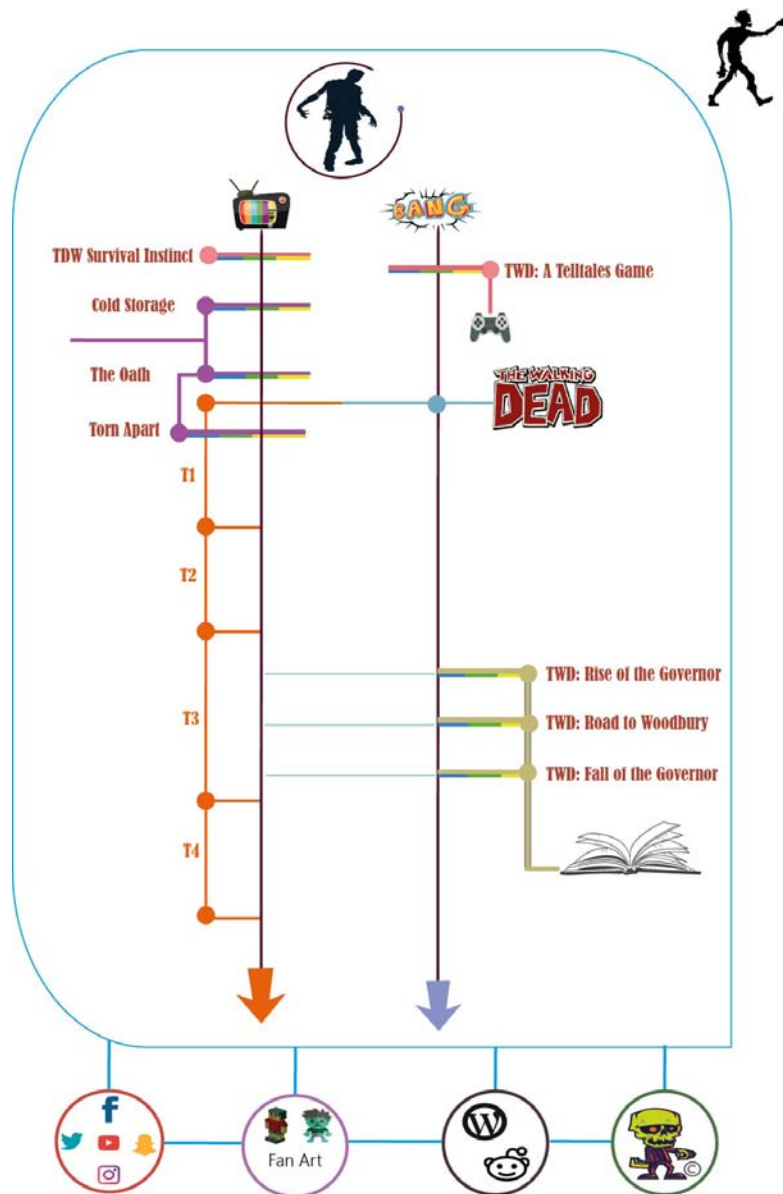


Figura 13: Modelo Transmedia de The Walking Dead

En el momento en que se eligió a la narrativa transmedia como el tema principal de esta tesis se tenía la firme idea de demostrar cómo esta forma de narrar era innovadora al grado de ser la sucesora de la llamada tradicional borrando todo rastro de lo que conocíamos previamente de ella, dándonos una nueva forma de ver, crear y entender el contenido producido actualmente.

Conforme avanzamos en la investigación nos dimos cuenta que este nuevo tipo de narrativa no son adjudicables al siglo XXI pero si se han visto beneficiadas por el espacio y momento tecnológico en el que nos encontramos. La narrativa transmedia, al final, encuentra sus bases en la narrativa tradicional cuyos elementos tanto viejos como nuevos permiten trabajarlos de un modo distinto.

En el tercer capítulo de este trabajo dejamos claro, a través de distintos autores, cuales son los elementos y características que un creador de contenido debe conocer si es que quiere que su proyecto funcione dentro de un universo transmediático y como cada uno de ellos, por mínimo que sea, nunca debe pasar desapercibido.

