

A black and white photograph of a person walking a small dog on a city street. The person is wearing a dark coat and a hat, looking down at a smartphone. The dog is sitting on the sidewalk. In the background, there are trees and a street lamp.

FERNANDO IRIGARAY

PRÓLOGO: CARLOS SCOLARI

TERRITORIALIDAD **EXPANDIDA**

LA CIUDAD COMO
PLATAFORMA NARRATIVA
EN TIEMPOS DE
POSCONVERGENCIA

RIA
Editorial

Fernando Irigaray

Prólogo: Carlos Scolari

TERRITORIALIDAD EXPANDIDA

*La ciudad cómo plataforma narrativa
en tiempos de posconvergencia*

RIA
Editorial

Ria Editorial – Comité Científico

Abel Suing (UTPL, Equador)
Alfredo Caminos (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)
Andrea Versuti (UnB, Brasil)
Anton Szomolányi (Pan-European University, Eslováquia)
Carlos Arcila (Universidad de Salamanca, Espanha)
Denis Porto Renó (Universidade Estadual Paulista - UNESP, Brasil)
Fátima Lopes Cardoso (ESCS/IPL, Portugal)
Fernando Gutierrez (ITESM, México)
Fernando Irigaray (Universidad Nacional de Rosario, Argentina)
Florian Andrei Vlad (Ovidius University of Constanta, Romania)
Gerson Martins (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS, Brasil)
Hernán Yaguana (UTPL, Equador)
Jenny Yaguache (UTPL, Equador)
Jerónimo Rivera (Universidad La Sabana, Colombia)
Jesús Flores Vivar (Universidad Complutense de Madrid, Espanha)
João Canavilhas (Universidade da Beira Interior, Portugal)
John Pavlik (Rutgers University, Estados Unidos)
Joseph Straubhaar (Universidade do Texas - Austin, Estados Unidos)
Juliana Colussi (Universidad Rey Juan Carlos, Espanha)
Koldo Meso (Universidad del País Vasco, Espanha)
Lionel Brossi (Universidad de Chile, Chile)
Lorenzo Vilches (Universitat Autònoma de Barcelona, Espanha)
Manuela Penafria (Universidade da Beira Interior, Portugal)
Marcos Pereira dos Santos (Univ. Tec. Federal do Paraná - UTFPR e
Fac. Rachel de Queiroz (FAQ), Brasil)
Maria Cristina Gobbi (Universidade Estadual Paulista - UNESP, Brasil)
Mauro Ventura (Universidade Estadual Paulista - UNESP, Brasil)
Octavio Islas (Instituto Tecnológico Superior de Monterrey, México)
Osvando J. de Moraes (Univ. Estadual Paulista – UNESP, Brasil) (*in Memoriam*)
Oksana Tymoshchuk (Universidade de Aveiro, Portugal)
Paul Levinson (Fordham University, Estados Unidos)
Pedro Nunes (Universidade Federal da Paraíba - UFPB, Brasil)
Piero Dominici (Universidade de Perugia, Italia)
Raquel Longhi (Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, Brasil)
Ricardo Alexino Ferreira (Universidade de São Paulo - USP, Brasil)
Sergio Gadini (Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG, Brasil)
Thom Gencarelli (Manhattan College, Estados Unidos)
Vicente Gosciola (Universidade Anhembi Morumbi, Brasil)

Fernando Irigaray

TERRITORIALIDAD EXPANDIDA

LA CIUDAD CÓMO PLATAFORMA NARRATIVA
EN TIEMPOS DE POSCONVERGENCIA

RIA
Editorial

FICHA TÉCNICA

Copyright ©Fernando Irigaray. Todos os direitos reservados.

Foto e *design* de capa: ©Denis Renó.

ISBN 978-989-9220-52-2

Título: Territorialidad expandida: la ciudad cómo plataforma narrativa en tiempos de posconvergencia

Autor: Fernando Irigaray

Prefácio: Carlos A. Scolari

1ª edição, 2026



Esta obra tem licença Creative Commons *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives*, sendo que qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos da autora, não utilizá-la para fins comerciais e não modificar a obra de nenhuma forma.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

RIA
Editorial

riaeditora@gmail.com

<http://www.riaeditorial.com>

ESSA OBRA FOI AVALIADA INTERNA E EXTERNAMENTE
POR PARES

O livro foi aprovado pelo avaliador externo Dr. Pablo Escandón, que informou parecer positivo à publicação da seguinte forma:

El presente texto realiza una lectura de las ciudades desde las diferentes expresiones y prácticas mediáticas, tanto digitales como analógicas, que construyen interpretaciones urbanas diferenciadas por las experiencias de los usuarios-ciudadanos en su emplazamiento, con la finalidad de resignificar la vida urbana desde las consideraciones simbólicas y sociales de los usos mediáticos transversales y cotidianos.

O parecer foi enviado previamente ao lançamento.

A Valeria, mi compañera, mi amor, por su ternura, y su alta paciencia.

A mis hijas, María y Federica, motores de mi vida.

A mis directores de tesis, Roberto Igarza por enseñarme en enfocarme a pensar y creer en mí, y Denis Renó por apoyarme en este proyecto.

A Alejandra Cebrelli, Sandra Valdetaro, Sebastián Castro Rojas y Paula Vera por la lectura minuciosa y los consejos en diversos momentos para mejorar los que se cuenta en este libro.

A Anahí Lovato por las discusiones y los aportes necesarios para redondear las categorizaciones propuestas.

A mis queridos compañeros y compañeras de las cátedras, de la #DCMteam y de la maestría, porque sin reflexión y producción, esto no hubiera sido posible, Analía Martínez Fittipaldi, Gisela Moreno, Patricio Irisarri, Joaquín Paronzini, Juan Pablo Miozzo, Tomás Labrador y Andrés Aseguinolaza, Martín Pérez, Marcelo Colman y Paula Sarkisian.

A las y los estudiantes de grado y posgrado en estos 32 años.

A la universidad pública argentina...

Gracias totales...

ÍNDICE

Prólogo.....	11
<i>Carlos A. Scolari</i>	
A modo de introducción.....	16
1 Narrativas Transmedia en relatos de no ficción.....	20
Evolución y genealogía del concepto transmedia.....	21
De las audiencias participativas a la ciudadanía comunicativa: <i>prosumers</i> , <i>emirecs</i> , translectores y ciudadanos.....	41
2 Dimensiones de la comunicación posconvergente.....	46
Hipertextualidad.....	49
Multimedialidad.....	54
Interactividad.....	57
Audiovisualidad.....	67
Sonoridad.....	69
Documentalidad.....	72
Ludicidad.....	74

Geolocabilidad / Georreferenciabilidad.....	77
Adaptabilidad.....	80
Adicionalidad.....	82
Ubicuidad.....	84
Movilidad.....	87
Locabilidad.....	95
Inmersividad.....	97
Convergencia.....	103
Generatividad.....	107
Expandibilidad.....	112
Transmedialidad.....	117
 3 Explorando la No ficción.....	 138
No ficción en las narrativas transmedia.....	141
Dimensiones, tipologías y clasificaciones de las narrativas interactivas, immersivas y transmedia de no ficción.....	148
 4 Espacio, territorio y lugar en el ecosistema urbano.....	 204
Espacio: solapamiento semántico.....	205
Espacio: relación lugar / acción.....	209
Espacio absoluto / Espacio relativo.....	210
Trialéctica del espacio y el tercerespacio.....	211
Visión humanista del espacio y el concepto de lugar.....	214
Giro culturalista del espacio.....	217
Espacio heterotópico.....	219
Espacios de Flujo.....	224
Ciberspacio.....	226

No lugares y anti-lugares.....	229
Territorios, límites y fronteras.....	232
Territorialidades y multiterritorialidades.....	236
Habitar el posespacio: transitando el territorio ampliado.....	242
Postterritorios y metaterritorialidades.....	246
Territorialidad expandida y territorios transmedia.....	248
 5 Narrativas expandidas por la ciudad.....	 253
Movilidades.....	253
Deambular por la ciudad.....	266
Medios locativos.....	290
La ciudad: Plataforma narrativa transversal.....	293
Deriva geonarrativa transmedia.....	328
 6 Territorialidad expandida: categorías y reflexiones en torno a la no ficción.....	 331
Observación territorial.....	333
Exploración territorial.....	342
Interacción territorial.....	347
Cocreación territorial.....	360
 Consideraciones finales.....	 376
 Referencias.....	 381
 <i>Sobre el autor</i>	 429
<i>Índice de autores</i>	433

PRÓLOGO

Carlos A. Scolari
Universitat Pompeu Fabra

Antes de ser libro, *Territorialidad expandida. La ciudad cómo plataforma narrativa en tiempos de posconvergencia* fue tesis doctoral. Y antes de ser tesis, fue un cúmulo de proyectos, experiencias y horas, muchas horas de trabajo individual y en equipo. Quizás mañana *Territorialidad expandida* sea una infografía. O un proyecto transmedia. Lo venimos repitiendo desde hace mucho tiempo: las narrativas transmedia, se saben dónde comienzan, pero nunca dónde acaban.

En los últimos veinte años se ha escrito mucho sobre las narrativas transmedia. Tenemos cientos de artículos, capítulos y libros sobre estas experiencias participativas. La mayoría de esos textos abordan las producciones transmedia en el campo de la ficción. No es casual: el concepto introducido por Henry Jenkins en 2003 en una revista editada en Boston no tardó en seguir el camino de los pioneros y comenzar a irradiar su poder desde la Costa Oeste. Es así como tenemos infinidad

de artículos, capítulos y libros sobre las narrativas transmedia creadas a partir de *Superman*, *Harry Potter* o *Spiderman*.

Pasemos a la no ficción. Se ha escrito y publicado mucho menos sobre las producciones transmedia en el campo de la no ficción. Buena parte de las contribuciones más importantes provienen de América Latina. No solo textos: también los proyectos transmedia más destacados en el campo del periodismo y, sobre todo, el documental, provienen del continente latinoamericano. Es como si en la división internacional del trabajo transmedia, a Estados Unidos le tocó la ficción y a América Latina la no ficción. Una parte consistente de esos aportes ya sea productivos o teóricos, provienen de la Universidad Nacional de Rosario.

Hace siete años publiqué un texto titulado *Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia!*. En ese artículo, que tenía por subtítulo “vida, pasión y decadencia de un concepto”, me refería a los usos y abusos a los que había sido sometido. Por entonces el concepto comenzaba a sonar viejuno en el ámbito de los profesionales de la comunicación, sobre todo en Europa y Estados Unidos. Escribí por entonces: “si bien es muy probable que dentro de poco el concepto de ‘transmedia’ termine quemado por su sobreutilización en el ámbito académico o profesional, eso no significa que deje de tener sentido su uso científico. Siempre habrá producciones y estrategias transmedia para analizar y todo el saber producido en la última década (y el que vendrá en los próximos años) será de gran utilidad”. Este libro, sin desdeñar el concepto de ‘transmedia’, aporta dos palabras-clave que son marca de la casa rosarina: “territorio” y “expansión”. Ya tenemos las cuatro patas que sostienen las próximas páginas: narrativa, transmedia, territorio y expansión. Pero hay más palabras.

Del diccionario a la enciclopedia

En estos días se cumplieron diez años de la muerte de Umberto Eco. Una de las ideas más sugerentes de su teoría interpretativa se inspira en las tensiones entre el diccionario y la enciclopedia. Para Eco la diferencia radica en la estructura semiótica. El diccionario funciona como un árbol jerárquico, organizado por géneros, especies y diferencias, centrado en definir palabras y sus relaciones lingüísticas. El diccionario funciona a partir de equivalencias codificadas. En cambio, la enciclopedia representa un modelo más complejo y dinámico de conocimiento, que no se limita a definiciones, sino que interconecta hechos, conceptos, contextos culturales y saberes diversos, funcionando como una red abierta frente a la rigidez del diccionario. Eco creía que el orden del diccionario, donde cada palabra coincide con una definición, era una puesta en escena: “el diccionario es una enciclopedia enmascarada”. A él le interesaba el modelo de la enciclopedia, esa “galaxia potencialmente desordenada e ilimitada de elementos de conocimiento del mundo”.

Si repasa el índice de *Territorialidad expandida. La ciudad cómo plataforma narrativa en tiempos de posconvergenia*, el lector o lectora encontrará una larga lista de conceptos: hipertextualidad, multimedialidad, interactividad, audiovisualidad, sonoridad, documentalidad, ludicidad, geolocalidad, georreferenciabilidad, adaptabilidad, adicionalidad, ubicuidad, movilidad, locabilidad, inmersividad, convergencia, generatividad, expandibilidad, y, obviamente, no podía faltar transmedialidad. Y más allá los conceptos siguen: espacio (absoluto, relativo, heterotópico, de flujo), ciberespacio, territorio, movilidad, exploración, interacción y cocreación. Si estuvieran en orden alfabético,

sospecharíamos que se trata de un diccionario. Pero no. Este libro es una enciclopedia: una galaxia interconectada de conceptos que mapean el universo de las nuevas formas narrativas del siglo XXI.

Del hacer al saber

En esta enciclopedia de las nuevas narrativas expandidas y territorializadas no solo confluyen conceptos: también convergen miles de hora de trabajo creativo y experiencias de producción que, vistas en perspectiva, no son otra cosa que los cimientos de esta construcción textual. Los enciclopedistas franceses del siglo XVII comparaban la *Encyclopédie* con el mapamundi. También en ese caso la metáfora viene al caso: si las narrativas se expanden por las calles de la ciudad, se inscriben en el asfalto de la calle o trepan por las paredes de sus edificios, necesitamos mapas para comprenderlas y navegarlas.

Alguna vez este texto fue tesis. Ahora es un diccionario de las nuevas narrativas, un mapamundi de los relatos expandidos, una enciclopedia de las historias embebidas en el tejido urbano, y muchas otras que cosas que las lectoras y lectores irán descubriendo a medida que se internen en su territorio. No duden en dejarse llevar por las próximas páginas. Como las narrativas transmedia, las enciclopedias se saben dónde comienzan, pero nunca dónde acaban.

Buena travesía.

TERRITORIALIDAD EXPANDIDA

LA CIUDAD CÓMO PLATAFORMA NARRATIVA
EN TIEMPOS DE POSCONVERGENCIA

A MODO DE INTRODUCCIÓN

“Pasar por los lugares comunes de incógnito, huir de los caminos trillados para inventar un camino nuevo con los propios pasos, implica una cierta clandestinidad social”

— David Le Breton (2000/2015)

En el campo de la comunicación transmedia, los estudios teóricos contemporáneos señalan la necesidad de asumir la complejidad creciente de la mediatización para interrogarse sobre sus prácticas y producciones.

El interés por el objeto aparece luego de la detección de cierto vacío de conocimiento en relación con las prácticas de producción transmedia en el campo de la no ficción y su relación con las narrativas espaciales de interacción territorial.

Es de gran importancia para este trabajo abordar el proceso de transmediación de forma contextualizada, el que, además de atravesar con diversos productos y servicios las diferentes pantallas—TV,

web y móvil— tracciona audiencias con acciones territorializadas y promueve la comunicación horizontal entre usuarios, utilizando entre otras estrategias, la búsqueda lúdica con el objetivo de (re)descubrir las historias urbanas que opacan las pieles históricas y culturales.

La incorporación del territorio como plataforma, adjunta el espacio público de la ciudad para conformar una experiencia narrativa inmersiva, compleja y participativa, expandiendo las posibilidades expresivas de los relatos de no ficción, a partir de las interacciones con el entorno.

Las narrativas expandidas incorporan acciones en el espacio urbano que utilizan, exhiben, retoman, actualizan y (re)contextualizan los contenidos previamente creados para entornos virtuales. Estas experiencias permiten que los participantes interactúen no solo en el plano digital, sino también en el territorio físico. De este modo, a la interacción digital se le suma una dimensión territorial, logrando involucrar a los participantes en nuevos ambientes y resignificando la relación entre lo virtual y lo presencial.

Para la realización de este ensayo es necesario realizar cruces con aportes desde diferentes perspectivas, que discurren desde diversas disciplinas —sociología, filosofía, arquitectura, política, geografía, comunicación, narratología— y múltiples perspectivas —estudios urbanos, teoría del espacio, movilidad, artes performáticas (intervenciones urbanas), relaciones espaciales y territoriales— con las nuevas prácticas sociales a través de los dispositivos móviles —medios locativos—.

El mismo es la adaptación a formato libro de la tesis de doctorado en Comunicación Social, *La territorialidad expandida en las narrativas transmedia de no ficción en su despliegue sobre el*

escenario urbano, de la Facultad de Ciencia Política y RRH, de la Universidad Nacional de Rosario.

El presente trabajo tiene como objetivo general el análisis de las estrategias narrativas de expansión territorial en producciones transmedia de no ficción, a partir de la exploración de una serie de dimensiones que se articulan en la configuración del objeto, en base a tres propósitos específicos.

El primero orientado a desmontar y comprender las complejas relaciones establecidas entre los territorios, los medios digitales y las audiencias, atendiendo a las modalidades específicas de estas expansiones y propone un sistema de categorías que estructura este campo de estudio. Se conceptualiza la noción de expansión narrativa territorial, en base a la intersección entre los entornos físicos y los medios digitales, atendiendo a la manera en que los contextos se superponen y complementan en las experiencias transmedia. Asimismo, resulta necesario reconocer las modalidades específicas en que las audiencias participan y se involucran activamente en estas expansiones territoriales. La investigación se interesa en el rastreo de las formas en que los usuarios participantes se movilizan entre plataformas y contextos distintos, entendiendo la tracción que establecen entre múltiples soportes y el rol que asumen en la circulación y extensión de las narrativas.

El segundo pretende describir las modalidades particulares que adopta la expansión narrativa territorial en los proyectos transmedia de no ficción, así como indagar en los modos específicos a través de los que se materializa, atendiendo a los procesos de diseño y de experiencia de usuario. Se exploran las formas de intervención digital implementadas sobre los espacios físicos, analizando las estrategias tecnológicas y creativas que permiten la apropiación y la

transformación de los territorios. Además, se observan proyectos transmedia buscando experiencias territoriales exclusivamente analógicas y sus posibles entrecruzamientos con otros componentes digitales en la composición de un universo narrativo coherente. Finalmente, se examina la clase de participación que despliegan las audiencias en este tipo de expansiones, indagando en sus roles —observadores, productores de contenido o agentes que modifican la narrativa— y en la temporalidad de su intervención, diferenciando entre modos sincrónicos y asincrónicos.

Y por último se apunta a establecer un sistema categorial para facilitar la comprensión y la producción sistemática de conocimiento, en relación con proyectos transmedia de no ficción que involucran expansión territorial. Se definen los rasgos singulares de esta modalidad narrativa respecto a otras formas y prácticas existentes y se describen los proyectos en términos estructurales, identificando las secuencias narrativas, las estrategias creativas, los modelos de producción y las formas de participación e interacción que proponen a las audiencias.

El recorrido propuesto para este libro es el fruto de años de lecturas, clases, discusiones de cátedra, e intercambio con colegas, y la experiencia en el diseño y la producción de obras transmedia, inmersivas y expandidas con el equipo de la #DCMteam | Producciones Transmedia de la Universidad Nacional de Rosario.

NARRATIVAS TRANSMEDIA EN RELATOS DE NO FICCIÓN

el narrador que nos precedió, el más remoto, se ahonda en el misterio de los tiempos. Lo hizo Dios como herramienta para contar su obra, la creación, la vida. Yo diría que la primera proyección la provocó la estela errante de una estrella y el primer narrador fue ese lejano padre que al verla transcurrir le transmitió el asombro de esa maravilla a su circunstancial compañero con un gesto, porque aún no se había afinado la palabra. Pasado el tiempo hilvanó el sonido y le dijo estrella a la estrella y narró su caída, y al fuego, fuego y describió para asustarnos el infierno y suavizó el sonido y le narró la vida y le brotó algún canto y les contó de las flores, del amor y sus frutos. Día a día fue mejorando la técnica de la fascinación y el asombro y dijo: “Yo quiero que no se acabe el Hombre” y lo raspó en la piedra y pasaron los tiempos y trazó su aventura en las cuevas de Altamira, pero no le bastó, y con los siglos dibujó la palabra y la incrustó en la arcilla.

— Leonardo Favio, 2006.

Evolución y genealogía del concepto transmedia

Cuando se habla de narrativas transmedia se hace referencia a aquellos relatos que superan la idea de multiplataforma, de producto enriquecido, de historia adaptada, de narración participativa. En este sentido, se considera posible afirmar que estamos ante un nuevo sistema estético, narrativo y tecnológico personalizado, que pone en contacto obras híbridas y accesibles desde diferentes puntos de la historia, desde diversas puertas de entrada a la narrativa donde los usuarios pueden moverse libremente (Irigaray, 2016).

En un proyecto de comunicación transmedia, cada pieza conlleva una forma de mediatización singular: expone formas de recepción distintas, modelos de apropiación diversos, permitiendo la transformación de la obra original en obras derivadas. En buena medida, la clave del desarrollo de un proyecto transmedia radica en analizar y comprender que es lo que cada medio sabe hacer mejor: cuál es su potencial, su fortaleza, y cómo podría conectarse con otras plataformas para expandir la experiencia narrativa (Irigaray, 2019, p. 391).

Otro elemento distintivo del *transmedia storytelling* es la participación de los usuarios. Un relato transmedia depende fundamentalmente de la colaboración activa de los actores intervinientes, haciendo imprescindible el diseño de una estrategia participativa que sostenga el funcionamiento del universo en su conjunto. Las experiencias narrativas transmedia que se vienen desarrollando en América Latina dejan claro un imperativo narrativo: sin estrategias de participación no hay transmedia (Irigaray & Lovato, 2018).

Este tipo de participación, denominada *grassroots* (Jenkins et al., 2015) hace referencia a todas aquellas acciones y

movimientos que surgen de la gente de a pie, del público general y no de las empresas o élites. También llamada *fandom* (contracción de *Fan Kingdom* —Reino Fan—) referido al conjunto de aficionados que aportan al universo canónico (relato oficial) con nuevas historias, tramas y personajes, generando procesos de cocreación (Jenkins, 2003) y de intercreatividad (Berners-Lee, 2000).

Cabe subrayar también que transmedia no equivale a digital y online: los relatos transmedia tienen la extraordinaria capacidad de vincular medios digitales y analógicos, resignificar el papel de los medios tradicionales e incorporar una multiplicidad de plataformas válidas para contar historias, con una buena cuota de ingenio y creatividad.

Pero este concepto tiene su origen en 1970 cuando el periodista Bernard Levin (1970) titula *Transmedia and the message* uno de los capítulos de su libro *The Pendulum Years: Britain and the Sixties*, donde retrata el espíritu de época en el Reino Unido de los sesenta, remiten Renira Rampazzo Gambarato (*Jönköping University*) y Ekaterina Lapina-Kratasiuk (*HSE University*) (2016).

La primera aparición confirmada del concepto transmedia en el campo de los estudios sobre medios de comunicación, es en *The Celluloid Curriculum. How to use movies in the classroom* de Richard Maynard (1971), un libro que presenta una serie de estrategias para utilizar filmes en entornos educativos.

Para el educador norteamericano la versión cinematográfica de una novela o una obra de teatro tiene dos funciones fundamentales en la práctica áulica.