En este capítulo hemos demostrado con descripciones detalladas y ejemplos como es que ***The Walking Dead*** cumple con gran parte de estas características y como es que ha logrado ser un éxito sin importar las dificultades que ha tenido en su creación.

En el modelo transmedia que presentamos en el cuadro superior, buscamos dejar claro que cada uno de los medios utilizados para su estudio tienen un desarrollo propio y cómo es que estos se unen a través de “ganchos” con las demás historias, dándonos la posibilidad de conocer el universo expandido, así como más personajes sin dejar de lado la individualidad de cada relato.

También queda claro que la narrativa tradicional sigue presente en un universo tan complejo como el de ***The Walking Dead***. A final de cuentas podemos ver como cada una de las historias utilizadas para la expansión del universo cuentan con una introducción, un desarrollo y un desenlace. Este último punto aún no está en algunos elementos como la serie de televisión o el cómic debido a que siguen produciéndose.

Esto no solo podemos verlo en cada uno de los medios contemplados y la historia que nos cuentan. También lo encontramos cuando deshebramos cada una de estas historias. El mejor ejemplo es la serie de televisión; al verla como una sola unidad podemos separar su introducción y desarrollo pero no el desenlace debido a que ella aún no termina. Pero al ser más específicos y separar por temporadas o capítulos si podremos contemplar las tres etapas básicas.

Además de lo mencionado antes, ciertos componentes del universo cumplen con los elementos que José María Castillo cita sobre las narrativas audiovisuales. En este aspecto la serie de televisión, los webisodes y los videojuegos tienen los componentes necesarios como los encuadres, los planos, las secuencias y la coherencia estilística. De tal manera que si separamos estos elementos del universo expandido, sin duda podríamos verlos funcionar como cualquier otra producción audiovisual tradicional.

Como ya se mencionó con anterioridad, la narrativa tradicional estaba contemplada como un ente no funcional y mucho menos importante; sin embargo una vez desarrollado el tema podemos ver como sigue siendo primordial para la realización de un universo transmedia.

## Conclusiones

Desde el inicio de los tiempos el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse, de contar historias, hacerlo es parte de su naturaleza y algo que jamás va a cambiar pero que, en efecto, si puede evolucionar. Debido a ello resulta lógico y además interesante seguir estudiando las formas por medio de las cuales no solo nos replanteamos sino reconfiguramos y aprovechamos el entorno en el que nos encontramos para lograrlo.

La velocidad a la que el mundo está cambiando exige que las cosas se hagan de distinta manera, se mejore y sin duda se adapten. Las sociedades y sus esferas están en un proceso de reconfiguración provocando que un tema que hoy es de gran relevancia se vuelva anticuado el día de mañana y con ello corremos el riesgo de no valorar de manera adecuada algo que a futuro podría ayudarnos a entender cómo es que llegamos a cierto momento.

Esa habilidad natural del ser humano por contar historias es, en primera instancia, lo que nos convenció de elegir nuestro tema para el presente trabajo de investigación. En segunda es que gracias a esa capacidad es que hoy podemos hablar tanto del cine como de la televisión. Además, somos parte de una generación que quiere ser partícipe de los contenidos que consume por lo que en esa búsqueda encontramos el uso de la narrativa transmedia como una forma nueva por medio de la cual, como consumidores, nos volveríamos a sentir atraídos e involucrados en los contenidos creados por los medios de comunicación.

A través de este trabajo llegamos a la conclusión de que, con una idea y los recursos necesarios, cualquier persona, si lo desea, puede convertirse en un generador de contenido y disponer de esta narrativa así como de sus elementos para expandir su propio universo y establecer sus propias reglas a niveles que solo habían podido ser alcanzados por las grandes industrias.