El segundo uso del cine basado en novelas y obras de teatro que recomiendo será, sin duda, más atractivo incluso para el profesor de inglés más tradicional. El estudio transmedia es una

forma interesante y única de estudiar la literatura. Me refiero a que los alumnos lean una novela o una obra de teatro y, a continuación, se les muestre la versión cinematográfica de la misma, aunque no con fines de refuerzo. Hay que ver la película y fijarse en cómo trata su versión original. ¿Cómo cambia la trama? ¿Cómo se representa a los personajes? ¿De qué manera la fotografía complementa o sustituye los pasajes descriptivos de la prosa? ¿Cómo ha “abierto” la acción de la película la acción de la novela o de la obra de teatro? ¿Comunica la película las actitudes del autor? ¿Las distorsiona? ¿Mejora en algo el texto? (...) El método transmedia es una forma maravillosa de presentar el estudio literario en profundidad en el aula. (Maynard, 1971, pp. 88-90)

Sobre este pionero, Carlos Scolari (2019b) plantea que la propuesta de Maynard es analizar las “traducciones intersemióticas” o “transmutaciones” en línea a la definición de Roman Jakobson, como interpretación de signos verbales mediante un sistema de signos no verbales.

Al fin de la década de 1960 el grupo *USCO*, conformado por ingenieros y artistas se unen a un conjunto de científicos de la *Harvard University* para fundar la *Intermedia System Corporation* con el fin de “explorar técnicas audiovisuales multicanales y diseño de instalaciones, hardware y software” (USCO en Youngblood, 1970/2012, p. 371) en el campo del eduentretenimiento, y toman el término de intermedios.

Los intermedios se refieren al uso simultáneo de varios medios de comunicación para crear una experiencia ambiental total para la audiencia. El significado es comunicado no por medio de la codificación de ideas en un lenguaje literario abstracto, sino por medio de la creación de una experiencia emocionalmente real a través del uso de tecnología audiovisual. Originariamente concebidos en ámbito del arte más que en la ciencia o la ingeniería, los principios en los cuales

se basan los intermedios están conectados a los campos de la psicología, la información teórica y la ingeniería de comunicación (Youngblood, 1970/2012, p. 371)

Se trae a colación esta definición, por la cercanía conceptual con la noción de transmedia y la idea de inmersividad.

Carlos Scolari (2024) rastrea el concepto de intermedia en los '60 utilizado por el artista Dick Higgins (1966) del movimiento *Fluxus*¹ para describir varias actividades artísticas interdisciplinarias.

Años más tarde en 1975, Stuart Saunders Smith, compositor e instrumentista estadounidense aplica la expresión *trans-media*² a su obra *Return and Recall*.

Según Vicente Gosciola (2012), investigador brasileño de la *Universidade Anhembi Morumbi*, sugiere que el músico norteamericano entiende como *trans-media* “la composición de melodías, armonías y ritmos diferentes para cada instrumento y cada intérprete, como si se tratara de un compositor que complementara la obra en coherente armonía y sincronía con los demás instrumentistas/compositores de la obra” (p. 8).

Christine Humphries (1991) le realiza una entrevista a Stuart Saunders Smith y en el texto que publica referencia el trabajo del músico cómo una creación colectiva.

Una composición trans-media es creada por más de una persona, consta de dos etapas principales y es transferible a cualquier medio. En la primera etapa de la composición, el compositor inicial diseña un proceso y/o estructura que se anota y explica

1. Movimiento artístico con origen en las artes visuales, que se despliega en otras artes como la música, la literatura y la danza en la década de los '60 y los '70 del siglo pasado.
2. Stuart Saunders Smith utiliza el prefijo trans separado con un guion.

en una leyenda y un conjunto de direcciones, que los intérpretes posteriores compondrán o improvisarán. En otras palabras, al aprender estas instrucciones, el intérprete o co-compositor de la segunda etapa completa el proceso componiendo o improvisando una pieza. Como este proceso es transferible a cualquier medio, el resultado final puede ser una película, un teatro, una danza o cualquier medio que el intérprete o los intérpretes deseen. (Humphries, párr. 1, nota al pie 1)

En este sentido la guionista transmedia y especialista argentina, Anahí Lovato (2018) plantea que la propuesta de Stuart Saunders Smith, aunque proviene de la creación musical

contiene dos gérmenes conceptuales de suma importancia que serán, luego, desarrollados por investigadores de la comunicación transmedia: la idea de colaboración (o co-composición) en la producción de la obra y la idea de anotaciones (estructuras) que pueden adaptarse a diferentes medios. (p. 21)

Gérard Genette (1982/1989), desde la narratología, concibe el concepto de transtextualidad en su libro *Palimpsestos, la literatura en segundo grado* (*Palimpsestes, la littérature au second degré*), donde lo define como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (pp. 9-10) y enumera cinco tipos de relaciones: architextualidad, hipertextualidad, intertextualidad, metatextualidad y paratextualidad.

El teórico literario francés reformula la idea de intertextualidad que (Julia Kristeva 1967/1997) propone en su artículo *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela* (*Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman*) y la define “como una relación de copresencia entre dos o más textos” (Genette, 1982/1989, p. 10).

Mucho antes que Henry Jenkins (2003) (*Comparative Media Studies* del MIT y luego en la *University of Southern California*) popularice el término *transmedia storytelling*, Marsha Kinder (1991) de la *University of Southern California* se refiere con la expresión *transmedia*, a las empresas de entretenimiento que utilizan este tipo de narraciones y retoma a Genette (1982/1989) al hablar de intertextualidad *transmedia* (*transmedia intertextuality*).

Es con la publicación en 1991 del libro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, donde Kinder combina la preocupación de cómo la TV modifica la forma de acercamiento a la narrativa de su pequeño hijo con el interés indagatorio de la intertextualidad *transmedia* (*transmedia intertextuality*) como medio para el desarrollo de productos en la nueva industria mediática.

Aparentemente, a los niños posmodernos como Víctor hay que venderles el concepto de que las películas siguen ocupando un lugar esencial en el sistema de entretenimiento. Tanto la televisión de los sábados por la mañana como los videojuegos domésticos realizan esta labor de venta redefiniendo el cine no como un medio obsoleto, sino como lo que Beverle Houston denomina “un discurso previo” que puede parodiarse, reciclarse y dominarse. Así, incluso antes de que los niños vayan al cine, aprenden que las películas contribuyen de forma vital a un supersistema de entretenimiento en constante expansión, marcado por la intertextualidad *transmedia*. (p. 1)

Varios años después, al comienzo del siglo XXI, Brenda Laurel (2000), pionera en el desarrollo de la realidad virtual y profesora en el *California College of the Arts*, publica el artículo *Creating Core Content in a Post-Convergence World*, donde critica los modos de

producción de la industria del entretenimiento, intentando desplazar el concepto de transmedia más allá de las primigenias definiciones del momento.

Lo que quiero decir, y lo digo en serio, es que hasta ahora el proceso de contenidos ha consistido en “reutilizar”, con más o menos éxito, contenidos de un medio a otro: del cine a la televisión, de la televisión al cine, del videojuego al cine, de la televisión a la web, del videojuego a la web, del muñeco a la web (y ahí hay cosas rosas bastante feas), de los dibujos animados a la radio, de la radio a la web, etc. En un mundo de la posconvergencia, ésta será una forma aún menos eficiente de hacer las cosas de lo que es ahora. (párr. 7)

En ese contexto la desarrolladora de videojuegos presagia la oportunidad de expansión de los contenidos, que con las nuevas tecnologías a partir del *Protocolo de Internet (IP)*, se puede transmitir cualquier tipo de contenido hacia todo dispositivo concebible.

Para terminar su artículo presenta una serie de premisas a las que denomina como “Las leyes de Laurel” para la creación de “contenidos básicos en forma heurística”. En esa lista Laurel hace hincapié en “pensar en transmedia”.

1. Pensar “Transmedia”.

Tenemos que abandonar el viejo modelo de crear una propiedad raíz en un medio determinado, como el cine, y luego reutilizarla o derivarla para crear propiedades secundarias en otros medios. Debemos pensar en términos “transmedia” desde el principio. La autoría tradicional es formal, es decir, se piensa primero en la forma del drama, la novela o el juego, por ejemplo, y es la forma la que guía la selección y disposición de los materiales. La nueva autoría es de naturaleza material, es decir, hace hincapié en el desarrollo de materiales que puedan

seleccionarse y organizarse para producir muchas formas diferentes. (párr. 24)

En esas mismas recomendaciones para la producción de contenidos, Laurel agrega varias que son fundamentales para los productores como:

2. Crear entornos, que sirve de soporte a muchas historias, personajes y modelos de juego. Este tendrá que contener lugares bien concebidos y debe obedecer a leyes físicas coherentes.

3. Idear narrativas fundacionales, para la constitución de nuevos mundos. Es similar a la “biblia” de una serie de televisión (canon), pero también sirve para facilitar las aportaciones de las comunidades de aficionados en la evolución de un mundo (*fandom*).

4. Prever rituales, en la que la narrativa diseñada puede desarrollarse armoniosa (y simultáneamente) en el contexto más amplio de un entorno interactivo en el que la mayor parte de la acción es improvisada.

5. Fomentar la formación de comunidades, donde se crean situaciones y condiciones sociales que fomenten la formación de comunidades, en la cual se anime a los aficionados a comunicarse e interactuar entre sí de tantas formas como sea posible.

6. Convertir al público en autor, potenciando la idea de cocreación, sin perder de vista el apoyo que la comunidad necesita para aportar al mundo narrativo.

7. Apoyar la creación de la identidad personal, es esencial para el éxito del proyecto. La comunidad participativa, quiere ser reconocida y tener una identidad en el contexto de su mundo.

8. Crear tratamientos y escenarios para diversos dispositivos y contextos, adoptando tanto formas gráficas y visuales como descriptivas y narrativas.

Para poner a prueba su resistencia en un mundo posconvergente, cree escenarios o tratamientos que originen el contenido básico en diferentes contextos situados y a través de distintos dispositivos. En otras palabras, asegúrate de que has creado el material para que admita diversas formas y tipos de medios creando ejemplos de tantos como puedas. (párr. 38)

Unos años después en esa misma tónica, Henry Jenkins (2003) publica una serie de artículos, donde une a la expresión transmedia, el concepto de narrativa, hablando por primera vez de Narrativa Transmedia (*Transmedia Storytelling*). Además de darle espesura a la categoría, genera un posicionamiento muy marcado de la idea y reclama la necesidad de un modelo de cocreación antes que de adaptación del contenido que traspone los diversos medios.

En la forma ideal de narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia puede introducirse en una película, ampliarse a través de la televisión, las novelas y los cómics, y su mundo puede explorarse y experimentarse a través del juego. Cada entrada de una franquicia debe ser lo bastante autónoma como para permitir un consumo autónomo. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa. (párr. 6)

Según argumenta Anahí Lovato (2018), para Jenkins, el sistema de franquicias, hasta ese momento

generaba contenido redundante o irrespetuoso de la consistencia narrativa esperada por las audiencias. Para el investigador,

dicha redundancia incinera el interés de los fans, quienes esperan que las nuevas piezas ofrezcan nuevas visiones sobre los personajes y nuevas experiencias del mundo ficcional (p. 27).

Carlos Scolari (2013) en su multicitado libro *Narrativas trans-media. Cuando todos los medios cuentan*, también refuerza esa idea.

Cuando se hace referencia a las NT³ no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea. (p. 25)

La convergencia, fundada en la digitalización del procesamiento, almacenamiento, difusión y recepción de la información y en el tendido de redes de comunicación representa un cambio cultural, no reducida sólo a la concepción de un proceso tecnológico que aglutina múltiples funciones mediáticas en un único dispositivo. “La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con los otros” (Jenkins, 2006/2008, p. 15).

De ahí que la convergencia “es un proceso más cultural y transmediático que tecnológico”, plantea el investigador argentino

3. Narrativas Transmedia.

Roberto Igarza (2008, p. 143). Esta cultura convergente entiende que la circulación de la información trasciende los medios. Tanto el entretenimiento como el goce son transmediales. Es así como, para apropiarse de forma plena de una historia, no alcanza con solo ver la película, es necesario para lograr una narrativa de carácter experiencial, debatir además en los foros, jugar videojuegos y leer cómics. La recepción de contenidos deja de ser pasiva para involucrarse en intercambios comunicativos a través del uso de modos alternativos de varios dispositivos polifuncionales.

Por su parte, Matthew Freeman (2014), director del *Media Convergence Research Centre*, desarrolla el concepto de arqueología transmedia y reconoce estrategias narrativas producidas a principios del siglo XX que pueden considerarse dentro del campo del *transmedia storytelling*, a partir del análisis de *La tierra de Oz (Land of Oz)* de Frank Baum. Este mundo narrativo se desarrolla entre el año 1900 y el año 1907, cuenta con multiplicidad de textos, vínculos promocionales e incluye la publicación de una serie de novelas, obras de teatro, cómics y *mockpapers* (falsos periódicos).

El relato de la tierra mágica del Mundo de Oz incluía a The Ozmapolitan, también un periódico ficticio. Publicado como artículo de regalo en algunos periódicos en 1905, The Ozmapolitan rebosaba de detalles narrativos relativos a eventos de ese mundo ficcional, ofreciendo a los lectores “dentro del universo (narrativo)” entrevistas con sus personajes, así como la revelación de una variedad de puntos de la trama no descubiertos, que resaltaron los siguientes eventos de la historia en las páginas de El maravilloso mago de Oz. (Freeman, 2018, p. 10)

Freeman (2018) como Arnau Gifreu-Castells (2015) de la *Universitat Pompeu Fabra*, afirman que la narrativa transmedia existe

desde siempre, aunque el cambio dado en el transcurso de los años son los medios para contar historias.

En ese sentido tanto Geoffrey Long (2007) en su tesis de maestría para el MIT cómo Roberta Pearson (2009) (*University of Nottingham*) ven en la *Biblia* un ejemplo de narrativa transmedia. Pearson (2009) analiza cómo la estructura narrativa del catolicismo se ha difundido durante siglos mediante una compleja combinación de palabra escrita, misas, procesiones, vía crucis, pinturas, retablos, vitrales, música en sus diversas vertientes, figuras religiosas y estampitas entre un enorme universo del relato. Se podría resumir esta experiencia, como multiplataforma y participativa.

Carlos Scolari (2013) retoma esta línea y plantea que esta narrativa nacida en un manuscrito se expande hacia otros medios

y, con el correr de los siglos, ha ido incorporando contribuciones de los usuarios, desde relatos de apariciones hasta historias de mártires, santificaciones y milagros. No creo que sea grave pecado considerar el relato cristiano una narrativa transmedia que desde hace veinte siglos o muchos más si incorporamos el Antiguo Testamento se viene expandiendo por diferentes medios y plataformas de comunicación. (p. 46)

Y enfatiza que

Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de las imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura, y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que homo sapiens somos Homo fabulators. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos. (Scolari, 2013, p. 17)

La nueva ecología mediática caracterizada por la convergencia posibilita la emergencia de nuevos modelos narrativos. Al interior de éstos, los contenidos comienzan a expandirse, se retroalimentan y circulan en múltiples plataformas.

Mundos narrativos

Cómo lo observa Nieves Rosendo Sánchez (2016) de la *Universidad de Granada*, Jenkins (2006/2008) aunque pone en centralidad el concepto de mundo, con el nombre de mundo ficcional, no termina de explicarlo en relación con las narrativas transmediales.

¿cómo analizar los límites, los elementos o los procesos de transferencia de esos mundos? ¿Cuál es su naturaleza? ¿Qué relación guardan con los medios? En respuesta a dicha indefinición han surgido distintas propuestas que se ocupan de la definición y descripción del mundo de las narrativas transmediales, y prestan atención a sus componentes y procesos dinámicos. Así, nos encontramos con los mundos transmediales (Klastrup & Tosca, 2004, 2014), los mundos imaginarios transmediales (Wolf, 2012) o los mundos narrativos transmediales (M. L. Ryan, 2015). (Rosendo Sánchez, 2016, p. 51)

Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca (2004) de la *IT University of Copenhagen* presentan en la *II International Conference of Cyberworlds* en Tokio el concepto de mundo transmedial (*transmedial world*).

Los mundos transmediales son sistemas abstractos de contenidos a partir de los cuales puede actualizarse o derivarse un repertorio de historias y personajes de ficción a través de diversas formas mediáticas. Lo que caracteriza a un mundo transmedial es que el público y los diseñadores comparten

una imagen mental de la “cosmovisión” (una serie de rasgos distintivos de su universo). La idea de la cosmovisión de un mundo concreto se origina sobre todo en la primera versión del mundo presentada, pero puede elaborarse y modificarse con el tiempo. A menudo, el mundo también cuenta con seguidores de culto (fans) en los medios de comunicación. (Klastrup & Tosca, 2004, p. 409)

Para estas autoras un mundo transmedial está caracterizado por tres dimensiones. Estas se originan en la retórica y el drama griego: *mythos*, *topos* y *ethos* (Klastrup & Tosca, 2004, 2014).

- a. *Mythos*: los antecedentes o el trasfondo del mundo, establecidos en la historia original, que se refieren a su creación, mitos y personajes o dioses legendarios, pero también al momento actual de ese mundo y los elementos que lo amenazan.
- b. *Topos*: el marco o escenario del mundo en cuanto a espacio-tiempo.
- c. *Ethos*: la ética o código de conducta propio del mundo transmedial, considerado tanto de una forma general como específica de ciertos componentes de éste (Rosendo Sánchez, 2016, p. 57).

Klastrup y Tosca (2014, 2004) plantean el concepto de mundo transmedial que definen como “imagen mental” de modo compartido y que no está determinada por su representación concreta en un medio determinado, como distinción del concepto de narrativa transmedia (*transmedia storytelling*) de Jenkins (2003).

Con una concepción más amplia, Mark J. P. Wolf (2012), teórico e investigador en videojuegos de la *Concordia University Wisconsin*, propone la idea de mundos imaginarios (*imaginary worlds*).

Estos suelen tener una forma transnarrativa y transmedial, abarcando desde libros, películas, vídeos, juegos, sitios web e incluso obras de referencia como diccionarios, glosarios, atlas, enciclopedias entre otros.

Las historias escritas por diferentes autores pueden estar ambientadas en el mismo mundo, por lo que los mundos imaginarios también pueden ser transautorales. Los mundos que se extienden y amplían a través de múltiples medios de comunicación son ahora comunes, y un mundo puede incluso convertirse en una especie de marca o franquicia, con nuevas historias, lugares y personajes que se añaden continuamente. (Wolf, 2012, p. 3)

El autor norteamericano plantea que el establecimiento de estos mundos se extiende más allá de la narrativa simple e implica dos procesos: adaptación y crecimiento. El primero simplemente adapta la historia original al nuevo medio; el segundo utiliza el nuevo medio para ofrecer contenidos inéditos.

En ambos escenarios, el elemento narrativo puede estar o no conectado, pero para crear un mundo imaginado que sea independiente de cualquier usuario en particular, todos los medios deben servir como ventanas entre sí. Cuantas más ventanas haya, más libertad habrá en este mundo.

La noción de transmedialidad, el estado de estar representado en múltiples medios de comunicación, sugiere que estamos experimentando indirectamente algo que se encuentra más allá de las ventanas mediáticas (...) La transmedialidad implica una especie de independencia de su objeto; cuantas más ventanas mediáticas nos permitan experimentar un mundo, menos dependerá ese mundo de las peculiaridades de un medio para su existencia (...) cuanto más vemos y oímos del

mundo transmedial, mayor es la ilusión de peso ontológico que tiene. (Wolf, 2012, p. 247)

Cómo tercera propuesta Marie-Laure Ryan (2014), especialista en narratología manifiesta la idea de mundos narrativos transmediales (*transmedial storyworld*) —que se toma para este trabajo— en los que plantea como eje de convergencia el elemento narrativo y lo considera más abarcativo y amplio que la idea de mundo ficcional (Jenkins, 2006/2008) porque incluye los relatos de tipo fácticos, ya que estos mundos narrativos contienen tanto la ficción como la no ficción.

Para Mar Marcos Molano, Sergio Romero Chamorro y Michael Santorum González (2019) el *storyworld* planteado por Ryan (2014) aporta “significaciones y atribuciones descriptivas, prescriptivas y operativas que demuestran su complejidad, que demandan un abordaje desde múltiples perspectivas y ameritan ubicarlo en el centro de la convergencia de medios” (Marcos Molano et al., 2019, p. 41).

Para poder dar cuenta de la complejidad de la trama generada por la transmedialidad, Marie-Laure Ryan y Jan-Nöel Thon (2014) (*Osnabrück University*), proponen emplear el concepto narratológico de *storyworld*, o mundo narrativo.

La sustitución de “narrativa” por “mundo narrativo” reconoce la aparición del concepto de “mundo” no sólo en la narratología, sino también en el panorama cultural más amplio. Hoy en día no sólo disponemos de representaciones multimodales de los mundos-relato [...] sino también de mundos-relato transmediales que se despliegan simultáneamente a través de múltiples plataformas mediáticas, dando lugar a un panorama mediático en el que creadores y aficionados por igual los amplían, revisan y parodian constantemente. (Ryan & Thon, 2014, p. 1)

En este sentido Rosendo Sánchez (2016) cree que este mundo narrativo es un universo específico donde “convergen distintos medios que representan distintos aspectos de él. De esta forma, colocan la narratividad, organizada alrededor de un mundo narrativo, en el centro de la convergencia de medios” (p. 62).

Hay una variedad de medios en este mundo que representan diferentes aspectos y contribuyen a su construcción espiritual; por lo tanto, para M.-L. Ryan (2014) es importante distinguir entre medios audiovisuales y basados en el lenguaje.

El productor, investigador y docente italiano, Max Giovagnoli (2017), propone el concepto de transmediaversos (*transmediaverses*) o universos transversales.

Las narrativas transmedia viven en universos imaginativos cada vez más complejos. Se trata de transmediaversos que pueden abarcar audiencias heterogéneas, camuflarse utilizando el lenguaje de todos los medios involucrados, imaginar galaxias narrativas que alternan y yuxtaponen, con personajes que surgen de cualquier lugar, escenarios realistas o totalmente imaginarios. (p. 8)

En este ensayo, se utiliza el término “mundo transmedia” ya que se considera que abarca todos los puntos de contacto de la narración transmedia —en lugar de solo elementos narrativos— y enfatiza la importancia de las interacciones nodales como base para su desarrollo.

Para Tomás Atarama-Rojas y Natalie Menacho-Girón (2018) de la *Universidad de Piura*,

Un producto transmedia se desarrolla en un mundo que puede o no empezar con una estructura narrativa, pero que necesita de esta para expandirse. El producto transmedia se consolida

a través de diversos medios que se diferencian uno de otro para ser una entrada independiente para el prosumidor, el cual interactúa con el mundo transmedial y cumple con el rol de difusor y creador de más contenido. (p. 39)

Carlos Scolari (2019b) publica un artículo que pone al mundo académico a discutir si el concepto transmedia está agotado, en *Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia! (Or Life, Passion and the Decline of a Concept)*. “¿Es ‘narrativa transmedia’ la mejor forma de denominar estas prácticas narrativas colaborativas? ¿Deberían los investigadores hablar de ‘narrativa transmedia’ o de ‘mundos narrativos transmedia’?” (p. 88), se pregunta el autor argentino.

Si la narrativa transmedia es un proceso que conduce a la creación de mundos narrativos transmedia, se podría considerarla como una rama del diseño: el diseño narrativo transmedia, plantea Scolari (2019b).