La narrativa transmedia abre la posibilidad de crear modelos empresariales e implementar esquemas de negocio que tengan la capacidad de adaptarse dependiendo de los cambios que allá en el mercado. A su vez, los nuevos consumidores están preparados para vivir otro tipo de experiencias y sobre todo nuevas, inmersivas e interactivas creadas por ellos mismos o los demás.

Estamos seguros de que la narrativa transmedia será la forma actual por medio de la cual, tanto los medios audiovisuales como de otra índole, contarán historias. Por otra parte este proyecto trajo como resultado el conocer que este tipo de narrativas no son un fenómeno adjudicable al siglo XXI pero sí que han sido beneficiadas por los cambios que ha traído la llamada era digital.

La comunicación entre personas está siendo mediada por la tecnología al grado que el lenguaje se ha transformado y comprimido en formas que sean más útiles para poder usar el medio de comunicación que elegimos. Aplicaciones como Twitter o Facebook, si bien están creadas a partir de ese instinto básico humano, han logrado una

configuración del lenguaje al grado justamente de que debamos elegir de manera adecuada la cantidad de palabras por medio de las cuales queremos expresar algo.

Eso es un punto principal a considerar, porque, entonces, hasta qué punto dejaremos que la tecnología medie nuestras actividades y cuáles son los límites que se le debe de dar al uso de la información, que si bien es el motor de la sociedades actuales, también representa un elemento a través del cual estas pueden llegar a caer.

Entendemos que la narrativa transmedia es una técnica que ha tomado más fuerza y que, en esencia, está obligando a los desarrolladores a tomar otros caminos pero no por ello significa que todos los proyectos deban ser concebidos bajo esa forma. De hecho, al principio, creímos que este tipo de narrativa representaba un cambio de paradigma a la forma tradicional de crear contenido.

Sin embargo, considerando lo expuesto a través de estas páginas, descubrimos que esto no es del todo correcto pues si bien son un modelo a seguir durante los próximos años encuentran sus cimientos en esquemas tradicionales en donde resalta el uso del planteamiento, nudo y desenlace pero con la ventaja que la tecnología les puede agregar para que a través de ellos podamos dirigirnos a otros medios.

En donde sí se puede asegurar que representa un cambio de paradigma es en el hecho de que hoy las audiencias decidirán si un proyecto, en este caso audiovisual, sigue adelante o no. Quedó atrás aquel tiempo en el que los creadores del contenido decidían lo que quisieran sin ninguna repercusión por parte del receptor. Hoy el cambio de paradigma se ve reflejado precisamente en el papel del prosumidor.

Por medio de este trabajo podemos asegurar que la era digital traerá consigo nuevas generaciones que serán las creadoras de los cambios más importantes de las sociedades modernas. En el caso de las industrias del entretenimiento, internet, abrió las puertas a nuevas posibilidades que vayan justo acorde a las necesidades de estas.

Comparando The Walking Dead con los modelos de narrativa transmedia de Scolari, Gallego y Jenkins, demostramos que cumple con las características propuestas por estos autores para que el contenido pudiera ser llevado a otros medios. Sin embargo, hay que recordar que este tipo de narrativa sería concebido de manera más idónea si se formulara como tal desde un principio.

Es ahí donde surgen algunos de los problemas de The Walking Dead pues al no ser concebida desde un principio como un proyecto de tal magnitud tuvo que recurrir al uso de dos cánones distintos para la expansión del universo provocando que no todos los medios se conecten y complementen.

Si bien este trabajo tuvo un enfoque más en el ámbito del entretenimiento sobresale el hecho de que este tipo de narrativas pueden abrirse camino en otro tipo de campos. Por ejemplo, podría pensarse que el día de mañana la enseñanza en las escuelas siga teniendo como medio principal a los libros, pero que lo aprendido en ellos pueda ser

corroborado o relacionado con una aplicación, un juego o un aparato de realidad virtual por medio cual se pueda recrear el espacio en donde se suscitaron ciertos eventos. Esto es solo un ejemplo de lo que una idea pensada en multiplataforma puede ofrecer a la sociedad.