Niveles del espacio narrativo

A los fines de este trabajo, es importante tener en consideración, más allá de la evolución del mundo narrativo transmedial (*transmedial storyworld*), la conformación de la relación espacial y la narrativa. Marie-Laure Ryan (2009) afirma que es muy amplia la gama de fenómenos que pueden considerarse espaciales, donde el espacio narrativo se puede extender desde el objeto individual descrito en una narración hasta el orden cósmico en el que se desarrolla la historia y propone cinco niveles del espacio narrativo:

1. Marcos espaciales (Spatial frames)

Está constituido por el entorno inmediato de los personajes. Estos marcos son escenas de acción cambiantes y pueden confluir

entre sí. “Los marcos espaciales están organizados jerárquicamente por relaciones de contención (una habitación es un subespacio de una casa), y sus límites pueden ser claros o difusos (por ejemplo, un paisaje puede cambiar lentamente a medida que los personajes se mueven por él)” (M.-L. Ryan et al., 2016, pp. 32-33). Como sugiere el término “marco”, estos están llenos de cosas individuales y se definen por el conjunto de objetos que contienen.

2. *Ambientación (Setting)*

A diferencia de los marcos espaciales que varía durante el desarrollo de la trama, la ambientación es una categoría sociohistórica-geográfica relativamente estable que abarca todo el texto.

3. *Espacio de la historia (Story space)*

Es el espacio relevante para la trama, tal y como lo marcan las acciones y los pensamientos de los personajes. Para M.-L. Ryan et al. (2016), este está referido al espacio cronotópico⁴ definido por Gabriel Zoran (1984). “Consiste en todos los marcos espaciales más todos los lugares mencionados por el texto que no son el escenario de los acontecimientos que realmente ocurren” (M.-L. Ryan et al., 2016, p. 33).

4. Zoran (1984) denomina “nivel cronotópico” al emplazamiento del espacio narrativo a través del movimiento de los personajes. Mientras que, en el nivel topográfico, el espacio es un contenedor de todos los lugares mencionados en la historia, en el nivel cronotópico estos lugares están vinculados en una red. Los movimientos que conectan los lugares de una red narrativa no son sólo físicos sino mentales; un personaje que “piensa” en un lugar puede hacer que este lugar sea una parte importante de la historia, aunque no sea físicamente accesible para los personajes. Por lo tanto, es posible tener tramas sin movimiento real.

4. *Mundo de la historia (Storyworld)*

Es el espacio narrativo que la imaginación del lector completa sobre la base del principio de la mínima desviación.

En una historia que hace referencia a lugares reales e imaginarios, el mundo de la historia superpone los lugares específicos del texto a la geografía del mundo real. En una historia que tiene lugar en paisajes totalmente imaginarios (por ejemplo, *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien), los lectores asumen que el mundo de la historia se extiende más allá de los lugares nombrados en el texto y que hay un espacio continuo entre ellos, aunque no puedan completar este espacio con características geográficas específicas. (2016, p. 33)

Ilustración 1

Esquema sobre los Niveles del Espacio Narrativo de M.-L. Ryan et al. (2016)

Niveles del Espacio Narrativo



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Mientras que el espacio narrativo consiste en lugares seleccionados separados por vacíos, el mundo narrativo de los textos realistas es concebido por la imaginación como una entidad geográfica coherente, unificada, ontológicamente completa y materialmente existente.

5. *Universo narrativo (Narrative universe)*

Es el mundo presentado como real por el texto, más todos los mundos contrafactuales contruidos por los personajes como creencias, deseos, miedos, especulaciones, pensamientos hipotéticos, sueños, fantasías y creaciones imaginativas. M.-L. Ryan et al. (2016), enfatizan para que “un mundo posible forme parte del universo narrativo, debe estar activado textualmente y ser relevante para la historia” (p. 34).

De las audiencias participativas a la ciudadanía comunicativa: *prosumers*, *emirecs*, translectores y ciudadanos

En el escenario mediático actual, las narrativas transmedia irrumpen con contenidos esparcidos en múltiples plataformas y soportes, configurando una intensa participación de audiencias productoras de contenidos, conocidas en el mercado como *prosumers* (Toffler, 1981).

Pero es interesante señalar cómo este concepto es anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt en *Take Today: the executive as dropout* (1972), quienes explicitan que “la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos” (Islas, 2008, p. 35).

Resulta importante, sin embargo, diferenciar este concepto de raíz economicista de la participación real en tanto relación horizontal comunicativa donde se pone en práctica la idea de ciudadanía

y de democracia, impulsando verdaderas experiencias de coautoría y construcción colectiva de sentidos (Irigaray, 2019).

El canadiense Jean Cloutier (1973) propone un modelo comunicativo (*emirec*) en el que todos los participantes tienen la posibilidad de ser emisores y receptores en el mismo momento. Allí radica la gran diferencia: mientras el *prosumer* es un individuo que trabaja de forma gratuita para el mercado, reproduciendo el modelo existente (comunicacional, político y económico), el *emirec*—siguiendo a Aparici & García-Marín (2018), de la *Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)*— es el sujeto empoderado que tiene la capacidad potencial de introducir discursos críticos que cuestionen el funcionamiento del sistema. El *emirec* comunica desde una posición de libertad.

Como sostiene Carlos Scolari (2017), las narrativas transmedia promueven multialfabetismos: generan translectores con habilidades para interpretar e integrar discursos provenientes de diferentes medios y lenguajes. En el campo de la no ficción, en los relatos periodísticos y documentales, las narrativas transmedia no debieran pensar en consumidores, clientes o recursos humanos, sino en actores sociales protagonistas, dispuestos a interactuar y formar parte de la trama con pleno compromiso narrativo; son ciudadanos que habitan y recorren historias que se desarrollan tanto en escenarios virtuales como en el territorio.

Este nuevo ecosistema irrumpe con contenidos esparcidos en varias plataformas y diferentes medios, diversificando las experiencias de consumo conocidas y configurando una intensa participación por parte de los prosumidores. Involucrando a los usuarios en la trama narrativa, los proyectos de comunicación transmedia tienen una gran capacidad de empoderar a las comunidades para hacer visibles sus propias historias

y transformar sus contextos (Irigaray, 2019). Estas audiencias productoras participativas “comienzan a luchar por un nuevo derecho que las constituye en el desarrollo de ese complejo entramado comunicacional: la ciudadanía comunicativa” (Irigaray, 2015b, p. 168).

Esta idea de ciudadanía comunicativa implica “el desarrollo de prácticas tendientes a garantizar los derechos en el campo específico de la comunicación. En ese sentido, la noción excede la dimensión jurídica y alude a conciencia práctica, posibilidad de acción”, plantea María Cristina Mata (2006, p. 13). Justamente se hace hincapié en el término de ciudadanía para salir del énfasis puesto en una concepción mercantilista que conlleva al

anudamiento entre ciudadanía y diversas formas de la vida económica. Así, emergen las ideas de ciudadano consumidor, de usuario de servicios, de recurso humano, de cliente, cuyas demandas son entendidas de acuerdo con ‘derechos’ que reducen el alcance social de los derechos sociales y ciudadanos. (Huergo, 2007, p. 48)

Esta noción de ciudadanía es un recurso primordial para la investigadora argentina María Cristina Mata (2002), ya que se hace

necesario para re-pensar un modo de ser en el mundo ampliado; es decir, para pensar el intercambio y la vinculación simbólica de los individuos en un espacio vuelto común por las tecnologías de producción y distribución de información y productos mediáticos, así como por la desterritorialización de procesos productivos, los procesos migratorios y las interacciones mundiales en términos de negocio y entretenimiento. (p. 65)

El *transmedia storytelling* necesita que los actores participantes estén dispuestos a interactuar y formar parte de la trama. Que tengan

un pleno compromiso con la narración, ser “ciudadanos” que habiten y recorran las historias que no solo se desarrollan en escenarios virtuales, sino en el territorio real.

En este punto existe un debate sobre la definición que instala Jenkins (2001) con relación a si estas nuevas narrativas se construyen valiéndose del uso de una diversidad de plataformas de lenguaje, o bien, esa construcción precisa apropiarse de distintas plataformas físicas (Irigaray, 2014; Renó, 2014).

“¿Cuándo pensamos en multiplataforma debemos considerar plataformas geográficas o de lenguaje?”, se pregunta Renó (2014) y agrega:

Para algunas corrientes, es fundamental cambiar de plataforma geográfica, es decir, un contenido en el computador, otro en la televisión y otro en la pared. Para otras corrientes, basta una multiplicidad de plataformas de lenguaje, es decir, video, foto, audio, texto, infografía, comic, etc. Consideramos para el estudio que basta la multiplicidad de lenguaje para construir una experiencia transmedia, aunque sea bienvenida la diversidad de plataforma geográfica. (p. 137)

En este sentido, se propone diferenciar el relato transmedia de uno multimedia en donde la producción se nutre de las posibilidades expresivas de los diferentes códigos, como el texto, el video, la fotografía, la animación, la infografía, el audio, el juego, para contar una historia sobre una única plataforma digital, teniendo en cuenta que esto no significa

simplemente la posibilidad de producir contenidos con diferentes lenguajes que se complementen, sino que es una forma integrada convergente, un lenguaje nuevo que imbrica

diversos lenguajes en un todo armónico narrativo. Pensar una producción hipermedia es diseñar una estructura narrativa con un alto grado de multimedialidad, hipertextualidad e interactividad en un sistema convergente. (Irigaray, 2013, p. 93)

En cambio, cuando se dice que una narrativa adquiere un carácter transmediático, el planteo se realiza pensando en que “además de considerar distintas plataformas de lenguaje, asume lo territorial como instancia posible para narrar, más allá de los entornos virtuales. Los espacios urbanos pueden ofrecerse como parte de una gran plataforma narrativa” (Irigaray, 2014, p. 115). Construir la historia en una territorialidad expandida implica pensar a la ciudad como una plataforma narrativa transversal.

DIMENSIONES DE LA COMUNICACIÓN POSCONVERGENTE

Se tendrían que enseñar principios de estrategia que permitan afrontar los riesgos, lo inesperado, lo incierto, y modificar su desarrollo en virtud de las informaciones adquiridas en el camino. Es necesario aprender a navegar en un océano de incertidumbres a través de archipiélagos de certeza.

— Edgard Morin (1999)

Con la expresión dimensiones de la comunicación posconvergente se hace referencia a la posibilidad de analizar este proceso desde perspectivas diversas, identificando rasgos, características o taxonomías relevantes en el contexto de la evolución de la convergencia mediática, la integración de plataformas y contenidos, y la activa participación de los usuarios.

Brenda Laurel (2000), plantea tempranamente la idea de posconvergenencia, donde ve este concepto más allá de la fusión de medios existentes como la televisión e Internet (convergenencia), sino cómo una

diáspora de dispositivos y pantallas que atienden a contextos situados cada vez más específicos.

no estamos experimentando una convergencia en el sentido de los medios de comunicación. Estamos experimentando una diáspora de pantallas y dispositivos que abordarán distinciones aún más sutiles en el contexto situado. En este sentido, las cosas no están implosionando; están explotando. Busca personas, radios, teléfonos, películas, TV, correo electrónico, juegos, sitios web se convierten en contenedores formales que reciben y transmiten contenido de autores profesionales, comunidades de fans y gente común.

A través del Protocolo de Internet, se transmitirá contenido de algún tipo a (y desde) todos los dispositivos imaginables. Las personas serán libres de elegir el dispositivo, la forma y la estructura de una experiencia con “contenido” adaptado a cualquier contexto situado particular (párr. 14-15).

Se retoma el concepto cómo un intento de describir y analizar las transformaciones experimentadas por los medios y la diversidad de comunicaciones que se despliegan sobre los entornos digitales avanzados. A la noción tradicional de convergencia que está centrada en la integración tecnológica, cultural y empresarial de medios, plataformas y contenidos bajo un ecosistema digital unificados, se propone la de posconvergencia, focalizada en la fragmentación, hibridación personalización y permanente reconfiguración de las dinámicas socio-tecnológicas en entornos hipermediatizados.

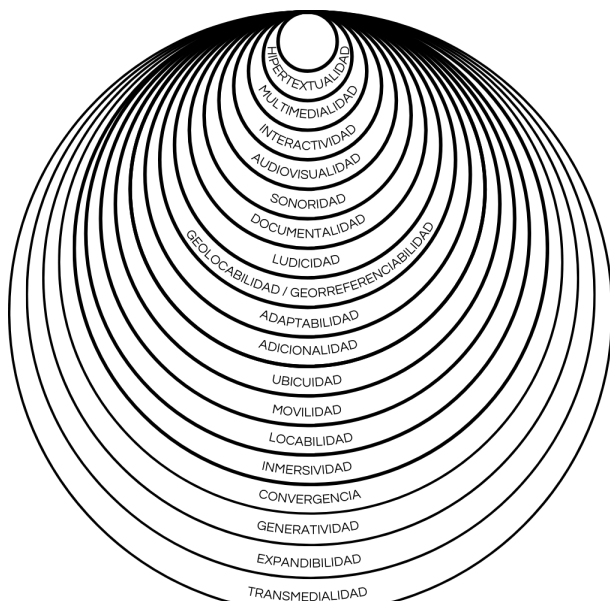
Esta conformación redefine los modelos de negocios, transforma los hábitos de consumo posibilitando a los usuarios participantes un rol más activo en la creación y distribución de contenidos, en procesos de descentralización y de multiplicidad de relatos, potenciados

por el desarrollo de nuevas infraestructuras basadas en IA, *big data* y redes distribuidas.

La reconfiguración de las dinámicas de participación ciudadana, traen implicaciones en la esfera pública y en la política, permitiendo la multiplicidad de diversos escenarios de intervención solapados entre lo territorial y lo virtual, que Di Felice (2012) denomina postterritorio, generando procesos simultáneos de desmaterialización, reterritorialización (Guattari & Rolnik, 2005/2006) y multiterritorialidades (Haesbaert, 2011, 2013).

Ilustración 2

Dimensiones de la Comunicación posconvergente



Elaboración propia.

Las redes sociales y las plataformas digitales operan como espacios donde se difunden discursos diversos, erosionando las estructuras tradicionales de autoridad y mediación. Asimismo, la economía de la atención y los algoritmos de personalización condicionan la forma en que los individuos acceden a la información y configuran su visión del mundo.

En este imbricado entorno de medios conviven diversas dimensiones que caracterizan las producciones contemporáneas. Entre ellas se destaca una triada básica, conformada por la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad (Canavilhas, 2007; Palacios & Díaz Noci, 2009; Salaverría, 2005). Las dimensiones que se presentan en este trabajo no son estáticas, tampoco es el universo completo, ni están presentes en su totalidad en las obras. Se consignan solamente las que al momento se han podido reconocer, y se realiza un recorrido con aportes teóricos de diversos autores.

Hipertextualidad

El investigador y catedrático portugués, João Canavilhas (2007), de la *Universidade da Beira Interior*, plantea a la hipertextualidad como una dimensión central, y la define como “la capacidad de hacer conexiones entre nodos de información a través de enlaces” (p. 7). Aunque el especialista lusitano hace referencia al webperiodismo, se puede extrapolar a cualquier contenido digital. En esa dirección el investigador de la *Universidad de Navarra*, Ramón Salaverría (2005) la detalla como la posibilidad “de interconectar diversos textos digitales entre sí” (p. 30).

La expresión hipertexto es acuñada por Ted Nelson (1987) alrededor de 1965, en referencia a un tipo de texto digital, de tecnología informática y también a un modo de edición.

Con hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario. (p. 0/2)

Los enlaces electrónicos unen lexías⁵ (Barthes, 1970/2004), tanto externas a una obra —por ejemplo, un comentario sobre ésta por otro autor o textos paralelos o comparativos—, como internas y así crean un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilineal o multisecuencial.

En ese sentido George Landow (1992/1995) en *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (*Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*), parte de la concepción de no secuencialidad propia del hipertexto y adelanta la idea de hipermedialidad, como integración de la hipertextualidad y la multimedialidad —que se desarrolla en el próximo punto—.

Jorge Vázquez-Herrero, María-Cruz Negreira-Rey y Xosé Pereira-Fariña (2017), investigadores de la *Universidade de Santiago de Compostela*, en el marco de su proyecto *Usos y preferencias informativas en el nuevo mapa de medios en España: modelos de*

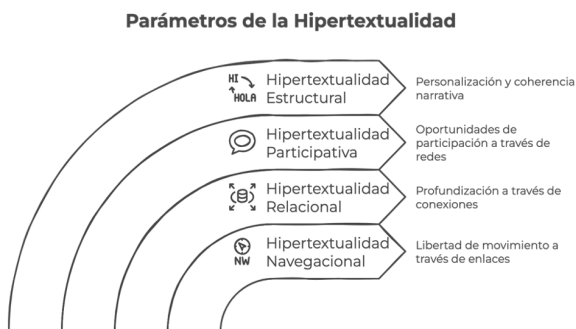
5. Unidades mínimas de lectura a partir de las cuales se pueden reconstruir múltiples interpretaciones de un texto.

periodismo para dispositivos móviles, plantean cuatro parámetros de la hipertextualidad:

1. *Hipertextualidad navegacional*: como la libertad de movimiento a partir de la construcción hipertextual.
2. *Hipertextualidad relacional*: como la posibilidad de profundización a partir del desarrollo hipertextual.
3. *Hipertextualidad participativa*: como la oportunidad para participar a través de la interconexión de redes, aplicaciones y dispositivos.
4. *Hipertextualidad estructural*: como la personalización de la experiencia y coherencia narrativa.

Ilustración 3

Parámetros de la Hipertextualidad de Jorge Vázquez-Herrero, María-Cruz Negreira-Rey y Xosé Pereira-Fariña (2017)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Esta última categoría de la dimensión que se explicita está conectada al trabajo del noruego Martin Engebretsen (2000), sobre

la coherencia hipertextual en el ciberperiodismo, en consonancia con la conceptualización de las teorías lingüísticas del investigador y catedrático neerlandés Teun van Dijk (1980).

Aunque el estudio y la investigación de Engebretsen (2000), está delimitada al hipertexto escrito en el periodismo digital, puede extenderse a todo tipo de lenguaje —multimedialidad—.

El investigador de la *University of Agder*, plantea que los niveles de coherencia hipertextual no están motivados principalmente por la división textual-lingüística en cohesión, coherencia local y coherencia global (van Dijk, 1980), sino por los niveles lingüísticos de los hipertextos. Engebretsen (2000) reconoce tres niveles de coherencia en el hipertexto:

1. *Coherencia intranodal*: Se trata de la coherencia propia de cada nodo o lexía, unidad mínima de significación hipertextual que debe ser coherente en sí misma. “Por consiguiente, la coherencia intratextual (intranodal) corresponde a la noción tradicional de coherencia textual-lingüística, y las expectativas del lector con respecto a la relación en este nivel corresponden presumiblemente a las expectativas de un texto lineal tradicional” (p. 217).

Este nivel, según el autor nórdico puede reforzarse tanto a nivel local como global, ya que cada nodo individual puede hacerse temáticamente homogéneo, de modo que todas las subelementos tengan una gran relevancia tanto para sus elementos vecinos como para las macroproposiciones en la parte principal del nodo.

Sin embargo, este refuerzo de la coherencia tendrá efectos diferentes en los hipertextos axiales y en los hipertextos en red. En los hipertextos axiales, puede lograrse una

gran homogeneidad temática y, en consecuencia, una gran coherencia intratextual (intranodal) en todos los “nodos de rama”, mientras que los temas y las frases del nodo principal de resumen (o la ruta principal) estarán fácilmente más “fragmentados”. Al dividir la ruta principal en varios nodos, se puede reforzar la coherencia en cada nodo principal, pero se perderá la ventaja de tener un resumen completo en un nodo separado”. (p. 219)

Los hipertextos en red no tienen, para Engebretsen, ningún nodo o rutas principales que resuma y, en consecuencia, todos los nodos pueden tener una coherencia óptima gracias a la homogeneidad temática.

2. *Coherencia internodal*: Se refiere sobre todo al hipervínculo como unidad significativa. Esta denota

la relación entre dos nodos textuales leídos en una secuencia. Aunque los hipertextos suelen tener una estructura no lineal, cada lectura por separado será siempre lineal. Esto significa que el lector esperará un tipo de “coherencia local” entre dos nodos que estén enlazados o que el sistema permita leer en una secuencia. De este modo, el enlace funciona como una señal ostensiva de relevancia mutua. (p. 217)

Los enlaces pueden manifestarse de tres maneras:

- a. mediante marcas internas al texto
- b. mediante marcas externas al texto
- c. mediante marcas ocultas para cada nodo individual, pero hacerse accesibles mediante una presentación visual.

Así pues, se pueden distinguir entre enlaces internos, externos e implícitos.

3. *Coherencia hiperestructural*: Engebretsen (2000) la define como la relación de los elementos individuales con un tema general. Esto significa que debe reconocerse dicho tema antes de que sea posible ver si cada elemento está relacionado con el texto en su conjunto.

Al leer un hipertexto, normalmente se lee la estructura paralelamente a la lectura del texto. La información se hace accesible en una estructura no lineal que obliga al lector a tomar decisiones conscientes durante el proceso de lectura. En consecuencia, el problema de la estructura es un tema de interés permanente para el lector. Podríamos argumentar que los hipertextos tematizan las estructuras globales de forma más clara que los textos lineales.

Esto puede afectar a la coherencia hipertextual de varias maneras, dependiendo del carácter distintivo de la hiperestructura y de las expectativas del lector (p. 221).

Para concluir esta dimensión de la hipertextualidad se configura como un entramado digital que articula diversos nodos informativos mediante enlaces, propiciando una estructura no lineal y rizomática donde la lectura se fragmenta en rutas múltiples y personalizadas, redefiniendo así la construcción del conocimiento, desplazando la linealidad hacia una interacción dinámica en la generación y circulación de información y saberes.

Multimedialidad

Se puede definir a la narrativa multimedia como una forma integrada y convergente de diferentes lenguajes que se complementan

en una sola plataforma. Se trata de “un lenguaje nuevo que imbrica diversos lenguajes en un todo armónico narrativo” (Irigaray, 2013, p. 93).

Esta idea va en congruencia con la propuesta de Salaverría (2005), que entiende a la multimedialidad como

aquella que, además de reunir contenidos en dos o más soportes, posee unidad comunicativa. Es decir, se trata de aquella multimedialidad que no se limita a yuxtaponer contenidos textuales, icónicos y/o sonoros, sino que los articula en un discurso único y coherente. (p. 59)

Ilustración 4

Niveles de Coherencia en el Hipertexto de Engebretsen (2001)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

En esta línea, João Canavilhas (2007), incorpora “la posibilidad de que esos nodos de información sean de características tan diferentes como texto, vídeo o audio” (p. 7).

Salaverría (2005) considera dos tipos de multimedialidad: por yuxtaposición y por integración. Para la primera —que para este trabajo no se la considera como característica multimedia— hace referencia a la presentación de elementos multimedia en forma disgregada y su consumo es independiente al contenido principal. En cambio, para la segunda posee unidad comunicativa, en la que los distintos elementos se coordinan en un discurso único. Más adelante Salaverría (2014), a esta modalidad la denomina multimedialidad por coordinación, y adiciona a la descripción del modo, que “las producciones multimedia estructuradas por coordinación requieren una planificación minuciosa y la existencia de un guion general que determine el orden de los distintos elementos y su articulación” (p. 47).

También incorpora una tercera modalidad: multimedialidad por subordinación, la cual se produce cuando existe una relación jerárquica entre los elementos multimedia.

En muchos casos, los elementos multimedia tienen un elemento principal, estructural. Los elementos multimedia secundarios están sujetos a este elemento principal y, a menudo, el acceso a estos elementos secundarios está determinado a su vez por el elemento multimedia que ocupa un lugar más destacado. (p. 47)

La dimensión de la multimedialidad se manifiesta en la integración creativa de lenguajes textuales, visuales, sonoros y audiovisuales, en un proceso convergente generando relatos poliédricos, donde cada recurso expresa matices propios y se articula con los demás, posibilitando experiencias comunicativas heterogéneas y transformadoras en entornos digitales.