Finalmente, podemos llegar a la conclusión que los objetivos que buscábamos demostrar a través de este trabajo se cumplieron, logramos definir el concepto de lo que es narrativa transmedia y sus elementos a través de ***The Walking Dead***. Además algo que hay que resaltar es que la inclusión de modelos transmedia deben ser incluidos en los planes de estudio de la escuelas y hacer uso de ellos para la elaboración de clases ya que estos serán indispensables para los profesionistas que se están formando.

Por último y no por ello menos importante se encuentra el hecho de que las historias sirven para reafirmar lo que somos y que ellas seguirán siendo indispensables para la comprensión del ser humano y el entorno que lo rodea sea en la época que sea.

## Bibliografía

Alberich, J y otros. (2005) Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Editorial UOC.

Barthes, R. (1980). S/Z. México. Siglo XXI.

Castells, M. (2002) La era de la información. Vol. I. Distrito Federal: Siglo XXI Editores.

Castillo, J. (2012). Cultura Audiovisual. Paraninfo.

Field, S. (1995). El Manual del Guionista. Plot.

Gallego, A. (2011). "Diseño de Narrativas Transmediáticas". Extraído el 19/06/15/ desde [http://www.afoxcp.com/dw/Diseno\\_narrativas\\_transmediaticas\\_Gallego\\_2011.pdf](http://www.afoxcp.com/dw/Diseno_narrativas_transmediaticas_Gallego_2011.pdf)

García, J. (1993). Narrativa Audiovisual. Grupo Anaya Comercial.

García, N. (2001). Culturas híbridas, Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Paidós.

Gordillo, Inmaculada. (2009). Manual de Narrativa Televisiva. Síntesis.

Islas, O. (2000) Internet: El Medio Inteligente. CECSA

Jenkins, H. (2008). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press.

Macedo Rodríguez, Alfonso. (s.f). "La Intertextualidad: Cruce de Disciplinas Humanísticas".

Manovich, L. (2005) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós.

Muñoz, J. (2003). Cine y Misterio Humano. Rialp.

Negroponete, N.

\_(1996). Being Digital. Vintage Books

\_(2000). El mundo digital. El futuro que ha llegado. Barcelona: Ediciones B.

Pérez, H. (2011). Introducción al Estudio de la Narrativa. Magisterio.

Prensky, M. (2001, Octubre) "Digital Natives, Digital Immigrants". On the Horizon. pp. 1-2

Prosper, J. (2004). Elementos Constitutivos del Relato Cinematográfico. Valencia: Universidad politécnica de Valencia.



- Ricoeur, P. (1995). "Configuración del Tiempo en el Relato Histórico". Siglo XXI. Tiempo y Narración.
- Sanchez, J. (2006). Narrativa Audiovisual. Editorial UOC.
- Scolari, C. (2013). Narrativas Transmedia: Cuando Todos Los Medios Cuentan. DEUSTO S.A. EDICIONES.
- Searle, J. (2007). Actos de Habla. Catedra.
- Simón, G; Coll, M; Raso, L y Zuleta, V. (2012). El vocabulario de Roland Barthes. Córdoba.
- Tapscott, D. (1998) Creciendo en un entorno digital: La generación net. Mc Graw Hill.
- Toffler, A. (1980) La tercera ola. (de este libro ahora que te vea lo llevo que no entiendo cual es la editorial y eso)
- Toffler, A. y Toffler, H. (2006) La Revolución de la Riqueza. Editorial Debate
- Tubau, D. (2011). El guión del siglo 21: El futuro de la narrativa en el mundo digital. Alba Editorial. Barcelona.
- Valles, J. (2008) Teoría de la Narrativa. Una perspectiva sistemática. Iberoamérica.
- Van Dijk, T. (1997). La Ciencia del Texto: Un Enfoque Interdisciplinario. Paidós Ibérica.
- Wolton, D. (2000). Internet ¿Y después?. Barcelona. Gedisa.
- Alfaro, L. (2015) "Tecnologías de la Información y la Comunicación. Extraído el 17/07/2015 desde <http://lizbethmeloalfaro.blogspot.mx/2015/05/tecnologias-de-la-informacion-y-la.html>
- Barcenás, C. (2013). "Aproximaciones al estudio de la convergencia cultural". Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, núm 38. Extraída el 30/4/15 desde <http://www.redalyc.org/html/316/31629858002/>
- Cabrera, M. (2012). "Qué son los nuevos medios y los medios sociales". Extraído el 15/11/2014 desde <http://www.fundeu.es/escribireninternet/que-son-los-nuevos-medios-y-los-medios-sociales/>
- Calvillo, A. (2002) "Lectura y escritura en el hipertexto". Revista de Estudios Literarios, núm. 22. Extraída el 01/07/15 desde <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero22/hipertex.html>
- Colorado, A. (2010) "Perspectivas de la Cultura Digital". Extraído el 19/06/15 desde <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer28-06-colorado.pdf>
- Fernández, C. (2014). "Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU)". Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, vol. 19. Extraída el 10/12/16 desde <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93530573004>