Interactividad

Canavilhas (2007), define a la interactividad, “como la capacidad del usuario para interactuar con el contenido” (p. 7), en sintonía con Salaverría (2005) que la entiende como “la posibilidad de que el usuario interaccione con la información que le presenta el cibermedio” (p. 34).

Roberto Igarza (2008) la define como

la capacidad para crear una situación de intercambio con los usuarios. Otorga al usuario la posibilidad de intervenir y originar, mediante esta intervención, una modificación en el contexto o en la consecución del diálogo o de la navegación. Por lo tanto, determina cuánto el usuario puede influenciar sobre el aspecto o el comportamiento del nuevo medio. Su nivel de interactividad está fuertemente caracterizado por la inmediatez o el diferimiento con los que resuelve los requerimientos y vincula (articula) sus contenidos y servicios para satisfacer el pedido (p. 156).

Ilustración 5

Enfoques de la Interactividad de Roberto Igarza (2008)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Y observa que hay cuatro enfoques diferentes. El enfoque control, donde se la concibe como un factor de ejercicio de controlar sobre el medio, el enfoque atributo como característica del medio, el enfoque proceso desde una perspectiva del desarrollo y el enfoque percepción que “resalta la idea de interactividad percibida” (p. 166).

También advierte que existen otros enfoques que combinan estas características expuestas. El enfoque híbrido atributos y proceso es uno de ellos, que se suma al enfoque complejo que combina el proceso, atributos y percepción.

Es importante diferenciar interactividad de interacción, en la primera se hace referencia a la relación del usuario con el contenido, en donde encontramos varias tipologías, según los diferentes trabajos de los académicos, en cambio para la segunda, se orienta a la comunicación entre los usuarios. Se alude a la capacidad que permite un sistema informático en que los autores y los usuarios participantes puedan ser interlocutores, a través de procesos de comunicación activos, sean sincrónicos o asincrónicos.

En esa línea, Mariano Cebrián Herreros (2009) (*Universidad Complutense de Madrid*), afirma que “para determinar el alcance de la comunicación interactiva hay que diferenciar entre lo que es la interacción (acción recíproca entre dos personas, animales u objetos), y la interactividad o diálogo mediante un programa informático entre usuarios y ordenador” (p. 10) al igual que Isidro Moreno Sánchez (2015), también de la *UCM*, que coincide en aplicar “el concepto interacción a la relación interpersonal e interactividad a la relación entre personas y sistemas tecnológicos” (p. 90).

Anteriormente, Mark Deuze (2003) (*University of Amsterdam*), plantea que hay tres tipos de interactividad:

1. *Interactividad de navegación (navigational interactivity)*, que permite al usuario navegar de forma más o menos estructurada por el contenido de un sitio, mediante botones y menús de navegación.
2. *Interactividad funcional (functional interactivity)*, donde el usuario puede participar de forma limitada en el proceso de producción del sitio interactuando con otros.

Ilustración 6

Tipos de Interacción de Mark Deuze (2003)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

3. *Interactividad adaptativa (adaptive interactivity)*, en la cual el sistema a través de la programación se adapta al comportamiento de navegación que realiza el usuario, permitiendo la personalización.

El investigador argentino Alejandro Rost (2006) de la *Universidad Nacional del Comahue*, con un enfoque en los cibermedios, define a la interactividad como la “capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa)” (p. 195).

Rost, diferencia dos tipos de interactividad, por un lado, la selectiva que alude a las formas posibles de control que tiene el usuario sobre el proceso de navegación y desplazamiento, y por otro la comunicativa, como la capacidad dialógica y expresiva del prosumidor, más próxima a la idea de interacción.

Ilustración 7

Interactividad en los cibermedios de Alejandro Rost (2006)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

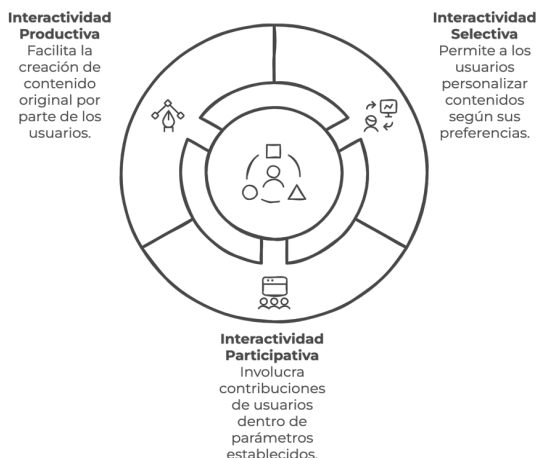
Los catalanes de la *Universitat Ramon Llull*, Jaume Suau y Josep Masip (2011), que estudian la interactividad en los medios ciberperiodísticos, realizan la siguiente tipología:

1. *Interactividad selectiva*: es aquella en la que el usuario interactúa con los contenidos facilitados por los medios y realiza un aporte de información personal o bien selecciona la forma y el tipo de contenidos con los que desea interactuar. “Una parte importante de esta interactividad selectiva es la llamada personalización, una forma de interactividad que permite adaptar los contenidos de la web del medio al gusto del usuario, bien de forma explícita o implícita” (p. 92).

Ilustración 8

*Interactividad en los Medios Ciberperiodísticos de
Jaume Suau y Josep Masip (2011)*

Tipos de Interactividad en los Medios Ciberperiodísticos



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

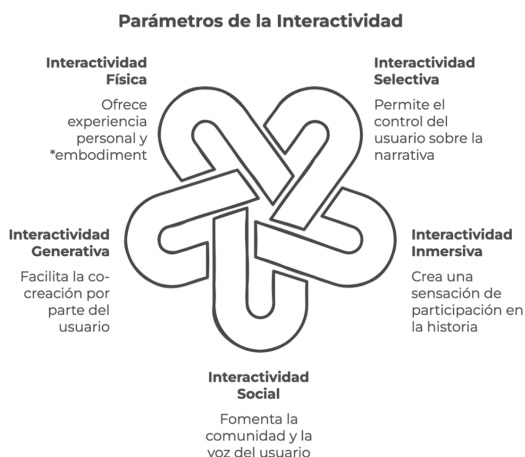
2. *Interactividad participativa*: esta es producida en el marco de una relación usuario-usuario o usuario-profesional. Esta relación se despliega dentro de los parámetros

previamente establecidos por la web del medio, y tiene como fruto las aportaciones de los usuarios, ya sea en forma de comentario, enlace o cualquier otra aportación que no implique una creación genuina por parte del usuario.

3. *Interactividad productiva*: esta es producida en el marco de una relación usuario–usuario o usuario-profesional al igual que la anterior, pero su finalidad es la aportación por parte del usuario de contenido original. Se puede pensar una tipología ligada al concepto de cocreación.

Ilustración 9

*Parámetros de la interactividad de
Jorge Vázquez-Herrero et al. (2017)*



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Siguiendo esta línea Vázquez-Herrero et al. (2017) también caracterizan a la interactividad en cinco parámetros:

1. Interactividad selectiva: Consumo personal y control del usuario sobre el relato.
2. Interactividad inmersiva: Sentimiento de ser parte de la historia para el usuario.
3. Interactividad social: Dar voz al usuario y sentimiento de pertenencia a una comunidad.
4. Interactividad generativa: Usuario como productor, cocreación.
5. Interactividad física: Experiencia personal y embodiment (p. 407).

La australiana Kate Nash (2012), de la *University of Tasmania*, propone tres dimensiones de la interactividad: la forma, el propósito o motivación y el contexto de la interactividad. “El conjunto de estas dimensiones no define la interactividad, sino que refleja una conciencia cada vez mayor de su multidimensionalidad” (p. 200). La investigadora considera que estas dimensiones proporcionan un marco para pensar la interactividad como una estrategia de representación tanto en la producción como en el consumo.

Nash (2012), agrega en forma específica sobre los *webdocs*, que hay tres aspectos de interactividad relevantes: el control sobre el contenido, la capacidad de contribuir y la habilidad de establecer relaciones.

En el caso de los formatos interactivos y transmedia del documental, Nash (2012) observa que el usuario es capaz de interactuar comprendiendo de forma profunda y más plena las capas narrativas desplegadas, además de asociar el acto de navegar por el relato a una epistemología diferente.

En términos de características, un webdoc puede implicar al usuario en la navegación a través del contenido, la inmersión en un mundo virtual o la participación en una comunidad. El usuario puede interactuar con un sitio web, con otros usuarios o con el documentalista. La interactividad puede variar tanto en grado como en tipo, algo que sugieren las críticas de que los documentales interactivos actuales son, en el mejor de los casos, de forma mínima. (pp. 198-199)

Para la autora oceánica la interactividad también puede entenderse, desde la perspectiva del usuario, como experiencia. De este modo, la atención se centra en la experiencia de la acción —tocar, mover, pulsar, teclear, etc.— y en el potencial para producir conocimiento o comprensión a través de la experiencia corporal.

Si bien ha habido una tendencia a destacar el aspecto físico para distinguir la interacción de la interpretación, las distinciones tajantes entre mente y cuerpo, interpretación y acción, en realidad funcionan para oscurecer precisamente lo más interesante de la interactividad documental, a saber, las oportunidades que ofrece para formas de compromiso corporal y afectivo y el conocimiento que surge a través de las conexiones que el documental interactivo establece entre el pensamiento y la acción. (Nash, 2022, p. 16)

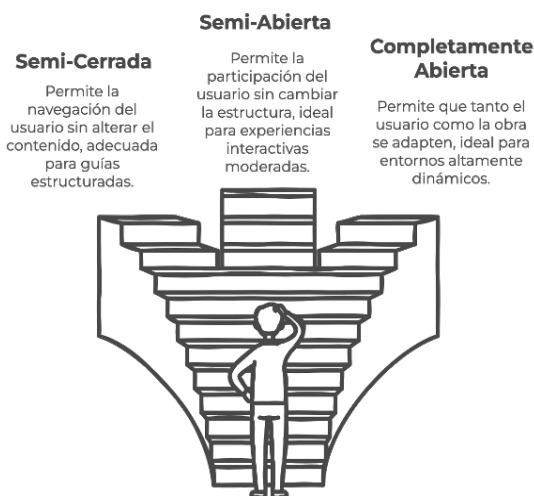
Si se concibe a la interactividad como un compromiso con una interfaz dinámica, lúdica, exploratoria y no pensada de modo utilitario, la relación con el trabajo cambia fundamentalmente y convierte a la audiencia en interactuantes, plantea Siobhan O’Flynn (2012) (*University of Toronto*), cómo un punto inicial y central para el diseño de la interactividad.

Los trabajos interactivos agregan complejidad a la interrupción de la inmersión que requiere la interactividad, ya que se puede generar placer como resultado del diseño experimental en las interfaces web. A diferencia de las interfaces orientadas a la utilidad que funcionan como sistemas de entrega de contenido (piense en Netflix), la mecánica de la interactividad puede iniciar la exploración, el descubrimiento y el placer en el diseño inesperado e idiosincrásico. (p. 145)

Ilustración 10

Formas de la interactividad de Sandra Gaudenzi (2013)

Formas de la interactividad



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

También en su tesis de doctorado de la *University of London* sobre el documental interactivo, Sandra Gaudenzi (2013), plantea tres formas que adquiere la interactividad: semi-cerrada, donde el usuario

puede navegar, sin modificar el contenido; semi-abierta, donde puede participar, sin cambiar la estructura y completamente abierta, en el cual tanto el usuario y la obra cambian y se adaptan el uno al otro.

A finales del siglo pasado, Brenda Laurel (1991) analizando los videojuegos de los 80, propone que en función de los valores que adquieren ciertas variables que define (frecuencia, alcance e importancia), se puede apreciar el poder que pueden tener los usuarios en el desarrollo de la trama. “(La) interactividad existe en un continuo que podría caracterizarse por tres variables: frecuencia (con qué periodicidad se puede interactuar), alcance (cuántas opciones están disponibles) e importancia (en qué medida las opciones afectan realmente a las cosas)” (p. 20).

Esta idea está en consonancia con la apelación que realiza Adrian Miles (2014), investigador de la *RMIT University*, que conceptualiza la interactividad como un proceso cognitivo/afectivo y físico, una situación relacional que incluye percepción, afecto y acción, que describe tres momentos: notar, decidir y hacer.

Miles sugiere que hay que prestar gran atención al intervalo entre el darse cuenta y el hacer, el momento de la decisión que pone en primer plano una dimensión subjetiva y experiencial.

Para finalizar, la dimensión de la interactividad explora las facetas multidimensionales que definen la capacidad del usuario para influir y dialogar con el medio digital, trascendiendo la mera selección de contenidos. Contempla su forma, propósito y contexto de manifestación, abarcando el control sobre el relato, la activa contribución y la habilidad para establecer relaciones. Así, se constituye como un marco esencial para comprender la experiencia del usuario

y su rol proactivo en el entorno digital, incluso desde una perspectiva afectiva y corporal.

Audiovisualidad

Esta dimensión tiene como característica creciente los contenidos que integran e interrelacionan plenamente lo auditivo y lo visual para producir un relato (Irigaray, 2014) en diversas plataformas y soportes, generando una experiencia comunicativa y sensorial más completa, enriquecedora y emocionalmente impactante.

En la primera década de este siglo Roberto Igarza (2009) observa cómo crece exponencialmente la audiovisualidad en la construcción narrativa.

Debemos aun asimilar que la audiovisualización es un hecho y que la era presenta rasgos de una videomanía colectiva. Nunca en la historia de la Humanidad se ha registrado tanto la vida en sociedad como ahora. En la amplia mayoría de los casos, este registro es audiovisual. Todo lo que pueda ser audiovisual lo será. Todo registro de la vida social que pueda estar en una plataforma de video sharing (YouTube u otra), lo estará. (párr. 4)

La audiovisualidad es una representación de la cosa designada, afirma Julio César Goyes Narváez (2020) de la *Universidad Nacional de Colombia*,

sólo que ya no es tan arbitraria como en la comunicación verbal; es decir, no tiene que estar condicionada por los contextos de lengua como en la escritura. Esto nos lleva a pensar que la imagen y los códigos audiovisuales son más universales que el

código verbal, por lo menos escrito, tan difícil de comprender por fuera de las culturas en las cuales tiene vida.

Sin embargo, el signo verbal influye decisivamente en la forma como hemos comprendido la imagen y como seguimos asumiendo el audiovisual; lo contrario, el protagonismo sensorial y cognitivo del audiovisual como dispositivo y agente para criticar y recrear el mundo letrado empieza a transformar la cultura. De allí que prefiero hablar de audiovisualidad y no de signo visual circunscrito a un sujeto racional no contaminado. (p. 213)

Este trabajo toma como referencia el planteo de Goyes Narváez (2010) y de la pedagoga argentina Inés Dussel (2006), que entienden a la imagen como una práctica social material inscripta en un marco social determinado y no únicamente un artefacto visual e icónico.

La pintura, el cine, la fotografía, la televisión, y todos los otros géneros que podamos considerar “visuales”, siempre involucran a otros sentidos, pero sobre todo involucran a creadores y receptores, productores y consumidores, y ponen en juego una serie de saberes y disposiciones que exceden en mucho a la imagen en cuestión. (Dussel, 2006, p. 280)

En esa perspectiva, para Arlindo Machado (2000), de la *Pontificia Universidade Católica de São Paulo*, la audiovisualidad, es el producto de las denominadas “máquinas semióticas” que crean discursos, formas de percepción, patrones de representación y un diálogo constante que infunde ideologías y nuevas formas de sensibilización.

Goyes Narváez (2020) complementa la idea fundamentando que el despliegue manifiesto de la audiovisualidad tiene que ser pensada más allá de un producto de las máquinas semióticas.

El audiovisual transita por nuevos regímenes de visualidad, aquellos donde lo visual cataliza y capitaliza todos los demás sentidos, recontextualiza y re-edita la imagen, lanzando al sujeto —que cada vez se queda sin relato eficaz que conforme su deseo— a un contacto sin mediación con lo real del sexo, la violencia y la muerte. (p. 104)

Estas nuevas formas de audiovisualización, incluye tanto a los relatos breves propios de la denominada *cultura snack* (Scolari, 2020) pensadas para consumir en móviles con formatos de larga duración en vivo por *streaming*, transmitidos por *YouTube* o *Twitch*⁶, o la radio en video, como remedo híbrido de la iniciática TV de los '50, o las series de tercera generación, con narrativas complejas, superproducciones de actores y directores renombrados que migraron de la pantalla cinematográfica a las plataformas, potenciando historias y tramas que antes solo eran dominio de los largometrajes y ahora recalcan en forma serializada, para visualizarlas tanto en forma maratónica como secuenciada.

Sonoridad

Es la capacidad de la narración a partir de la potenciación del entorno sonoro que se manifiesta como una dimensión crucial que trasciende el mero acto de contar una historia, generando nuevas formas de exploración creativa y expresiva.

Patricia San Martín (2003), investigadora de la *UNR/CONICET*, plantea que

Nuestra sonoridad es un patrimonio único que produce efectos particulares, diferenciados. No reconocerla nos sumerge en

6. Plataforma de transmisión en vivo perteneciente a *Amazon, Inc.*

un vacío de sentido. La alegría, el gozo, el llanto, la protesta siempre es sonora, clama, aunque sea en silencio. La sonoridad modula en el tiempo, se desplaza en el espacio, está conformada de múltiples y sutiles matices. Componer nuestra sonoridad es hablar de la condición humana y la condición humana debería ser objeto esencial de cualquier educación. (p. 96)

La sonoridad se configura como un elemento central en la construcción de sentido y la creación de experiencias sensoriales, extendiéndose más allá de la mera emisión sonora. El lenguaje sonoro, de gran capacidad para evocar emociones, construir atmósferas y narrar historias, contiene reglas gramaticales propias que generan mundos narrativos complejos.

Esta dimensión trasciende el lenguaje verbal, ya que articula diversos elementos como el ritmo, tono, silencio, música y efectos de sonido generan un discurso sonoro evocativo de imágenes, induciendo a la imaginación y suscitando una profunda conexión con los oyentes.

Posee una enorme capacidad para crear imágenes acústicas, que se construyen a través de la combinación de diferentes elementos sonoros, permitiendo a quien escucha recrear en su mente escenarios, personajes y atmósferas.

Esta conformación del paisaje sonoro (*soundscape*), cómo lo denomina Raymond Murray Schafer (1969, 1993/2013), músico, compositor e investigador de la *Simon Fraser University* está emparentada con la idea de ambiente sonoro (*sonic enviroment*), planteada por el urbanista Michel Southworth (1969) que refiere tanto a entornos naturales o urbanos reales, cómo a construcciones abstractas –composiciones musicales, entre otras–.

Sobre estos conceptos el semiólogo argentino, José Luis Fernández (2021), afirma que esta idea de ambiente

es relacionable con lo ecológico y representa bien la presencia de las vidas del sonido, mediatizadas o no. Desde este punto de vista, el silencio no afecta o privilegia lo visual, afecta a la construcción del conjunto del espacio social. (p. 151)

En esta dimensión de la sonoridad se incluye a los sonidos tónicos que son aquellos que

una sociedad determinada escucha de manera continua o muy frecuente, formando así el fondo sobre el que se perciben otros sonidos. Ejemplos de esto son el sonido del mar en una comunidad marítima o el del motor de combustión interna en la ciudad moderna. Los sonidos tónicos no suelen ser percibidos de manera consciente, empero actúan como agentes que condicionan la percepción de otras señales sonoras. Por este motivo han sido comparados con el concepto de fondo en el campo de la percepción visual. (Schafer, 1993/2013, p. 372)

La revitalización de la dimensión sonora de los relatos tiene su punto de inflexión a partir del confinamiento en los hogares en el transcurso de la pandemia, generando un exponencial incremento en el consumo de narrativas sonoras como los podcasts.

Este formato sonoro, descendiente directo de la radio en vivo, aparece a principios de siglo, aunque es a partir de la segunda década donde se masifica atravesando los consumos culturales contemporáneos.

La irrupción del *iPod* —reproductor digital de *Apple*— en el comienzo de este siglo, de características portables y compactas, permite por primera vez almacenar y reproducir audio en un mismo dispositivo móvil, potenciado por la popularización del formato de compresión *mp3*, le da un gran impulso al desarrollo de la primera etapa de producción de *podcasts*, pero es al final de la segunda década de este siglo donde

se populariza la audición del formato, permitiendo a los productores desarrollar y experimentar nuevos modos de relatos sonoros.

Esta dimensión de la sonoridad es fundamental en la construcción de complejos mundos narrativos que se despliegan por múltiples plataformas, posibilitando una fenomenal experiencia inmersiva.

Documentalidad

La dimensión de la documentalidad trasciende los conceptos de documentos, fuentes de información, archivo, testimonios y memoria para convertirse en una nueva forma narrativa dentro del complejo ecosistema infocomunicacional redefiniendo la relación entre realidad, representación y memoria.

En este sentido Graciela Montaldo (2024) de *Columbia University* afirma que en el tránsito vivido de este siglo

nos coloca frente a la pregunta por el archivo y la documentalidad como interrogante no solo sobre el pasado sino como práctica que involucra lo contemporáneo, el presente. El “archivo” es una forma fragmentaria de vincularse con el pasado, que discute la idea de historia y memoria (no las expulsa completamente, pero las discute) porque no arma “un” relato, sino que habilita diferentes narrativas. La palabra archivo se repite en casi todas las disciplinas sociales, humanísticas y es parte importante de la práctica del arte y la literatura. Pero el archivo se concibe también como una operación sobre la documentalidad. (pp. 4-5)

El punto iniciático para comprender esta dimensión es el documento —más allá de la supuesta tautología— concebido como huella o registro indexical de un evento o estado de cosas en el mundo real.

El filósofo italiano Maurizio Ferraris (2009/2023) (*Università degli Studi di Torino*), plantea una teoría de la documentalidad, donde

amplía esta noción, y define el objeto social como un “acto registrado”, subrayando la importancia de la inscripción y la firma como elementos constitutivos de la documentalidad. En otras palabras, para este autor, no se trata solo de la huella física, sino del valor social que se le otorga a través de su registro y validación.

En sintonía con Ferraris, Jimmy Hernández Marcelo (2019) de la *Universidad de Salamanca* desarrolla que

La documentalidad se refiere a un ámbito que va desde la memoria a los apuntes a los tratados internacionales; pueden realizarse a través los medios más diversos (escritura sobre papel, escritura electrónica, fotografía, USB, etc.); pueden referirse a las actividades más variadas (desde tomar prestado un libro hasta casarse, desde recibir un nombre en el registro civil hasta declarar la guerra, etc.). En la gran mayoría de estas realizaciones es posible reconocer la estructura de la documentalidad: primero, un soporte físico; luego, una inscripción, que es naturalmente más pequeña que el soporte y que define el valor social; finalmente, algo idiomático, una firma (y sus variantes, como la firma electrónica, el código del cajero automático, el pin del teléfono móvil, todo tipo de contraseñas, etc.), que nos garantiza la autenticidad. (p. 583)

Esta preocupación por documentar el tiempo vivido, remite a una contienda mediática que se libra desde la antigüedad, y que tiene diversos episodios a través de la historia para hacerse de la hegemonía política, económica y cultural, cómo plantea Carlos Scolari (2022) en *La guerra de las plataformas*, donde articula perspectivas diacrónicas y sincrónicas, utilizando la anacronía para crear enlaces entre pasado y presente a lo largo del relato.

En el devenir histórico se pueden encontrar disrupciones y continuidades de las tecnologías, que discurren entrelazadas en estas

grandes batallas comunicacionales, donde se pueden referenciar cómo ejemplos, el conflicto entre Egipto y el papiro con Pérgamo y el pergamino por el soporte de almacenamiento, los copistas vs. los impresores por el modo de producción, Edison y el kinetoscopio contra los hermanos Lumiere y el cinematógrafo, en una feroz batalla legal por patentes y derechos de autor, en la que participan numerosas figuras de la inicial industria audiovisual.

La persecución e instigación de Edison a los realizadores que se niegan a pagar generó una nueva dimensión de la lucha, en este caso en el desplazamiento del territorio, generando un nuevo polo de producción. Para evadir el corsé de impuestos y patentes dirigida por la Motion Picture Patents Company, con sede en Nueva Jersey, los productores deciden emigrar hacia la costa oeste, a un barrio recientemente anexado a Los Ángeles, llamado Hollywood, dando origen así a la meca del cine. (Irigaray, 2023a, p. 175)

Para este trabajo, el interés no se centra en el alcance de la definición misma de la dimensión de la documentalidad, sino en la posibilidad manifiesta que, a partir de la interconexión de las redes, y el acceso directo a las fuentes en línea, permite la oportunidad diversa y contingente de que los archivos documentales, se impregnen de característica narrativas, saliendo del encorsetamiento de los enunciados referidos.

Ludicidad

Se refiere a esta dimensión a la capacidad lúdica que genera una integración socializante en torno a las posibilidades de búsqueda y (re)descubrimiento sobre un espacio dado. Una operación ligada a

la participación que estimula la imaginación y proporciona interés y curiosidad.

Esta conforma una experiencia lúdica en el ámbito de la percepción del espacio, que subyace en la interrelación entre la rutina diaria y la realidad urbana en la que se habita.

En contraposición al planteo de Johan Huizinga (1938/2007), que presenta a lo lúdico como una actividad disociada de los aspectos cotidianos de la vida y que está limitada a un tiempo y lugar específico, las investigadoras Adriana de Souza e Silva (*University of North Carolina*) y Larissa Hjorth (*RMIT University*) (2009) resaltan que el juego es una actividad imprevista y eventual.

A los fines de este ensayo resulta importante traer la definición que realiza Katya Mandoki (2006) (*Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco*) sobre el tipo de juego que denomina *Peripatos*, centrado en la exploración, el conocimiento o descubrimiento.

Elegí el término de “peripatos”, del griego peripatein, porque significa recorrer, deambular, afín a la actividad de explorar. Recordemos que a la escuela de Aristóteles se le llamó “escuela peripatética” por la costumbre que tenía el maestro de deambular mientras enseñaba. El peripatos corporal de Aristóteles y sus alumnos es una metáfora puntual del peripatos intelectual que realizaban. El peripatos se apoya en la curiosidad lúdica y, a falta de conceptualización de esta categoría, creo poder atribuirle los titubeos de Huizinga en integrar a las artes plásticas como actividad lúdica en pleno. Al pintar un cuadro, escribir un cuento o elaborar una teoría, el juego que jugamos es exploratorio: se juega al qué tal si. (p. 135)

Y es en esta forma exploratoria donde lo lúdico atraviesa la experiencia narrativa transmedia. Para Yvana Fechine (2014),

investigadora brasileña de la *Universidade Federal de Pernambuco*, el usuario que consume este tipo de experiencia

se le invita a “entrar” en un “mundo construido” para participar en un juego ficticio, ya sea buscando conexiones entre unidades narrativas complementarias, o en situaciones de diálogo a partir de personajes y tramas (interactuando en comunidades virtuales o en blogs de personajes, por ejemplo). Como en todo juego, aquí también la experiencia que uno tiene se basa en una transición voluntaria a una segunda realidad (la del universo ficticio) dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, según reglas libremente consentidas pero obligatorias. (p. 77)

En esta dirección, Carlos Scolari (2013) expone una idea central sobre la perspectiva lúdica de las narrativas transmedia.

En el campo específico de las narrativas transmedia (NT) la gamificación aparece no sólo en los contenidos —largometrajes, cómics, etc.— que simulan las dinámicas de los videojuegos, sino en las experiencias lúdico-inmersivas, por ejemplo, en los juegos de realidad alternativa. Podríamos decir que toda NT tiene una impronta lúdica: el trabajo de recopilación, interpretación y recomposición textual que debe realizar el consumidor (por ejemplo, para reconstruir un mundo narrativo o identificar sus lógicas de funcionamiento) es similar al de un videojugador frente a la pantalla interactiva. (p. 297)

Óliver Pérez Latorre (2013), también de la *Universitat Pompeu Fabra*, propone que el diseño lúdico “promueve una profunda integración del pensamiento reproductivo y el productivo, como elementos indisociables de un proceso de aprendizaje basado en el reconocimiento de patrones y su aplicación posterior en situaciones novedosas” (p. 245).

Guillermo Sepúlveda Castro (2023), especialista en videojuegos explicita que es pertinente abordar lo lúdico no únicamente como un objeto o una obra específica, sino como un proceso de institucionalización que se articula a través del lenguaje del juego, el deseo de repetición y la necesidad de perduración de una acción en un contexto cronotópico determinado.

La ludicidad es una dimensión que atraviesa la vida cotidiana y es un motor para el desarrollo humano.

El juego no es una actividad que se realiza al margen de los deberes y haceres de la vida cotidiana, sino que ésta depende íntimamente del elemento lúdico para involucrar a los sujetos en su quehacer. Habiendo juego, hay vivencia, es decir, involucramiento afectivo, corporal y sensible de los sujetos con su actividad. (Mandoki, 2006, p. 142)

La dimensión de la ludicidad trasciende la simple acción o las motivaciones que promueven participar en un juego, una interacción que propende a la interrelación y a compartir experiencias.

Geolocalidad / Georreferenciabilidad

Esta dimensión hace referencia al posicionamiento con el que se define la localización de un objeto o un sujeto sobre una representación cartográfica, a través de diversas tecnologías como el *GPS*⁷, instalado en un dispositivo que propaga las coordenadas longitudinales y latitudinales de su ubicación. Esta señal se encuentra

7. Sistema de Posicionamiento Global (Global Positioning System).

en forma permanente enlazada con diferentes sistemas detectores de posicionamiento.

Las coordenadas se identifican en un mapa para proporcionar una dirección completa que suele incluir país, ciudad, barrio y dirección.

En este caso y a los fines de este trabajo se las toma en forma indistinta, aunque se aclara que la georreferenciación y la geolocalización son dos términos diferentes. Ambos tienen que ver con la ubicación espacial de un objeto o lugar, pero tienen diferencias fundamentales que los distinguen. Para la primera se refiere al acto de asignar coordenadas geográficas a un objeto o lugar determinado, en cambio para la segunda se alude al proceso de determinar la ubicación actual de un objeto o persona utilizando tecnología *GPS* u otras de localización.

Mientras que la geolocalización sigue trayectorias, la georreferenciación triangula señales y permite establecer la ubicación precisa de un objeto en un sistema de coordenadas.

Pero lo más interesante para esta investigación es la posibilidad de que la localización referenciada funciona como una especie de cartografía narrativa virtual, que no tan solo devuelve la ubicación o la trayectoria, sino que con ella manifiesta una intención de relato, generando lo que los geógrafos Mei-Po Kwan (*Chinese University of Hong Kong*) y Guoxiang Ding (*The Ohio State University*) (2008) denominan geonarrativa (*geo-narrative*) como una forma útil de vincular una historia, con datos cualitativos, la estructura cuantitativa de los mapas y los sistemas de información geográfica.

Este concepto surge de la intersección entre la narrativa y la geolocalización y hace referencia a los relatos que están intrínsecamente vinculados a un lugar o ubicación geográfica específica, creando así experiencias enriquecidas y contextualmente relevantes, pudiendo

contar historias que se adaptan y responden a la ubicación del usuario, agregando una capa adicional de significado y experiencia.

Esta narración cartográfica, hace reflexionar a diversos autores, desde diversas disciplinas. M.-L. Ryan et al. (2016) desde la narratología se preguntan de qué forma pueden los mapas mejorar la narración mientras desde la geografía, Margaret Pearce (2008) (*University of Kansas*), realiza una pregunta inversa, cómo la narración puede mejorar la cartografía.

Para la especialista en cartografía, en general los mapas al representar un viaje reducen la experiencia del viajero a una línea unidimensional. “Viajar no es una sensación lineal sino una sensación de encierro por un paisaje en movimiento” (Pearce, 2008, p. 25).

Para M.-L. Ryan et al. (2016), a medida que las personas se desplazan por el espacio, asumen el paisaje que les rodea, por lo que para que la cartografía de un viaje sea fiel a la experiencia del viajero, debe representar el viaje como un amplio horizonte, una franja que corresponde a un paisaje en evolución.

Al mirar un mapa, podemos ver distancias y puntos de referencia, pero sólo los usuarios de mapas experimentados pueden reconstruir cómo se ve el paisaje a partir de información cartográfica (como las curvas de nivel, la dirección de los ríos o la densidad de elementos con nombre). Aun así, el mapa no muestra el paisaje a la vista, sólo proporciona pautas para su construcción mental, de la misma manera que una narración basada en texto proporciona instrucciones para imaginar personajes, escenarios y eventos. Sólo en combinación con imágenes tomadas desde una perspectiva horizontal y anotaciones textuales los mapas pueden contar la historia de un viaje como una experiencia vivida. (p. 77)

Ahora bien, la cartografía digital al ser actualizable, interactiva, dinámica y personalizable permite un salto cualitativo, no limitándose a ilustrar una narración preexistente, sino que toman parte activa en el proceso de narración.

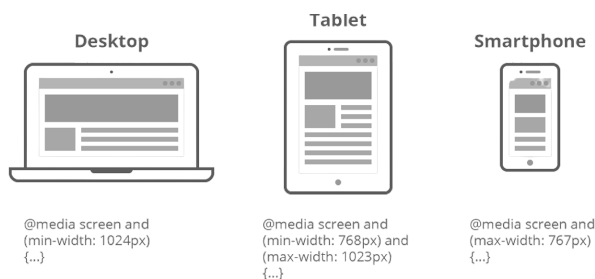
Adaptabilidad

La adaptabilidad puede definirse como la capacidad de ajuste y respuesta a circunstancias cambiantes en los entornos y/o a situaciones imprevistas.

Con las plataformas digitales y aplicaciones (*apps*), esta dimensión se torna fundamental para el diseño y desarrollo. Los usuarios interactúan con los contenidos digitales a través de una variopinta tipología de dispositivos, sean tanto de escritorio como móviles.

Ilustración 11

Media queries – Autor: Seobility



Seobility – Licencia: CC BY-SA 4.0. https://www.seobility.net/en/wiki/Media_Queries

Esta diversa gama de dispositivos además de presentar un gran desafío para desarrolladores también plantea la necesidad de crear

experiencias de usuario (*UX*) coherentes y efectivas que se ajusten a la variedad de tamaños y tipos de pantalla, capacidades de hardware y contextos de uso.

A partir del denominado diseño adaptado (*responsive design*), que permite que las aplicaciones y sitios web se ajusten de forma automática a las diversas pantallas posibilitando la modificación y adaptación del diseño según el dispositivo, utilizando Hojas de Estilos en Cascada flexibles (*Cascading Style Sheets - CSS*)⁸, imágenes y otros elementos de forma fluida (valores no absolutos) y las *media queries*⁹.

Esta tecnología permite reorganizar la estructura de contenidos para facilitar la navegación y los tipos de interacción —a través de periféricos o forma táctil— según el dispositivo, mejorando la experiencia del usuario (*UX*) y el rendimiento de la aplicación.

La dimensión de la adaptabilidad opera directamente en relación con la interactividad y la personalización. Esta competencia permite atender a usuarios con diferentes capacidades, más allá de las preferencias, permitiendo la accesibilidad e inclusión al considerar factores como la navegación, la legibilidad del texto, el uso de colores contrastantes y la compatibilidad con lectores de pantalla.

Otra capacidad de esta dimensión es la interoperabilidad entre plataformas que, a partir de estándares, protocolos, tecnologías posibilita que los datos circulen entre diversos sistemas en tiempo real con una mínima intervención humana.

8. Lenguaje informático especializado que permite separar el contenido del documento y la forma de visualización y estructura, como las capas o *layouts*, colores y fuentes.

9. Es un módulo *CSS3* que permite especificar la visualización de un documento para diferentes medios de salida y tamaños de pantalla, donde la visualización se ajusta en función de determinadas condiciones como el tipo de medio, la orientación de la pantalla o su resolución. A partir de 2012, las *media queries* se convirtieron en un estándar de diseño adaptado, recomendado por el *World Wide Web Consortium (W3C)*.

Ilustración 12

Interoperabilidad de plataformas



Elaboración propia.

Adicionalidad

Se plantea esta dimensión cómo la superposición de capas de información virtual a la información física ya existente, a través de Realidad Aumentada (*AR*).

La Realidad Aumentada (*AR*) es una tecnología que superpone elementos digitales y datos a la percepción del mundo real, enriqueciendo así la visión del usuario con información adicional sobre su entorno. Este proceso se realiza a través de la combinación de imágenes reales y virtuales, gestionada por un software específico. La información digital se muestra en una pantalla y se activa mediante un elemento del mundo real que el software reconoce. Para que este proceso sea posible, es necesaria una conexión a internet, que permite enviar la información del entorno real a un servidor remoto y recuperar la información virtual asociada.

El término es acuñado por Thomas Caudell, un científico informático de *Boeing* en 1990, al observar a los operarios encargados del ensamblaje del avión ante la pérdida de tiempo interpretando las

instrucciones. Para remediar esta situación, propone la idea de una pantalla que pudiera guiar a los trabajadores durante la instalación, superponiendo diagramas de cableado generados por computadora del fuselaje del avión.

Esta propuesta no tiene mayor éxito en un primer momento, pero marca el nacimiento del concepto de realidad aumentada.

La *AR* puede clasificarse en diferentes tipos, dependiendo de su objetivo o de la tecnología empleada. Puede utilizarse para añadir información a imágenes, espacios o lugares. Con el tiempo, esta tecnología evoluciona y aparecen nuevas aplicaciones para ella, más allá de los videojuegos, como el caso de éxito de *Pokémon Go* de la empresa *Niantic Labs* en 2016.

Lorenzo Vilches (2017), profesor emérito en la *Universitat Autònoma de Barcelona*, diferencia la *AR* de la Realidad Virtual (*VR*).

Mientras la REALIDAD VIRTUAL se opone a realidad física, la realidad aumentada se construye sobre una realidad preexistente aumentando la información. La realidad aumentada se halla en los programas basados en 3D, (...) los sistemas de posicionamiento geográfico para orientar a los viajeros, en los programas deportivos de televisión y especialmente en aplicaciones para el entretenimiento. (Realidad Aumentada, párr. 3)

André Lemos (2013) de la *Universidade Federal da Bahia* sostiene que realidad aumentada (*AR*)

Hace que la información se adhiera a las cosas, aumentando la realidad informativa del usuario. Está en esta “descarga del ciberespacio”, proporcionado por los medios locativos, que emergen posibilidades de nuevos usos y significados del espacio urbano, creando otra relación infocomunicacional

con los lugares. Lo interesante es la posibilidad de interpolar información a objetos y espacios urbanos, incrementándolos como carga de información. (p. 4)

Para Lemos (2013) la principal característica de los medios de geolocalización en estos años es que son sistemas en donde la información reacciona a los contextos locales. Territorio informativo (2009), es la denominación que utiliza el investigador brasileño, para la función híbrida que interconecta capas de información, convergiendo el espacio físico y electrónico y que este trabajo elige denominar postterritorio (Di Felice, 2012).

Ubicuidad

La ubicuidad puede definirse como una dimensión de carácter omnipresente, la posibilidad de estar “presentes” en diferentes lugares al mismo tiempo, o de tener acceso a contenidos desde cualquier lugar, desde diversos dispositivos, a cualquier hora del día.

En este sentido John V. Pavlik (2014), de *Rutgers, The State University of New Jersey* plantea que

En el contexto de los medios, la ubicuidad implica que cualquier persona, en cualquier lugar, tiene potencialmente acceso a una red de comunicación interactiva en tiempo real. Esto significa que todos pueden no sólo acceder a noticias y entretenimiento, sino también participar y brindar su propia contribución de contenido para compartir y distribuir globalmente. Además, el contenido de las noticias emana de una variedad de fuentes cada vez más ubicuas, incluidas cámaras de seguridad o vigilancia, así como sensores de muchos tipos y formatos, a menudo vinculados a Internet. (p. 160)

En el CEATEC¹⁰ 2004, el presidente de *Matsushita Electric Industrial Co.*, Kunio Nakamura inaugura las jornadas con su exposición *Creando la sociedad de la ubicuidad en Japón*, una nación creada en la tecnología.

Según el relato del investigador mexicano, Octavio Islas (2007), Nakamura en su conferencia designa cómo sociedad de la ubicuidad, a un entorno social en la que

cualquier persona puede disfrutar, en cualquier momento y en cualquier lugar, de una amplia gama de servicios a través de diversos dispositivos terminales y redes de banda ancha. El lema de la sociedad de la ubicuidad es anyone, anywhere, anytime —cualquier persona, en cualquier lugar, en cualquier momento—. (párr. 7)

En esta sociedad de la ubicuidad, se despliegan las tecnologías relacionales. Para Juan Miguel Aguado (2020), (*Universidad de Murcia*), tanto la ubicuidad como la condición relacional están interrelacionadas. “La ubicuidad es hacer presente al otro —o hacerse presente a los otros— en cualquier circunstancia, en cualquier momento. Ubicuidad es omnipresencia recíproca a demanda, latente, dispuesta de forma permanente (...) Ubicuidad es, en suma, hipersocialidad apenas contenida” (p. 25).

Esta dimensión está estrechamente relacionada a la movilidad y se hace manifiesta a partir de la expansión de la tecnología móvil, otorgándole una centralidad manifiesta cómo nunca se había percibido.

10. Exhibición anual asiática de gran importancia de las industrias en telecomunicaciones y de electrónica avanzada.

El nuevo ecosistema en la posconvergencia se manifiesta de forma copresente en la experiencia digital con el entorno de interacción real.

Aguado (2020) introduce el concepto de mediaciones ubicuas, donde establece una doble significancia. Por un lado, referencia

a la ubicuidad y omnipresencia de los dispositivos tecnológicos de mediación de la experiencia social y simbólica y, con ello, a una suerte de explosión del ecosistema del contenido (...) Del otro lado, las mediaciones ubicuas remiten a cierta pretensión de totalidad en la actividad mediadora: de la percepción física del entorno a la más mínima actividad social, las mediaciones ubicuas son mediaciones totales. (pp. 27-28)

La tecnología móvil recoge y remodela el mundo a través de innumerables perspectivas: diálogos sociales, emociones privadas, historias compartidas, rituales emergentes. Además, como dispositivo ubicuo, siempre presente e inmediato, refleja todo universo simbólico en el instante y la ubicación del individuo, así como en su movimiento y relación con el mundo.

El uso social de estas tecnologías móviles se percibe en la evolución de la concepción de contenido centrada en la intervención —capacidad de interacción y modificar los contenidos por los usuarios—, la incorporación de contenidos culturales como medio de expresión en las interacciones sociales —prácticas de identidad mediadas por contenidos— y la afirmación de las interacciones sociales móviles —y los rituales afectivos que implican— como un foco principal de consumo cultural.

Movilidad

Esta dimensión está intrínsecamente ligada a la ubicuidad, permitiéndole a esta concretarse de forma real.

Para Juan Miguel Aguado (2020), la ubicuidad y la conectividad en tiempo real “convierten al dispositivo móvil en algo más que una mera tecnología dialógica. Esa conectividad, junto con su potencia representacional y de registro, transforma la herramienta móvil en una suerte de máquina semiótica total” (p. 26).

Esta tecnología móvil, para José Luis Fernández (2021), “se convierte en nueva interfaz de las redes sociales: rápidamente las selfies y la lectoescritura en espacios públicos se volvieron nuevos indicadores de riesgo y de esperanza, sean estas a nivel vincular, vehicular o, por supuesto, ideológico” (p. 126).

La irrupción de los dispositivos móviles pone en tensión la dimensión cronotópica de las mediatizaciones. Fernández (2021), afirma que, frente a la profunda transformación generada por la movilidad, la espacialidad sufre un enorme impacto, ya que las sociedades se construyeron a partir de profundas “tensiones como el nomadismo, las migraciones y las conquistas territoriales. El sedentarismo es, sin dudas, una construcción sociocultural” (p. 133).

La movilidad, íntimamente ligada a la revolución digital, representa una profunda transformación en la cultura digital y el acceso a Internet, trascendiendo las predicciones iniciales. De forma análoga a la imprenta en su impacto sobre la escritura y la alfabetización, el dispositivo móvil actúa como un catalizador que expande y remodela las posibilidades preexistentes de la red, democratizando el acceso a la información y generando procesos ubicuos sin precedentes.

Para Aguado (2020) el dispositivo móvil no solo facilita el acceso, sino que también intensifica la interacción y la construcción de significados, desdibujando las líneas divisorias entre la creación de objetos significantes y la interacción copresente.

Su polivalencia, junto con la conectividad ubicua, le han permitido enredarse en todos los aspectos de nuestro yo cotidiano: de la memoria a los afectos, de la organización del tiempo productivo a la gestión de las emociones, de los ritos de socialización a las rutinas de automatización de la soledad (tiempos muertos). Todo lo que somos y lo qué hacemos tiene, en cierto modo, alguna forma de huella en el entramado computacional y comunicativo de nuestro smartphone. (p. 21)

Esta forma omnipresente genera nuevos modos de interacción social y cultural, influyendo profundamente en las relaciones entre los usuarios y el entorno. Su capacidad para generar nuevas narrativas, formatos y experiencias ha transformado el panorama mediático, abriendo nuevas oportunidades para la creación, la distribución y el consumo de información.

Claudio Feijóo, Corina Pascu, Gianluca Misuraca y Wainer Lusoli (2009) de la *European Commission JRC Institute for Prospective Technological Studies*, clasifican el contenido móvil en cuatro categorías con una perspectiva evolutiva:

- a. *Adaptados*: contenidos que comprenden información existente y que se ajusta para ser mostrada y utilizada en el móvil, entre los que se destacan los widgets¹¹ con información de servicios.

11. Pequeña aplicación o programa que muestra información visual o da acceso a funciones de una aplicación instalada en un dispositivo.

- b. *Reorientados*: son las versiones móviles de los contenidos que se procesan y adaptan para la movilidad. Episodios móviles (*movisodios*) de contenidos audiovisuales, como aplicaciones de juegos adaptados originales de consola.
- c. *Aumentados*: contenidos que necesitan de la tecnología móvil para poder interconectar con la interfaz espacial/territorial y poder acceder a información o pieza narrativa.
- d. *Específicos*: contenidos nativos realizado para ser consumidos en el dispositivo móvil.

Ilustración 13

Clasificación de los contenidos móviles de Claudio Feijóo, Corina Pascu, Gianluca Misuraca & Wainer Lusoli (2009)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Robert K. Logan y Carlos Scolari (2010) analizan la emergencia de la nueva especie móvil, tomando como base las cuatro leyes de la Ecología de Medios, que publica Marshall McLuhan y su hijo Eric, quien las da a conocer en *Laws of media: the new science* (1988), varios años después de la muerte de su padre. Estas leyes

pueden aplicarse a todos los artefactos humanos o sistemas filosóficos, formuladas como preguntas.

Más tarde, Scolari junto a Juan Miguel Aguado y Claudio Feijóo (2013), reflexionan sobre esta emergencia, que causa tensiones y conflictos en la ecología de la comunicación.