Fernández, D. (2007) "Industrias Culturales en el Entorno Digital: una reformulación desde la praxis comunicativa. Extraída el 01/11/2014 desde <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer22-06-fernandez.pdf>

González, J. (2000). "La Producción en Serie versus Producción Flexible. Extraída el 3/11/2014 desde [http://www.izt.uam.mx/economiatyp/numeros/numeros/13/articulos\\_PDF/13\\_8\\_Produccion\\_serio\\_versus.pdf](http://www.izt.uam.mx/economiatyp/numeros/numeros/13/articulos_PDF/13_8_Produccion_serio_versus.pdf)

Gracia, C. (2014). "Presente y futuro del crowdfunding como fuente de financiación de proyectos empresariales". Revista Española de Capital Riesgo, núm. 1. Extraída el 08/07/15 desde [http://www.ecija.com/wp-content/uploads/2014/05/Presente-y-futuro-del-crowdfunding-como-fuente-de-financiacion-de-proyectos-empresariales\\_CarolinaGracia.pdf](http://www.ecija.com/wp-content/uploads/2014/05/Presente-y-futuro-del-crowdfunding-como-fuente-de-financiacion-de-proyectos-empresariales_CarolinaGracia.pdf)

Infante, A y Gómez, J. (2009). "Apuntes de Narratología". Extraída el 15/07/2014 desde <http://planetadepapel.blogspot.mx/2010/11/la-trama-el-tema-y-el-argumento-de-un.html>

Jenkins, H.

\_(2003). "Transmedia Storytelling Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling". Extraída el 12/10/16 desde <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

\_(2007). "Transmedia Storytelling 101". Extraída el 12/06/16 desde [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

\_(2009a). "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)". Extraída el 12/10/16 desde [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

\_(2009b). "Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling". Extraída el 12/10/16 desde [http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

\_(2011). "Transmedia 202: Further Reflections". Extraída el 12/10/16 desde [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)

Lamarca, M. "Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen". Extraída el 23/10/15 desde <http://www.hipertexto.info/documentos/interactiv.htm>

Levy, P. (2004) "Inteligencia Colectiva por una Antropología del Ciberespacio". Extraído el 19/06/2015 desde <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>

Luckhurst, R. (2015). "Where do zombies come from?". Extraída el 28/02/16 desde <http://www.bbc.com/culture/story/20150828-where-do-zombies-come-from>

Martínez, F y otros. (2008) "El papel de internet en la convergencia cultural: un análisis teórico basado en la aproximación constructivista dinámica desde la perspectiva de las interacciones online de los consumidores". Extraída el 01/11/2014 desde <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274320547002>

Meza, H. (2014). "De la colaboración al crowdsourcing". Extraída el 17/03/15 desde <http://www.forbes.com.mx/de-la-colaboracion-al-crowdsourcing/>

Negroni, J. (2013). "The Pixar Theory". Extraída el 03/01/16 desde <http://jonnegroni.com/2013/07/11/the-pixar-theory/>