El nuevo medio, lucha por construirse su propio nicho, cambiando de hecho las relaciones en las cuales se sustenta ese sistema y obligando a los viejos medios a adaptarse para sobrevivir en el nuevo entorno. El estudio de este proceso es interdisciplinario y puede ser abordado desde diferentes perspectivas, desde una investigación en clave semiótica de las nuevas textualidades hasta un análisis socio-antropológico de las prácticas ubicuas de consumo y producción cultural. La Media Ecology se presenta como una mirada integradora que encuadra el fenómeno y permite realizar una primera distant reading que las otras disciplinas, cada una desde su lugar, se encargarán de profundizar. (Scolari et al., 2013, p. 83)

La primera ley referencia a la Extensión (*Enhancement*):
¿El artefacto, que intensifica, extiende o acelera?

A esas incógnitas, Scolari et al. (2013) plantean que

Los dispositivos móviles aumentan la interactividad, el acceso a la información y la comunicación a través de múltiples vías (uno a uno, uno a muchos, muchos a muchos, etcétera). También se incrementa la posibilidad de coordinar acciones sociales grupales o masivas sin necesidad de un previo contacto cara a cara. (p. 82)

Para la segunda, Obsolescencia (*Obsolescence*): ¿Qué se desplaza, pierde intensidad o caduca?

Los dispositivos móviles hacen a los medios de comunicación tanto interpersonales como masivos obsoletos.

En la tercera McLuhan y McLuhan (1988) hablan de Recuperación (*Retrieval*): ¿Qué acciones o tecnologías caducadas, vuelven al juego?

Con los dispositivos móviles se recuperan las comunicaciones escritas interpersonales y grupales, sobre todo en formatos textuales breves y telegráficos. Además, se recuperan ciertas formas de existencia nómada y de asociación/acción grupal que otros medios —por ejemplo, la televisión— tendían a disminuir. (p. 83)

Para cerrar la tetrada se encuentra la Reversión (*Reversal*): Cuando la tecnología o la forma llega al techo de su potencial, tienden a invertir sus principales características. La pregunta es ¿cuáles son las posibilidades de inversión de este nuevo estadio?

Cuando es llevada a los límites de su potencial la nueva forma tenderá a invertir las que habían sido sus características principales. ¿Cuál es el potencial de inversión de la nueva forma?

Un medio nacido para la comunicación privada se convierte en una de las principales fuentes de difusión pública de la propia información. Al igual que otros entornos de comunicación digitales, los dispositivos móviles también contribuyen a incrementar la sobrecarga de información (algunos hablan de intoxicación) que caracteriza a la vida contemporánea. (p. 83)

Aguado (2020) propone un modelo de desmaterialización progresiva del contenido dentro del ecosistema móvil, articulado en cuatro fases: contenido en el móvil, contenido móvil, contenido

integrado y contenido ambiental, en la cual describe la evolución de la relación entre contenido y dispositivo móvil, desde la simple adaptación hasta la completa inmersión del usuario.

1. Contenido en el móvil

Esta primera fase, que abarca desde finales de la década de los 2000 hasta el 2015, se caracteriza por la adaptación de contenidos preexistentes de otros medios al nuevo canal móvil. Estos dispositivos móviles funcionan como un nuevo medio de distribución, replicando formatos y prácticas de consumo tradicionales, como la secuencialidad de las noticias, los planos de video convencionales y la serialización.

Durante este período, se consolida el auge de los *smartphones* y su integración en la vida cotidiana, especialmente en la gestión de la identidad digital (Aguado & Martínez, 2010).

La adopción de aplicaciones móviles como interfaz principal para acceder al contenido marca un hito, aunque la idea inicial de equiparar estas aplicaciones con simples réplicas de páginas web pronto se revela insuficiente ante la rápida evolución del ecosistema. Para Aguado (2020), la rápida renovación de la capacidad computacional de los dispositivos, con ciclos de menos de dos años, impulsa el crecimiento de las audiencias móviles.

2. Contenido móvil

La segunda fase, se desarrolla en la segunda mitad de la década de 2010, y está definida por la creación de contenido específicamente diseñado para el entorno móvil. La expansión de las redes 4G, el auge

global de las redes sociales móviles y la consolidación del *streaming* de video impulsan esta transformación.

Buena parte de esa capacidad de adaptación es posible por la especialización del ecosistema en la recopilación y procesamiento intensivo de datos sobre la actividad del usuario (tanto en el dispositivo como en el mundo físico), sobre sus preferencias y sobre sus relaciones sociales. En el plano del contenido, la aplicación móvil desdibuja su concepción original como especie de portal móvil (interfaz de acceso) para mezclarse con la red social (interfaz conversacional) y con la herramienta de creación y edición (interfaz expresiva). (p. 48)

3. *Contenido integrado*

A finales de la década de 2010, la capacidad de las redes y la expansión del modelo de acceso conectado (*streaming*) a otros dispositivos, como televisores, consolas, vehículos y *wearables*¹², marcan el inicio de la tercera fase. El contenido se integra en un entorno multidispositivo, donde la sincronización y la continuidad entre diferentes pantallas se vuelven fundamentales. Esta fase se caracteriza por la emergencia de nuevos formatos y dispositivos, como relojes inteligentes y pulseras de actividad que monitorizan la salud y el bienestar, y la proliferación de experiencias inmersivas con Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR). La interacción entre el usuario, el contenido y los diferentes dispositivos se vuelve más fluida y contextual.

12. Término que proviene del idioma inglés que refiere a dispositivos electrónicos inteligentes que se pueden usar como accesorios o incorporarse a la ropa. La palabra proviene del verbo inglés “*to wear*”, que significa “llevar puesto” o “vestir”.

4. *Contenido ambiental*

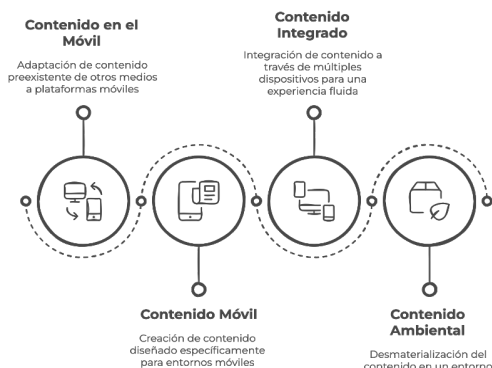
A partir del incremento previsto en la capacidad computacional dada con el desarrollo de las redes 5G y el aumento exponencial de dispositivos conectados, el investigador del *Mobile Media Research Lab* de la *Universidad de Murcia*, presupone un

contenido a la vez ubicuo y situado, no vinculado a dispositivos o canales específicos, sino articulado en la nube en torno a perfiles o identidades digitales, y, en consecuencia, accesible desde distintos dispositivos, tanto privados (smartphones) como públicos (mobiliario urbano, pantallas en locales comerciales, etcétera). (p. 49)

Ilustración 14

Evolución del Contenido Móvil de Aguado (2020)

Evolución del Contenido Móvil



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

En esta fase que se transita, se potencia el proceso de desmaterialización, donde el contenido se difumina en el entorno del usuario,

integrándose de forma ubicua y contextual. El contenido se anticipa a las necesidades del usuario y se presenta de forma proactiva, gracias a las IA, la internet de las cosas (*IoT*) y la computación ubicua. El entorno mismo se convierte en una interfaz, donde la interacción con el contenido es natural e intuitiva, a menudo sin necesidad de un dispositivo específico.

Locabilidad

Esta dimensión refiere a la capacidad de identificar y acceder a recursos y servicios dentro de un espacio determinado, ya sea físico o virtual. Esta noción es fundamental en diversos campos, como la geografía, la urbanística o en el ámbito digital en general. En un contexto urbano, la locabilidad se relaciona con la disposición y conectividad espacial, influyendo en las formas habitativas de la sociedad y está intrínsecamente relacionada a la dimensión de Geolocabilidad / Georreferenciabilidad.

En este sentido, las aplicaciones de mapas, además de indicar rutas, también pueden señalar puntos de interés, horarios de transporte y disponibilidad de servicios, lo que enriquece la experiencia del usuario al navegar en un espacio urbano.

Un entorno bien diseñado favorece la locabilidad al permitir que las personas se desplacen con facilidad, accediendo a servicios educativos, de salud o movilidad. La integración tecnológica de sistemas de navegación y aplicaciones móviles transforma los modos en que los ciudadanos interactúan con su entorno, permitiendo un acceso más eficiente a la información y a los servicios disponibles.

Los medios de comunicación locativos permiten simplemente a los usuarios navegar más fácilmente por sus entornos físicos, o involucrarse de forma más lúdica con el lugar. Para los investigadores Michael Saker (*University of London*) y Leighton Evans (*Swansea University*) (2020)

estos medios locativos permiten a los usuarios personalizar su experiencia de lo urbano a través de la inscripción digital del lugar (...) A través de la confluencia del espacio físico y digital, nuestros participantes fueron capaces de remodelar simbólicamente su entorno de manera que resonara con sus necesidades personales. (p. 53)

En el ámbito digital, la locabilidad refiere a la capacidad de encontrar información y recursos en línea, donde la estructuración de los datos y la interfaz de usuario juegan un vital papel y es esencial para fomentar entornos funcionales y accesibles, en contextos postterritoriales. La mejora en la locabilidad no solo contribuye a la eficiencia en la movilidad y el acceso a recursos, sino que promueve el bienestar social y económico de las comunidades. Este enfoque multidimensional destaca la importancia de una planificación consciente y del uso de tecnología para mejorar la calidad de vida en múltiples los aspectos.

Pero lo más importante para este trabajo es la potenciación de la narrativa situada, al generar una conexión entre las historias y el territorio, pensadas para un público presente en el mismo entorno de desarrollo y despliegue.

M.-L. Ryan et al. (2016), afirman que, para establecer un fuerte sentido de lugar, una producción verdaderamente locativa tiende a sacrificar la movilidad de la que han gozado los textos escritos, al menos desde la invención de la imprenta, al acceso del consumo in situ.

Esta narración situada, puede dejar marcas más fuertes o más débiles del acto de narrar. Pero aunque las narrativas locativas tienen un futuro brillante para el turismo, los museos y eventos como los paseos por los cementerios, pueden alejarnos del mundo tanto como pueden proporcionar información valiosa. Para quienes se resienten de la mediación de una tecnología que no puede evitar llamar la atención sobre sí misma, la narración locativa mediante redes inalámbricas es más valiosa como metáfora de cómo la historia puede convertir el espacio en lugar que como forma de captar el espíritu único del lugar, porque este espíritu, aunque se nutra de recuerdos colectivos y de historias contadas por otros, no existe objetivamente, sino que lo forja cada uno de nosotros individualmente. (p. 154)

En síntesis, la dimensión de la locabilidad refiere a las particulares relaciones espaciales que se desarrollan al interior del postterritorio, trascendiendo la simple localización para abarcar la experiencia y acción social en el espacio delimitado.

Inmersividad

La dimensión de la inmersividad refiere a la capacidad de sumergir a un usuario en una narración de carácter experiencial y sensorial. Anahí Lovato (2023) afirma que no es un atributo exclusivo de las tecnologías inmersivas, sin embargo, a través del “uso de interfaces ópticas y hápticas, es posible avanzar hacia una inmersión sensorial que replica digitalmente la sensación de estar dentro de un entorno virtual envolvente” (Casini & Lovato, 2023, p. 163).

La inmersión en este sentido se nutre de las emociones y sentimientos que surgen de una estimulación consciente de los sentidos, llevando a una adaptación sensorial de las condiciones reales hacia la creación de un entorno de realidad virtual o de realidad mixta.

Una experiencia que genera una sensación de realismo y presencia en el usuario, permitiéndole obtener una comprensión más profunda y significativa de los entornos y ambientes o situación en la que se está inmersa.

“La inmersión forma parte de la estrategia narrativa para despertar la empatía del ciudadano por lo que ocurre en el mundo”, afirma Eva Domínguez (2017, p. 5), periodista especializada en periodismo inmersivo. Esta inmersión en la historia puede ayudar al usuario a entender un acontecimiento de un modo más significativo, al hacerle partícipe de él.

En el caso de la realidad virtual, la inmersión viene definida principalmente por las propias capacidades tecnológicas. No obstante, estas no garantizan la sensación de inmersión del usuario. La inmersión es una cualidad psicológica que se debe despertar en el usuario y para cuyo objetivo la recreación de un escenario digital interactivo puede ser condición necesaria pero no suficiente. (Domínguez, 2013, p. 124)

El usuario vive la historia (*storyliving*) en lugar de que se la cuenten (*storytelling*), plantea Thomas Maschio (2017), antropólogo de la *New York University* en un documento realizado para *Google News Lab*, denominado *Storyliving: An ethnographic study of how audiences experiences VR and what that means for journalist*.

Un cambio formal significativo de los medios tradicionales de narración a la RV es que “contar” es menos importante en una experiencia de RV. El público aprende a través de la participación y la personificación, entrando en una escena, habitando una entidad digital y experimentando lo que conoce. El espectador vive la historia como si la hubiera experimentado.

Esto concuerda con la idea de que la RV es una forma de vivir la historia.

El término “storyliving” procede de un rico corpus de investigación antropológica sobre el concepto de “historia vivida”. Múltiples estudios transculturales (...) han identificado prácticas sociales de personas que representan o actúan como figuras míticas o espirituales para provocar transformaciones perceptivas. Un elemento central de este proceso es un sentido de unidad dual en el que el intérprete se identifica con entidades míticas al tiempo que conserva un sentido de su propia identidad. (p. 9)

De esta forma el participante de la experiencia se sitúa en el centro de la realidad que es representada y se aproxima al acontecimiento incorporándose al mismo escenario de la narración.

Sobre el final del siglo XX, Howard Rheingold (1991/1994), escritor y ensayista conocido por acuñar los términos comunidad virtual (*Virtual Community*) y multitudes inteligentes (*SmartMobs*) propone una primigenia definición del concepto de inmersión.

La idea de inmersión –uso de la estereoscopia, rastreo de la mirada y otras tecnologías destinadas a crear la ilusión de estar dentro de una escena generada por computadora– es uno de los fundamentos en la tecnología de la RV. La idea de navegación –crea el modelo computacional de una molécula o ciudad y habilita al usuario a desplazarse como si estuviera en su interior– es otro elemento fundamental. (p. 121)

Estas son narrativas post-pantalla (*post-screen storytelling*) como las denomina la realizadora del *National Film Board (NFB)* de Canadá, Katerine Cizek (2016).

Para Marie-Laure Ryan (2019) la inmersión puede entenderse de dos maneras, como efecto tecnológico o como estado mental.

No pueden disociarse del todo las dos, ya que la inmersividad de una tecnología supone una medida de su capacidad de inducir la inmersión como estado mental. En la VR la interactividad lleva a la inmersión porque conecta al usuario con el entorno. No obstante, también se busca la inmersión mediante dos rasgos visuales: una representación en 3D y una imagen panorámica en 360° de un mundo virtual. (pp. 63-64)

Ryan cuando piensa la inmersión como estado mental, las divide en dos categorías: lúdica y mimética o narrativa.

La primera, inmersión lúdica, es “el deseo que tiene un jugador de jugar, de resolver problemas y de ganar a los adversarios” (p. 64). Esta tipología “presupone la existencia de un entorno interactivo, independiente de todo contenido concreto sobre el mundo y la narrativa” (p. 64).

Para la segunda, inmersión mimética o narrativa, la refiere como “respuesta a la representación concreta de un mundo que evoluciona con el tiempo” (p. 64) y puede aplicarse al análisis de diversos medios, sean “la narrativa literaria, el cine y la televisión, el teatro y los videojuegos narrativos” (p. 64).

Cada medio ofrece una inmersión distinta, y se pueden emplear como criterio para comparar el potencial expresivo de los medios narrativos.

Ryan (2015), plantea que la inmersión narrativa, se configura de diversas maneras:

La inmersión espacial se refiere a la experiencia sensorial de estar presente en un ambiente específico, estableciendo una conexión con dicho entorno. En el contexto de los videojuegos, esta inmersión puede manifestarse a través de una exploración estratégica del diseño espacial y cómo este puede ser utilizado para alcanzar los objetivos del juego.

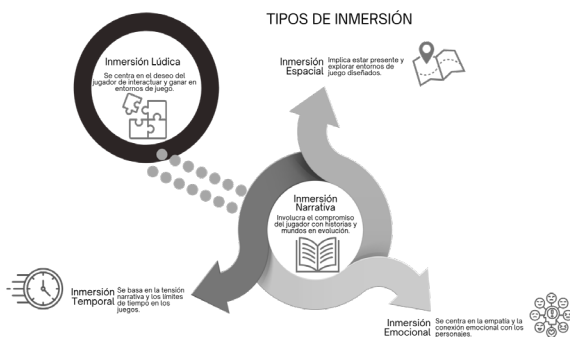
Asimismo, puede tratarse del mero disfrute de navegar por el espacio, explorarlo y descubrir nuevas áreas completamente desconocidas.

En esta perspectiva Alba Marín (2021) de la *Université Savoie Mont Blanc*, afirma que

La inmersión espacial es una experiencia perceptiva que se caracteriza por la sensación de presencia, la ilusión de realidad y el nivel de inclusión del usuario. A su vez, la sensación de presencia está determinada por otras cualidades como el emplazamiento, el desplazamiento y la no-mediación. (p. 4)

Ilustración 15

Tipos de Inmersión de Marie-Laure Ryan (2019)



Elaboración propia.

En esta línea, Paolo Favero (2018) de la *University of Antwerp*, describe esta ilusión de la imagen inmersiva, cómo una representación que busca “envolver, abrazar y absorber a sus espectadores”, difuminando la relación entre el espectador y lo visto y creando la oportunidad para que habiten el entorno mediado generando una sensación de inmersión espacial.

Para continuar con la categorización de Ryan (2015), en cuanto a las formas que describe que denomina inmersión narrativa, la investigadora desarrolla dos tipos que se suman a la inmersión espacial.

La inmersión temporal, también puede ser designada como tensión narrativa, se basa en el deseo ferviente de descubrir qué sucederá a continuación. Esta inmersión engloba las tres experiencias narrativas fundamentales: el suspense, la curiosidad y la sorpresa. En un entorno interactivo, la inmersión temporal también puede ser provocada por la idea de que se tiene un límite de tiempo para realizar ciertas acciones.

La inmersión emocional es principalmente una forma de empatía, una emoción dirigida hacia los demás. Se puede experimentar de forma indirecta estados de alegría o tristeza, según le acontezcan ciertas vicisitudes a las personas o personajes.

Sin embargo, como demuestra la tragedia, el ser partícipe emocional del infortunio de los personajes no es algo tan profundo como para que no haya un disfrute estético. En los juegos de ordenador, las emociones pueden ir dirigidas también hacia uno mismo como cuando uno está entusiasmado, frustrado, desanimado o pletórico en función de su rendimiento. (M.-L. Ryan, 2019, p. 65)

Para William Uricchio (CMS/W, 2018), del *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*, la inmersión depende de la voluntad de comprometerse imaginativamente con los espacios, los personajes y las posibilidades que ofrecen los textos. “Entrar en la historia y comprometerse con el mundo mediado, de forma imaginativa, como si fuera desde el ‘interior’ provoca un cambio en la orientación de los modos de visualización hacia formas de exploración” (Uricchio, 2018, como se citó en Nash, 2022, p. 114).

Resumiendo, la dimensión de la inmersividad se conceptualiza como la capacidad de un entorno digital para envolver sensorial y cognitivamente al usuario participante, generando una experiencia total y envolvente que trasciende la mera observación, permitiendo una activa participación, al favorecer la comprensión profunda mediante la simulación realista y la interacción multisensorial.

Convergencia

Esta dimensión alude a los procesos de convergencia poniendo el foco en la interacción entre los medios de comunicación, la tecnología y la cultura. Jenkins (2006/2008) plantea que la convergencia mediática no es la mera fusión de diversas plataformas, sino también de la participación de los usuarios en la creación y distribución de contenido. Los medios convergentes impactan la forma en que las personas consumen, producen y comparten información, y cómo esto moldea la cultura contemporánea.

En *Convergence Culture*, Jenkins (2006/2008) aborda la dimensión social de este proceso, poniendo énfasis en cómo las comunidades en línea y los movimientos culturales se ven influenciados por la convergencia mediática. Las nuevas formas de participación y colaboración a través de plataformas digitales transforman los modos de relaciones, de creación de identidades y el involucramiento en la cultura popular.

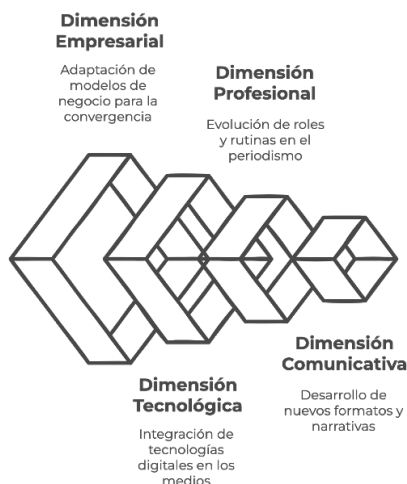
Ramón Salaverría (2003), de forma más instrumental presenta la idea de convergencia multimedia analizando el ámbito periodístico cómo un complejo proceso que cuenta con cuatro dimensiones articuladas entre sí. El autor español habla en primer lugar de la dimensión

empresarial, en referencia al proceso de diversificación mediática experimentado por las empresas, en función de la multiplicación y la forma de coordinación y trabajo cruzando procesos y modelos de producción.

Ilustración 16

*Convergencia Multimedia en el ámbito periodístico de
Ramón Salaverría (2003)*

Convergencia Multimedia en el ámbito periodístico



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

En segundo lugar, propone la dimensión tecnológica, propiciada por la digitalización y el despliegue de Internet que conlleva a nuevas formas de producción y distribución de la información, y caracteriza a ese momento en una creciente “tendencia a crear

dispositivos más interactivos, móviles y capaces de reproducir contenidos multimedia” (p. 33).

Luego introduce la dimensión profesional, en donde la convergencia irrumpe en cambios profundos tanto en la forma de gestión, elaboración de contenidos, rutinas y perfiles de trabajo, aunque excluye que estas modificaciones repercuten sobre los derechos laborales adquiridos.

Por último, la dimensión comunicativa, como espacio de cambio rotundo en las formas narrativas, formatos, e integración de lenguajes.

Roberto Igarza (2008), plantea que para observar la verdadera complejidad del proceso de convergencia es necesario analizar y observar teniendo en cuenta los efectos y la evolución sobre seis dimensiones.

Las dimensiones planteadas por el investigador argentino como políticas de gobierno y regulaciones, desarrollo comercial, infraestructura, contenido, dispositivos y consumidores permean tres etapas que caracteriza como la convergencia de internet (convergencia 1.0), el metamedio (convergencia 2.0) y los nuevos medios sociales y la cuarta pantalla —los dispositivos móviles— (convergencia 3.0).

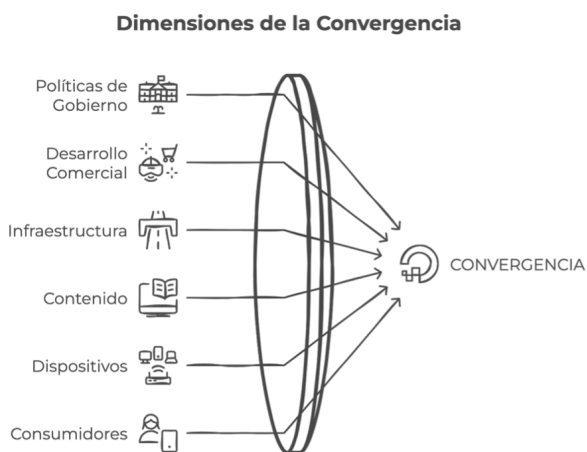
Similar es la propuesta analítica del investigador Martín Becerra (2023) (*Universidad Nacional de Quilmes*), que supone diversos niveles, cómo la convergencia tecnológica, de políticas y regulaciones, mercados y modos de pago, dispositivos de consumo masivo, servicios brindados —aplicaciones y contenidos—, circulación social y las alianza y fusiones empresariales e industriales.