Noubel, F. (2006). "Inteligencia Colectiva: La Revolución Invisible". Extraída el 3/11/2014 desde <https://solocreatividad.files.wordpress.com/2011/01/intelco.pdf>

Orozco, G. (2012). "Televisión y producción de interacciones comunicativas". Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, núm. 18. Extraída el 13/03/15 desde <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34623154003>

Páez, E. (2010). "La trama, el tema y el argumento de la narración". Extraído el 12/01/16 desde <http://planetadepapel.blogspot.mx/2010/11/la-trama-el-tema-y-el-argumento-de-un.html>

Postman, N.

\_(1998). "Five things We need to Know About Technological Change". Extraída el 01/11/14 desde <http://web.cs.ucdavis.edu/~rogaway/classes/188/materials/postman.pdf>

\_(2000). "The Humanism of Media Ecology". Extraída el 22/11/2014 desde [http://www.media-ecology.org/publications/MEA\\_proceedings/v1/postman01.pdf](http://www.media-ecology.org/publications/MEA_proceedings/v1/postman01.pdf)

\_(1970). "What is Media Ecology". Extraída el 22/11/2014 desde [http://www.media-ecology.org/media\\_ecology/#WhatisMediaEcology](http://www.media-ecology.org/media_ecology/#WhatisMediaEcology)

Rincón, O. (2011). "Nuevas Narrativas Televisivas: relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar". Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, núm. 36. Extraído el 13/03/15 desde <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15817007006>

Rodríguez Pérez, V. (s.f). "Los orígenes del transmedia storytelling: las narrativas transmedia antes del siglo XXI. Extraída el 15/01/17 desde [https://www.academia.edu/9110966/LOS\\_ORIGENES\\_DEL\\_TRANSMEDIA\\_STORYTELLING.Las\\_narrativas\\_transmedia\\_antes\\_del\\_siglo\\_XXI](https://www.academia.edu/9110966/LOS_ORIGENES_DEL_TRANSMEDIA_STORYTELLING.Las_narrativas_transmedia_antes_del_siglo_XXI)

Ruano, S. (2006) "Cultura y Medios. De la Escuela de Frankfurt a la Convergencia Multimedia". Extraída el 15/11/2014 desde <http://grupo.us.es/grehcco/ambitos%2015/15ruano.pdf>

Strate, L. (2012) “El Medio y el Mensaje de McLuhan”. Extraída el 23/11/2014 desde [http://www.infoamerica.org/icr/n07\\_08/strate.pdf](http://www.infoamerica.org/icr/n07_08/strate.pdf)

Taravilla, J. (2013) “El Futuro de la Red: Internet de las Cosas”. Extraído el 22/06/15 desde <https://horizontesdecompromiso.files.wordpress.com/2013/01/aqui3.pdf>

Telefónica. (2011) “Smart Cities: Un Primer Paso hacia la Internet de las Cosas”. Extraído el 22/06/15 desde [http://www.socinfo.es/contenido/seminarios/1404smartcities6/01-TelefonicaSMART\\_CITIES-2011.pdf](http://www.socinfo.es/contenido/seminarios/1404smartcities6/01-TelefonicaSMART_CITIES-2011.pdf)

“Los nuevos medios de comunicación frente a los medios tradicionales”. (n. d.) Extraída el 15/11/2014 desde <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/medios/los-nuevos-medios-de-comunicacion-frente-a-los-medios-tradicionales/>

“Cultura: Líneas Generales” (n. d.). Extraída el 15/11/2014 desde <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>

“Políticas para la Creatividad” (n. d.). Extraída el 15/11/2014 desde <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/>

“TV On Demand” (n. d.). Extraída el 17/04/16 desde <http://revistadelconsumidor.gob.mx/?p=41111>

Otras fuentes:

Atari: Game Over

<http://www.nielsensocial.com>

<http://www.madeon.fr>

<https://www.youtube.com>

<http://www.thebentbullet.com>

<http://www.25moments.com>