El ideal convergente designa la homogeneización de soportes, infraestructuras, redes, lógicas de distribución, formas de comercialización y de uso y consumo de las actividades

infocomunicacionales (telecomunicaciones, informática y audiovisual), la industria musical y la gráfica. En los hechos, las plataformas, servicios y productos digitales representan la posibilidad de imbricación de tecnologías, culturas y tradiciones de producción, procesamiento, distribución y consumo informacional que estuvieron, antes separados, a la vez que ilustran, mediante la valorización multimillonaria de los conglomerados que explotan estas actividades, las esperanzas depositadas en los horizontes convergentes. (p. 86)

Ilustración 17

Dimensiones de la Convergencia de Roberto Igarza (2008)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

En este sentido la investigadora de la *Universidad Nacional de Córdoba*, Daniela Monje (2024) plantea que no puede comprenderse el concepto de convergencia desligado

de la reestructuración material del ecosistema infocomunicacional ni viceversa: las fusiones empresariales y de servicios impactan en los procesos productivos y en las rutinas laborales. Si muchas veces anteceden y sobrepasan a los marcos regulatorios nacionales es porque progresivamente se ha producido una adecuación de entornos jurídicos, tecnológicos e incluso subjetivos y porque el despliegue de la convergencia opera en diferentes niveles de la cadena de valor, se intercala en la conversación pública e incluso hace parte de la construcción de subjetividades contemporáneas. (p. 119)

Estos procesos de convergencia se hacen más complejos con la plataformización y los constantes y exponenciales desarrollos de Inteligencia Artificial (IA).

Generatividad

La Inteligencia Artificial (IA) irrumpe en el ámbito comunicativo de forma categórica, transformando ampliamente las formas y métodos creativos de contenidos digitales. La IA engloba un complejo conjunto de técnicas de la informática atravesando disciplinas y ámbitos sociales, conllevando procesos de automatización que multiplican la aparición y desarrollo de aplicaciones, fundamentalmente en los entornos comunicativos de diversa índole, cómo el periodismo, los medios, la educación, el diseño, etc.

La IA generativa (IAG) tiene la capacidad de generar contenido a través de procesos algorítmicos, mediante redes neuronales entrenadas por intermedio del aprendizaje profundo (*deep learning*) de grandes cantidades de datos. Se puede aplicar en la generación de espacios o audios transformando datos en noticias y textos narrativos, sin intervención humana, más allá del inicial proceso de programación,

que intenta mejorar la calidad y la coherencia del contenido para aumentar la eficacia comunicativa.

Del mismo modo se pueden crear imágenes a partir de texto utilizando herramientas que generan imágenes originales de cualquier tipo, desde objetos y animales hasta paisajes y personas, abstractas o hiperrealistas, con solo unas breves indicaciones expresadas con palabras en lenguaje natural, en una serie de instrucciones o estímulos (*prompts*) utilizados para guiar la respuesta o acción.

Es así como la imagen en los tiempos de la IA no proviene de ninguna captura luminosa, omitiendo todo tipo de artefacto técnico y si referencia a la realidad.

Para Iván Rodrigo Mendizábal (*Universidad Andina Simón Bolívar*) y María Isabel Villa Montoya (*Universidad EAFIT*) (2024)

cuando se pide una imagen al algoritmo o a un conjunto de ellos, pese a que engulleron información icónica o iconográfica, no resulta más que una creación resultante de todo lo tragado, considerando los patrones genéricos obtenidos, fórmula algorítmica de por medio. Estamos hablando entonces de una imagen “predictiva”. (p. 7)

En esta línea, el fotógrafo y académico catalán Joan Fontcuberta (2024), plantea que la IAG no hace otra cosa que ofrecer “el clímax de esa cultura de la predicción: se trata de procesar una cantidad ingente de formas visuales asociadas a su descripción en lenguaje natural para poder anticipar formas nuevas” (p. 322).

La creación automatizada de contenido es una de las aplicaciones de la IA que más ha impactado socialmente y ha generado más controversia. Las redes neuronales, que se entrenan a través de procesos de aprendizaje automático, suelen utilizarse para ello.

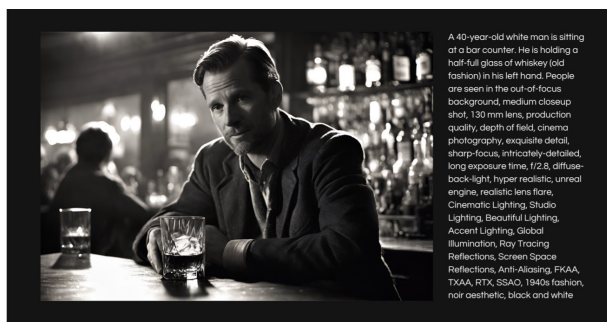
A partir del aprendizaje profundo (*deep learning*) –modo específico del aprendizaje automático– es una arquitectura que pretende emular el aprendizaje de habilidades de los seres humanos, como el reconocimiento de formas o la construcción discursiva.

A través de la utilización de redes generativas antagónicas, los modelos generativos procesan enormes cantidades de datos complejos no estructurados de diversos tipos –textos, imágenes, audios, etc.– para crear contenidos con parámetros y modos de la información general.

Esta tecnología que posibilita producir contenido complejo y en tiempos muy cortos, tiene una contracara a la que hay que seguir con atención ya que puede poner en peligro la originalidad, la calidad y la veracidad al facilitar la manipulación y la falsificación.

Ilustración 18

Fotografía generada con la IAG Dream Machine



Nota. Además de la descripción de la escena para potenciar el prompt se trabajó en parámetros de la imagen con el generador promptMANIA, ajustados a los valores relativos de Dream Machine.

Esta etapa es de grandes y nuevos desafíos que presenta oportunidades para los generadores de contenidos y las diversas audiencias,

necesita imperiosamente que se desarrollen nuevas habilidades y competencias, así como una mayor conciencia ética y social sobre el uso responsable de la IA.

Más allá de la capa afable y placentera que subyace en la superficie, con la ultra realística creación de contenidos digitales en diferentes espacios profesionales y laborales se esconde una serie de desafíos y peligros que deben ser considerados y pensados más allá de una mirada instrumental y utilitarista.

Ilustración 19

Desglose y traducción de los parámetros de generación de la imagen y descripción de la escena para la conformación del prompt

medium closeup shot	Plano Medio Córto	Anti-Aliasing	reducir o eliminar los bordes irregulares y escalonados
30 mm lens	Lente 30 mm	FXAA	tipos de AA
production quality	Producción de calidad	TXAA	tipos de AA
depth of field	Profundidad de campo	RTX	tipos de AA
cinema photography	cinema photography	SMAA	tipos de AA
equally detail	Punto de detalle		
sharp-focus	enfocado nítido (equilibrio de parámetros)	1940s fashion	Vestimenta y peinados de la década indicada
intricately-detailed	gran cantidad de detalle		
long exposure time	Tiempo de exposición prolongado	noir aesthetic	estética de cine negro
f/2.8	Valor de apertura (1.4 - 2 - 2.8 - 4 - 5.6 - 8 - 11 - 16 - 22)	black and white	blanco y negro
diffuse-back-light	controluz difusa		
hyper realistic	hiperrealista		
realistic lens flare	Reflejo en el lente		
Cinematic Lighting	Iluminación cinematográfica		
Studio Lighting	Luzes de estudio		
Beautiful Lighting	Tipos de iluminación para retrato		
Accent Lighting	Luz acentuada		
Global Illumination	Iluminación global		
Ray Tracing Illumination	efectos como la refracción, los reflejos y la iluminación indirecta		
Screen Space Reflections	SSR - Mejora de calidad de los reflejos		

Nota. Parámetros de generación de la imagen y descripción de la escena para la conformación del prompt, generada con la IAG Dream Machine

En este sentido para Martín Becerra (2024),

El trabajo intelectual original sufre también importantes modificaciones en la tensión clásica de subordinación de artistas o trabajadores culturales a las organizaciones empresariales dueñas de los medios de producción. Dada la ubicuidad de los servicios y aplicaciones de IA, su diseminación impulsa nuevos vínculos entre los creativos y sus instrumentos de trabajo, ahora con la mediación de proveedores de tecnologías que

reformulan la relación entre industria y trabajo en el campo cultural. (pp. 27-28)

El desarrollo de las IA en los procesos industriales es una de las prioridades de los programas de investigación en todos los campos y niveles, y los potenciales beneficios anticipados no se limitan a la dimensión económica e industrial, sino que se extienden también a la esfera social.

Hay que seguir y auscultar con atención el reverso del potencial exhibido, en donde se perciben peligros que incrementan exponencialmente las brechas existentes, sean estas de género, raza, clase social, política, por el uso sesgado de datos, como las decisiones automáticas problemáticas o la intromisión en la vida privada.

También es un gran desafío, la incrementación de los niveles de desinformación, sean provocados por *false news* —noticias falsas sin intencionalidad, producto de desconocimiento, no chequeo de fuentes, sesgo, etc.— *fake news* —noticias falsas con intencionalidad política— o *deepfakes* —generación de fotografías o videos falsos de personas utilizando algoritmos de aprendizaje de la RGA (Red Generativa Antagónica)—.

La concentración del poder digital en unas pocas compañías tecnológicas mantiene las estructuras de poder existentes. Debemos, desde el sur, desde las periferias, desde los estados, desde las universidades, reforzar la resistencia y promover la decolonialidad, ya que las estructuras de poder digital se fortalecen con el capitalismo de plataformas y consolidan las formas de conocimiento totalizantes, reafirmando la dominación.

El sesgo algorítmico eurocéntrico y anglosajón potencia, amplifica la generación de desinformación. El uso de la

tecnología deepfake, potencia la evanescencia de las fronteras entre lo auténtico y la falsificación digital. Es necesario reconocer que la emergencia de tecnologías e innovaciones altera y modifica las formas de habitar y vivenciar el espacio físico y el ambiente digital. El uso sin resguardo de las deepfakes, que posibilita suplantar identidad y manipular imágenes y audios, nos inquieta y alerta por los usos que propicia. No debemos normalizar y naturalizar cómo los medios sintéticos se han convertido silenciosamente en parte de fraudes, engaños, desinformación. Los nuevos individuos que aportan con sus datos al capitalismo de plataformas, abogamos por construir marcos legales, éticos que resguarden y respeten la privacidad e identidad de los individuos (Irigaray & Castro Rojas, 2026)

Esto supone una redefinición de los modelos comunicativos conocidos y la potencial capacidad transformadora de la comunicación y la creación de contenido de formas que recién se está comenzando a comprender.

Expandibilidad

Esta dimensión refiere a la particularidad de los procesos de convergencia de los medios donde los contenidos desbordan los espacios establecidos extendiendo la narrativa en un flujo continuo. Arlindo Machado (2006) plantea que la idea de expansión atraviesa a todos los medios y las artes comenzando un proceso convergente, donde las teorías y las prácticas expresivas comienzan a fundirse e imbricarse solapándose entre sí. Este concepto para el profesor brasileño, “juega un papel estratégico en la superación del régimen de la especificidad” (p. 4).

En relación con esto Paula Bertúa (2023) (*Universidad de Buenos Aires*), plantea que la expresión “expandido”

ha sido utilizado de forma tan operativa como laxa e inespecífica, en relación con distintas artes y prácticas estéticas para subrayar momentos precisos de transformación en los que se pusieron en crisis los criterios modernistas sobre los que orbitaban las definiciones que ordenaron históricamente las disciplinas. (p. 21)

Henry Jenkins (2009a) denomina *spreadability* (expansión), a la capacidad del público de involucrarse activamente en la circulación del contenido de los medios a través de las redes sociales y lo suma al primer par junto a la profundidad en su artículo *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*, del blog que edita, *Confessions of an Aca-Fan*.

El término cine expandido (*expanded cinema*) (Youngblood, 1970/2012) es acuñado por el cineasta estadounidense Stan Vanderbeek a mediados de la década de 1960 para designar a las prácticas de exhibición audiovisual que salen del encierro y del corsé de la caja negra en la sala cinematográfica. Este desafío al contrato de lectura preestablecido del espectador cambia el escenario de presentación de las obras en diversos espacios no destinados al consumo de este medio y se despliega sobre el espacio urbano, generando prácticas como la proyección callejera (*street projection*) que desborda el concepto de pantalla.

En 1966, Vanderbeek escribe en la edición de *Arte Expandido* de *Film Culture*

Todo se expande, en todas direcciones, hay una interconexión entre todas las artes, literalmente entre todas ellas, y de eso

se trata. Quiero decir, digamos que el arte y la vida realmente deberían ser uno, y veamos qué pasa si realmente los hacemos uno. (Vanderbeek como se citó en Export, 2003, párr. 8)

Pero este concepto se puede rastrear con Nicolaus Beaudin que en 1921 introduce la idea de una poesía polinivel que transmite el sincronismo poético de pensamientos y sensaciones como una especie de película con imágenes, olores y sonidos y en la propuesta del artista vanguardista húngaro Lázló Moholy-Nagy que a mediados de los años 1920, propone pantallas ondulantes en forma de paisajes de colinas y valles, proyectores móviles y aparatos que permiten exhibir visiones iluminadas en el aire, crear simultáneamente esculturas de luz sobre niebla o nubes de gas o en pantallas gigantes, según relata Valie Export (2003).

En consonancia con lo que Katherine Cizek (2016), denomina narrativas post-pantalla (*post-screen storytelling*) en la que la imagen se expande por fuera del marco de ella, Export (2003) reafirma la idea de dependencia, sea del soporte de proyección (fílmico) o de superficie proyectada (pantalla).

Se destruyó el axioma de que “el cine necesita celuloide”, así como se repudió el axioma de que “el cine depende de la pantalla”, ya que el objeto representado —como un mueble, un campo, un animal o un hombre— puede convertirse en una superficie de proyección, que es percibida por el sujeto, y el entorno centrado por la cámara se proyecta sobre el propio sujeto. La película en sí puede completarse con la acción vital del cineasta. (párr. 15)

Desde otro campo del arte, Rosalind Krauss (1983), crítica de arte y profesora de la *Columbia University* habla de la escultura en campo expandido (*sculpture in the expanded field*), desarrollando la

idea en que la obra “sale a las calles, dialoga con el paisaje y con los otros medios, cumpliendo una misión pública” (Machado, 2006, p. 3).

El término expandido, se despliega sobre todas las artes y fenómenos comunicacionales. Así se referencia imagen expandida (Suter Latour, 2011), fotografía expandida (Bertúa, 2023; Cifuentes, 2018; Müller-Pohle, 1985), o posfotografía, como la denomina Joan Fontcuberta (2011, 2016) que se hibrida, importa y combina técnicas y herramientas de otras artes y lenguajes.

Fontcuberta (2016) propone que la postfotografía “hace referencia a la fotografía que fluye en el espacio híbrido de la sociabilidad digital y que es consecuencia de la superabundancia visual” (p. 36), pensándola como una imagen que se adapta a la vida en línea de esta etapa histórica de la sociedad que desborda los canales existentes.

El fotógrafo y académico catalán sugiere que “si la fotografía nos hablaba del pasado, la postfotografía nos habla del presente, porque lo que hace justamente es mantenernos en un presente en suspensión, eternizado” (p. 39).

En concordancia con esto Bertúa (2023) reflexiona que

Las prácticas fotográficas consideradas dentro de la categoría fotografía expandida parecen expresar una superación de fotografía identificada con el paradigma de la modernidad, asumiendo que en las últimas décadas asistimos a la emergencia de los modos de hacer fotográficos diversos respecto de un origen, esencia o fundamentos que definirían una especificidad técnica relacionada con ciertos dispositivos, lenguajes y soportes habituales en la disciplina. (p. 34)

Para Oscar Colorado Nates (2018) (*Universidad Panamericana*) la imagen deja de ser en forma unívoca

un resultado, un producto del registro, como en las primeras nociones del entendimiento fotográfico, o de la intención expresiva de un artista. Hoy nos encontramos con una imagen que es basamento para la experimentación y la creación ulterior, es decir, nos enfrentamos a una meta-imagen, a una hiper-imagen. Quizá un mejor término sea, efectivamente, una Imagen Expandida. (p. 140)

En el campo del periodismo Denis Renó (2020), desarrolla la idea de posfotorreportaje (*pós-fotorreportagem*) como “un nuevo formato para hacer periodismo, que considera todas las posibilidades de imagen disponibles. Es una mezcla de vídeos, fotografías, infografías, mapas y recursos iconográficos reunidos en un único espacio” (pp. 11-12).

Josep Maria Català (2015) (*Universitat Autònoma de Barcelona*), interpreta que el documental se expande desde el género audiovisual tradicional a otros formatos, medios y plataformas, mientras Jacobo Sucari (2012) de la *Universitat de Barcelona*, expone su idea de la expansión en las obras audiovisuales de no ficción y define al documental expandido como “una puesta en escena expandida de material informativo multimedia (textual, audiovisual, informático), es decir, la construcción de una estrategia expositiva desenvuelta en el espacio que incluye en su propuesta la utilización de recursos narrativos” (p. 14).

En esta línea se inscribe este trabajo, y se entiende que las narraciones se despliegan sobre el territorio. Una característica tanto de las producciones transmedia como de algunas investigaciones en América Latina es la utilización del territorio como una plataforma narrativa transversal (Irigaray, 2015a). Desde esta visión el territorio es considerado como plataforma y el espacio público de la ciudad, su

tablero de desarrollo, conformando una experiencia narrativa inmersiva, compleja y participativa, expandiendo las posibilidades expresivas de las historias a partir de las interacciones con él. A cada territorio urbano le compete un territorio digital generando lo que el sociólogo italiano Di Felice (2012) denomina postterritorio.

Sobre este postterritorio se despliega la territorialidad expandida (Irigaray, 2016) que incorpora acciones en el espacio urbano a la vez que utilizan, exhiben, retoman, actualizan y (re)contextualizan los contenidos producidos para entornos virtuales con los cuales los participantes interactúan. A la interacción digital se le añade una interacción territorial que consigue involucrar a los participantes en nuevos ambientes innovadores cuyas potencialidades requieren reflexiones específicas.

Transmedialidad

Esta dimensión atraviesa diversos productos en diferentes pantallas, medios tradicionales y acciones territoriales que traccionan audiencias y usuarios entre sí desde una perspectiva lúdica, de búsqueda y descubrimiento y potencia la participación (Irigaray, 2014). Anteriormente, se hace referencia al proceso y despliegue del término.

La narrativa transmedia es un lenguaje contemporáneo desarrollado por la sociedad a partir de procesos y entornos interactivos, plantea el investigador brasileño Denis Renó (2015) que tiene como característica la difusión de diferentes mensajes, desde distintas plataformas, a través de redes sociales y entornos que facilitan la retroalimentación y potenciado desde dispositivos móviles.

En esa misma perspectiva, Vicente Gosciola (2012) define la narrativa transmedia como una historia ampliada y dividida en diversos fragmentos que se distribuyen entre varios medios, en la que mejor expresan su parte de la historia.

Está implícito que las partes de la historia en un proyecto transmedia basado en la narrativa están vinculadas porque originalmente pertenecen a una única historia. Pero esto no garantiza que el público entienda que las partes forman un todo. Cada historia de un proyecto transmedia debe ser percibida por el público como una parte cuidada y debidamente separada y no como una pieza cortada al azar, es decir, la separación de las partes de la historia completa no puede hacerse de forma arbitraria o aleatoria, lo ideal es que se estudie de forma que se mantenga la integridad de esa parte hasta sus últimos filamentos narrativos que tanto la caracterizan. (p. 9)

Para Matthew Freeman (2018), las narrativas transmedia se presentan como una “manera simultánea de aprovechar el penetrante poder de la narración y un medio para involucrar a las personas de las formas más dinámicas que podamos imaginar” (p. 13).

Anteriormente, Henry Jenkins (2009a, 2009b) en su blog *Confessions of an Aca-Fan*, presenta siete principios de las narrativas transmedia.

Para el primer par presenta Expansión (*Spreadability*) vs Profundidad (*Drillability*): Con expansión hace referencia a la capacidad de difusión, motivación y facilidad con que las comunidades de fans pueden hacer circular el contenido a través de las redes sociales. En relación con la profundidad, expone que es la capacidad de exploración que los fanáticos tienen para profundizar el mundo de la historia.

Ilustración 20

7 principios de las Narrativas Transmedia de Henry Jenkins (2009a, 2009b)

Principios de narrativas transmedia



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Para Jenkins (2009b) la expansión incrementa la perceptibilidad del proyecto, lo masifica, mientras que la profundidad engancha, genera un potente vínculo entre el universo narrativo y las audiencias.

En el segundo par Continuidad (*Continuity*) vs Multiplicidad (*Multiplicity*) el autor refiere al primer término, con la consistencia del mundo de la historia en sus diversas materializaciones, que permite generar una experiencia unificada, coherente y cohesionada, a medida que los fans profundizan al descubrir más contenidos. Estos “fanáticos incondicionales” ven este tipo de continuidad “como la verdadera

recompensa por su inversión de tiempo y energía en recolectar los fragmentos dispersos y ensamblarlos en un todo significativo” (párr. 18).

Para multiplicidad se refiere a “recuentos alternativos” (*alternative retellings*) donde se desarrollan versiones alternativas de los personajes o de las historias en universos paralelos, como un conjunto alternativo de recompensas por el dominio de los *fans* sobre el material original. Jenkins (2009b) advierte que para que funcione, los creadores deben comunicar claramente que se trata de una nueva narración y mantenerse coherentes con la trama.

En un segundo posteo como tercer par, Jenkins (2009a) presenta Inmersión (*Inmersion*) vs Extractabilidad (*Extractability*). Con inmersión alude a la capacidad de sumergir a las audiencias en un mundo ficcional en el universo narrativo.

Con extracción, el investigador del MIT, lo define como la capacidad del usuario de poder conectar el mundo real con el universo ficticio de la historia, fragmentos que los fans pueden llevar consigo, de su experiencia narrativa de forma independiente, y vincularlos a su vida cotidiana.

En la inmersión “el consumidor entra en el mundo de la historia, mientras que, en la extractabilidad, el fanático se lleva consigo aspectos de la historia como recursos que despliega en los espacios de su vida cotidiana” (párr. 4).

Más adelante Jenkins profundiza este aspecto y define el concepto de imaginación cívica (*civic imagination*) (Jenkins et al., 2016) como la resignificación de los héroes de ficción a partir de las reivindicaciones sociales y políticas que llevan a cabo grupos de ciudadanos en diversas partes del mundo. Este proceso consiste en que los activistas sociales se apropian de los relatos y personajes de

la cultura popular para hacer visibles las causas por las que luchan, utilizando estas historias para enmarcar su identidad y determinar sus rituales cívicos.

Hay una especie de intersección entre la narración transmedia que realiza la apropiación de la que hablaba antes, cuando Star Wars se representa de maneras distintas en los distintos países por las distintas comunidades por la activación de los fans. Así es que sí, hay una intersección. Estamos recurriendo las historias para enmarcar nuestra identidad cívica, para determinar los rituales cívicos que representamos en el mundo. Así que seguro es parte de la lógica de la transmedia que las historias fluyan de una plataforma a la otra. Si los superhéroes son tan prevalentes, no sorprende que actualmente nosotros como fans los llevemos a historias en distintas esferas cívicas, y que utilicemos las historias como una herramienta de resistencia con identidad política. O que tomemos *The Handmaid's Tale* y la usemos como símbolo del derecho a la reproducción; que utilicemos a los zombies como todo tipo de símbolos políticos. Esto está pasando en todo el mundo, y lo que quiero decir es que esta es otra clase de localización del sistema hollywoodense o del sistema de entretenimiento más amplio, no solamente de Hollywood, aunque Hollywood es una de las fuerzas más influyentes en el planeta. Mucha de la iconografía de Hollywood se transforma en símbolos políticos. (Jenkins, como se citó en Albarello, 2021, p. 2)

Cómo cuarto punto Jenkins (2009a), introduce la idea de Construcción del Mundo (*Worldbuilding*). Plantea que la disponibilidad de contenido, aunque no contribuya directamente a la narrativa futura, sin embargo, posibilita la expansión de la comprensión del universo.

El concepto de creación de mundos parece estar estrechamente vinculado a los principios anteriores de inmersión y extractabilidad, ya que ambos representan formas para que los consumidores interactúen más directamente con los mundos

representados en las narrativas, tratándolos como espacios reales que se cruzan de alguna manera con nuestras propias realidades vividas. (párr. 8)

Ilustración 21

Ejemplo de Extractabilidad (Extratability)



Nota. (izq.) Fotografía del diario El País donde se muestra a mujeres que se manifiestan a favor del Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito frente al Congreso de la Nación Argentina, en CABA (10/07/2018) – (der.) Fotograma de un capítulo de la serie The Handmaid's Tale (El cuento de la criada) (2017–2022).

En quinto lugar, presenta a la Serialidad (*Seriality*) cómo la forma organizativa que permite la continuidad narrativa en su relación temporal a través de diversas plataformas.

Podemos pensar entonces en la narración transmedia como una versión hiperbólica de la serie, donde los fragmentos de información significativa y atractiva de la historia se han dispersado no simplemente en múltiples segmentos dentro del mismo medio, sino en múltiples sistemas mediáticos. (párr. 14)

El difusor del *transmedia storytelling*, incluye en sexto lugar a la Subjetividad (*Subjectivity*) y explica que los usuarios pueden

acceder a profundizar historias o personajes secundarios del universo narrativo que en la narración principal están apenas presentados generando *spin-offs*¹³ en otras plataformas.

A través de las redes sociales, muchas veces los usuarios pueden, incluso, dialogar con sus personajes, transformando ese intercambio en el texto principal de la historia.

Para terminar, Jenkins (2009a, 2009b) presenta como séptimo principio a la *Performance*, en relación con lograr la participación del público y que adelantara en el clásico *Convergence Culture* (2006/2008), donde presenta dos conceptos relacionados: atractores culturales —desarrollado por el filósofo Pierre Lévy— y los activadores culturales.

Los atractores culturales aglutinan a una comunidad que comparten intereses comunes y cómo activadores culturales son quienes le dan a esa comunidad una acción concreta.

En línea con Jenkins (2009a, 2009b), el investigador de la *Universitat d'Alacant*, Raúl Rodríguez Ferrándiz (2014), señala cinco principios básicos:

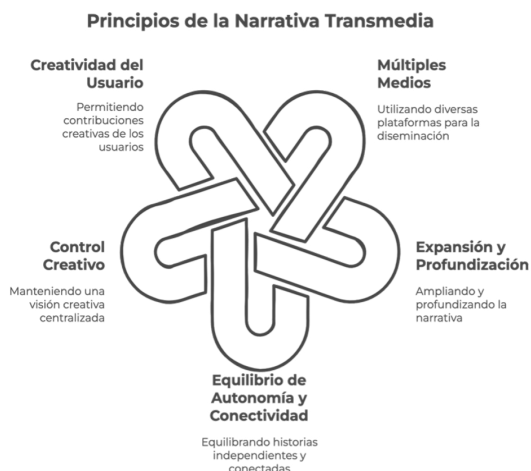
1. los múltiples medios y plataformas en que se disemina el universo narrativo;
2. la necesidad de que cada uno de ellos haga con dicho universo lo que sabe hacer mejor sin caer en redundancias, sino expandiéndolo y profundizándolo al mismo tiempo;
3. el balance calculado entre relatos que se sostengan por sí mismos en un sólo medio, es decir, que no resulten incomprensibles para un público ocasional, y relatos que

13. Historia que deriva de otra previamente creada, o desarrolla un personaje secundario o describe una precuela, o una secuela.

- sean fragmentos de un todo más comprensivo capaz de arrastrar a un público transmedial, más implicado,
4. la necesidad por ello de un control creativo centralizado, a veces incluso unipersonal, pero al tiempo
 5. la inevitable dispersión del universo a partir de relatos no canónicos, producto de la creatividad irrestricta del usuario (p. 20).

Ilustración 22

Principios de las Narrativas Transmedia de Raúl Rodríguez Ferrándiz (2014)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Desde el campo profesional y la industria del infoentretenimiento, también se abordan las narrativas transmedia, y dan espesura a esta gran dimensión a niveles productivos.

Ilustración 23

Los 10 mandamientos para la producción de una franquicia en el siglo XXI, de Jeff Gómez (2012)

Los 10 mandamientos para la producción de una franquicia en el siglo XXI



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

En esta dirección desde la industria, Jeff Gómez (2012) expone en la conferencia de apertura de la *StoryWorld 2012*, *Los 10 mandamientos para la producción de una franquicia en el siglo XXI*. En ella el director ejecutivo de *Starlight Runner Entertainment*, sentencia:

1. Conocer la esencia de la marca y nunca desviarse de ella.
2. El mundo de la historia es imparabable y está por, sobre todo.

3. Elaborar un plan plurianual que permita planificar la construcción y la implementación adecuada del mundo narrativo.
4. Conseguir a los mejores talentos para el trabajo.
5. Crear recursos altamente organizados para el canon y los activos de la historia.
6. Los estudios y productores deben establecer un diálogo permanente con todos los responsables de áreas, para apoyar el mundo de las historias.
7. Incentivar a los decisores de área en el respaldo de la estrategia en la implementación del mundo de la historia.
8. Validar y celebrar la participación de la audiencia.
9. Las licencias, la comercialización y el marketing deben nutrir y expandir el mundo de las historias.
10. El mundo narrativo debe ser accesible a través de una variedad relacionada de medios digitales y tradicionales, donde cada pieza contribuya al conjunto del relato.

Robert Pratten (2011/2015), director ejecutivo y fundador de *Transmedia Storyteller Ltd.* en su libro *Getting Started with Transmedia Storytelling a practical guide for beginners*, expone características que tienen las narrativas transmedia.

A diferencia del planteo de Jenkins (2009a, 2009b) y de Gómez (2012) que refieren sus reflexiones hacia las grandes franquicias, en donde el primero profundiza sobre la relación de las audiencias y

el segundo los problemas comerciales, Pratten (2011/2015), aborda las narrativas transmedia desde otro ángulo.

El productor transmedia lo determina con énfasis: “Mis intereses son crear una realidad alternativa viva y respirable en la que cualquiera pueda elegir fingir que el mundo ficticio de su elección realmente existe” (p. 10).

Pratten (2011/2015) entiende que hay siete objetivos de diseño para crear mundos narrativos persistentes e inmersivos que combinen realidad y ficción.

Omnipresente (*pervasive*): las historias tienen una característica ubicua ya que están disponibles desde cualquier dispositivo, en todo momento y lugar. Las historias se construyen en torno a las audiencias, conectándose con ella a través de diversas plataformas. Se desdibujan las fronteras entre mundo real y ficticio.

Persistente (*persistent*): las historias evolucionan con el tiempo, reaccionando a la participación de las audiencias.

Participativo (*participatory*): las audiencias interactúan con los personajes, elementos de la trama y otros miembros de la comunidad de usuarios.

Personalizada (*personalized*): la historia recuerda decisiones y conversaciones y se adapta a cada miembro de la audiencia.

Conectado (*connected*): la experiencia se conecta a través de plataformas y con el mundo real, lo que permite que la narrativa sea contextual, integrando el espacio narrativo con la realidad.

Inclusivo (*inclusive*): se adapta una variedad de dispositivos y modos de participación para que la mayor cantidad de personas posible puedan disfrutar de la historia, incluso si se encuentra en diferentes niveles de profundidad y sofisticación.

Basado en la nube (*cloud-based*): una inteligencia de red controla la historia y la experiencia desde un núcleo central, capaz de ver todo el contenido y toda la audiencia.

Desde América Latina, Fernando Acuña y Alejandro Caloguerea (2012), en el clásico y primigenio manual, *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*, plantean que el concepto transmedia integra experiencias, de modo interactivo, en universos narrativos que sostienen y multiplican historias y personajes.

Ilustración 24

Objetivos del diseño narrativo de Robert Pratten (2011)

Objetivos de diseño narrativo



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Cada una de estas extensiones muestra una parte diferente de la historia principal y cada una de ellas realiza una aportación diferente en el gran mundo narrativo. Los personajes y mundos narrativos pueden existir y desarrollarse fuera de la trama inicial de la película, serie o videojuego.

Se trata de una superposición de diferentes capas (contenidos, ventanas, tecnologías, etc.) que han de ajustarse y encajar en el momento adecuado y en las plataformas adecuadas, generando sinergias que producen un mayor interés del usuario y una mayor participación. (pp. 50-51)

Nuno Bernardo (2014), escritor, productor y director portugués galardonado con los premios *Emmy*, en su libro *Transmedia 2.0. How to Create an Entertainment Brand using a Transmedial Approach to Storytelling*, desde un enfoque de estrategias de producción plantea tres tipos de desarrollo para la realización, sindicándolos como modos distintos que tienen objetivos diferentes.

1. *La extensión de marca (The brand extension)*

Este modelo se presenta como la forma más convencional y establecida en la producción de desarrollos transmedia. Se caracteriza por la producción de contenidos complementarios que orbitan en torno a un producto principal, generalmente una obra audiovisual de gran envergadura, como una película taquillera o una serie de televisión con alto índice de audiencia. Estos contenidos adicionales, que pueden adoptar diversas formas —precuelas, *spin-offs*, historias de fondo, finales alternativos, contenido *making off*, entre otros—, se distribuyen a través de múltiples canales y plataformas, incluyendo

sitios web dedicados, perfiles en redes sociales, aplicaciones móviles y otros medios digitales.

A diferencia de otros enfoques transmedia que buscan construir narrativas independientes y autosuficientes en cada plataforma, para el productor portugués, la extensión de marca (*The brand extension*), prioriza la experiencia del producto principal. Los contenidos complementarios funcionan como extensiones de este, ofreciendo al público una inmersión más profunda en el universo narrativo, pero siempre reconduciéndolo a la obra central. En este sentido, actúan como “puertas de entrada” que invitan a la audiencia a explorar aspectos secundarios de la trama, personajes periféricos o eventos pasados dentro del universo narrativo, pero con el objetivo final de reforzar el consumo del producto principal.

Esta subordinación al producto principal es precisamente el punto de fricción con la visión “purista” del transmedia, quienes argumentan que este modelo, se reduce a una mera estrategia de *marketing*, cuyo objetivo principal es impulsar las ventas, aumentar la visibilidad y generar ingresos adicionales en torno a una marca ya establecida, donde el modelo no ofrece verdaderas experiencias narrativas independientes en cada plataforma, sino solamente de utilizar la narrativa transmedia como un recurso promocional.

Sin embargo, es innegable el valor de la extensión de marca (*The brand extension*) como herramienta de *marketing* y *branding*. Al ofrecer contenido exclusivo y atractivo, se genera un mayor compromiso por parte de las audiencias, se fomenta la interacción en línea y se construye una comunidad de fans alrededor de la marca.

La expansión del universo narrativo a través de múltiples plataformas permite alcanzar a diferentes segmentos de la audiencia,

maximizando el alcance y el impacto del producto principal. Ejemplos paradigmáticos de este modelo se encuentran en las grandes franquicias de Hollywood, como el *Universo Cinematográfico de Marvel (UCM)* o la saga de *Star Wars*, que saben explotar este modelo para construir verdaderos imperios mediáticos.

2. *El trampolín (The stepping stone)*

El modelo se centra en la producción de contenidos digitales de bajo presupuesto (*low cost*), destinados principalmente al consumo en línea. A diferencia de las grandes producciones de Hollywood que cuentan con el respaldo financiero de las *Majors*, este enfoque se adapta a las necesidades de productoras independientes o creadores individuales con recursos limitados.

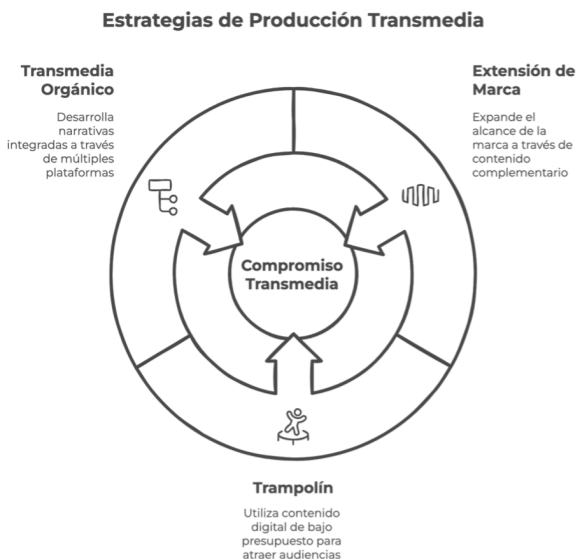
El trampolín se caracteriza por la utilización de plataformas digitales como principal –y a menudo único– canal de distribución. Los *webisodios* (episodios cortos producidos para la web) y los *movisodios* (contenidos adaptados para dispositivos móviles) son formatos comunes en este modelo, permitiendo llegar a un público específico con una inversión relativamente baja.

Para Bernardo (2014), en general estos proyectos funcionan como pruebas de concepto o precuelas de proyectos más ambiciosos, como películas o series de televisión. También pueden ser producciones originales concebidas exclusivamente para el entorno digital, buscando monetización a través de publicidad en línea o patrocinios. El productor se centra en un único producto digital, apostando a su éxito en la plataforma original.

La metáfora del “trampolín” alude a la posibilidad de que un proyecto digital exitoso pueda dar el salto a medios más convencionales, como la televisión o el cine, convirtiéndose en una marca transmedia de mayor envergadura. Sin embargo, el ganador del *Emmy* advierte que la gran mayoría de estos proyectos no logran trascender el ámbito digital y que los ingresos publicitarios suelen ser insuficientes para sostenerlos de forma independiente. El trampolín (*The stepping stone*) representa, por lo tanto, una estrategia de riesgo, pero también una oportunidad para creadores con visión y recursos limitados.

Ilustración 25

Estrategias de Producción Transmedia de Nuno Bernardo (2014)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

3. *Transmedia orgánico (Organic transmedia)*

El Transmedia orgánico (*Organic transmedia*), según Bernardo (2014), representa un enfoque centrado en la narrativa, donde la historia es el motor que impulsa la expansión a través de múltiples plataformas. A diferencia de los modelos anteriores, donde la plataforma o el producto principal dictan la estrategia, en este modelo la historia se desarrolla de forma independiente respecto al medio, permitiendo que la actividad multiplataforma surja de forma natural desde el interior de la narrativa.

El desarrollo de la historia y la creación de contenidos para diferentes plataformas evolucionan de forma paralela e interdependiente. Las plataformas no se conciben como meros complementos o extensiones de una obra central, sino como espacios donde se despliegan diferentes facetas de la misma historia, generando una experiencia más rica e interactiva para la audiencia.

Este modelo permite al productor involucrar al público en el proceso de desarrollo de la historia en tiempo real, incubando personajes o tramas en línea y generando un diálogo constante con la comunidad de fans. Este enfoque se aleja de una lógica puramente comercial, priorizando la creación de una experiencia narrativa significativa y participativa. El objetivo principal no es el marketing, sino la construcción de un mundo narrativo complejo y atractivo que invita a la exploración y la interacción.

Otro productor transmedia y académico italiano, Max Giovagnoli (2011), tempranamente en su libro *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*, propone cuatro puntos cardinales para el “hacer transmedia (*doing transmedia*)”.

- 1) Hacer transmedia significa involucrar múltiples medios en un Proyecto editorial, manteniendo las características y el lenguaje de cada uno, aunque formen parte de un único sistema de comunicación integrada;
- 2) Hacer transmedia significa hacer que los contenidos del proyecto estén disponibles en diferentes plataformas tecnológicas, sin provocar solapamientos ni interferencias, al tiempo que se gestiona la historia vivida por los diferentes públicos;
- 3) Hacer transmedia significa permitir que los múltiples medios cuenten historias diferentes, pero todas explorando un tema común, aunque se experimente a través de múltiples perspectivas narrativas;
- 4) Hacer transmedia significa aceptar ceder una parte de la autoría y la responsabilidad de la historia al público y a otros narradores para crear un relato participativo y sinérgico con las experiencias de los diferentes públicos (p. 16).

Este trabajo se referencia en los principios esbozados por Max Giovagnoli (2011) y son el faro y mojón para el planteo de cualquier producción transmedia.

Años después, Giovagnoli (2017) en su libro *The Transmedia Way: A Storytellers, Communicators and Designers' Guide to the Galaxy*, describe y propone un sistema de comunicación para la producción y distribución de proyectos transmedia:

1. *Sistema de comunicación de apoyo (Supportive communication system):*

Los diferentes medios dan toda su contribución al éxito del proyecto, se complementan entre sí y apoyan las acciones de los

demás. Se integran, comparten contenido e información y sugieren a las audiencias historias, experiencias y recompensas, creando puntos de contacto y puentes entre un medio y otro para que sus comunidades puedan disfrutar de las mejores prácticas comunicativas y estimulando procesos de cocreación de contenidos.

Para lograr tal objetivo, los sistemas de comunicación de apoyo generalmente utilizan un tema narrativo común, es decir, un “de qué” puede hablar el público y cada uno utiliza su propio lenguaje y herramientas tecnológicas con el objetivo de desarrollar mensajes, itinerarios temáticos o interpretaciones originales.

Las dinámicas básicas que actúan en el público en la realización de un sistema de comunicación de apoyo son:

- el paso de una comunicación sincrónica a una asincrónica en los diferentes medios;
- el uso de ganchos dramáticos para conectar un medio con el otro;
- el uso de contenidos espejo en los diferentes medios implicados en el proyecto. (p. 132)

2. *Sistema de comunicación competitivo (Competitive communication system):*

Giovagnoli (2017), sigue en su desarrollo con el sistema competitivo, en el cual se crean diferentes versiones realizadas para cada uno de los medios implicados en el proyecto en términos tecnológicos, narrativos y de consumo.

Múltiples medios “se reparten sus papeles” provocando movimientos antagónicos en las audiencias. Se basan en la autonomía de cada medio en relación con el proyecto

y buscan crear un diálogo más personalizado dentro de la propia comunidad de cada medio. Dado que la creación de versiones narrativas adicionales requiere más tiempo y dinero y disminuye la eficiencia del control ejercido por el emisor, la utilización de un sistema competitivo transmedia es a menudo desalentada por la dirección corporativa. (p. 135)

3. *Sistema de comunicación omnívoro (Omnivorous communication system):*

En el sistema comunicativo omnívoro los distintos medios están sometidos a la presencia de una plataforma central de la que dependen todos los demás (tanto los oficiales –canon– como los creados por la audiencia –*fandom*–).

Para Giovagnoli (2017), un sistema de comunicación omnívoro favorece la creación de un ágora común para todos los autores de un proyecto.

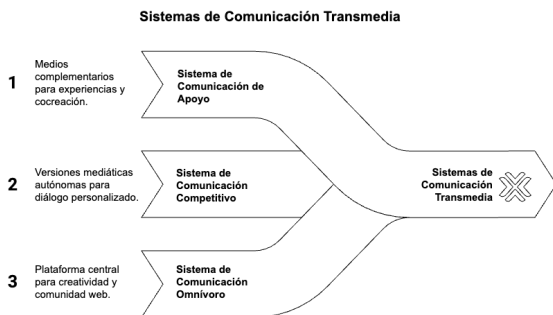
Más que lo que ocurre con los sistemas solidarios y competitivos, los proyectos transmedia con un sistema comunicativo omnívoro se basan en un jerga imaginativa y editorial básica compartida entre el emisor y el receptor. Por este motivo, y por sus aspectos tecnológicos, económicos y editoriales, el medio más eficaz en el sistema omnívoro es la web. Además de ser más barata que otros medios, la web puede fomentar comunidades fieles a un proyecto por la velocidad con la que se puede actualizar, la alta dosis de creatividad que se puede expresar en sus fotogramas y la oportunidad de subir –gracias a un único archivo–. (pp. 138-139)

La transmedialidad se manifiesta como una dimensión narrativa contemporánea que supera la sola difusión de contenidos, conformando un lenguaje social a partir de entornos interactivos. Constituye una compleja arquitectura donde fragmentos de una misma historia se

distribuyen estratégicamente a través de diversas plataformas y medios, cada uno aportando una pieza única e íntegra al universo global. Lejos de ser una simple estrategia de marketing, este enfoque fomenta la inmersión profunda y la participación del usuario participante, transformándolo en un elemento crucial en la evolución del relato y en la construcción de significado. De esta forma, la narrativa se expande de modo omnipresente y persistente, construyendo mundos complejos que dialogan con la realidad del usuario, habilitando la posibilidad concreta de cocreación de contenidos. En esencia, la transmedialidad configura una experiencia narrativa de carácter holística, coherente y significativamente interactiva.

Ilustración 26

Sistemas de Comunicación Transmedia de Max Giovagnolli (2017)



Hecho with Napkin

Elaboración propia, producido con Napkin AI.

EXPLORANDO LA NO FICCIÓN

Heminway decía que la tarea periodística es una buena gimnasia para aprender a escribir, a condición de que se abandone a tiempo. Y Borges sugirió alguna vez que los diarios sólo deberían salir de tanto en tanto, a propósito de algún acontecimiento importante. Por desgracia, la mayoría de nosotros no llega a escribir libro alguno (...) Y sabe que no hay más remedio que salir todos los días

— Daniel Brigueat (1984/1993)

El concepto de no ficción surge desde las mismas entrañas de la industria cultural, impulsado por la demanda de procesos y segmentaciones bien definidos que facilitan su expansión. A medida que el cine se especializa y desarrolla su propio lenguaje, los géneros literarios de ficción y no ficción comienzan a aplicarse también a estas producciones.

Según el especialista catalán Arnau Gifreu-Castells (2015b) el término no ficción se presenta

como un macro-género que engloba formas muy diversas de expresión como las propias del documental, el periodismo (reportaje, crónica y noticia), el film ensayo, las películas científicas o de investigación, el vídeo con finalidades específicas (institucional, industrial o de propaganda), los materiales educativos, las películas de naturaleza o las películas de viajes o turísticas, entre otros. (pp. 16-17)

Anteriormente Antonio Weinrichter (2004), profesor de la *Universidad Carlos III*, expresa que el término de documental resulta insuficiente

para dar cuenta de la asombrosa diversidad del trabajo que se está llevando a cabo en la actualidad y que debemos denominar todavía por exclusión, como es uso aceptado en el campo literario por herencia del inglés con el fastidioso nombre de Non Fiction.

No ficción. Una categoría negativa que designa una *terra incógnita*, la extensa Zona no cartografiada entre el documental convencional, la ficción y lo experimental. En su negatividad está su mayor riqueza: no ficción = no definición. Libertad para mezclar formatos, para desmontar los discursos establecidos, para hacer una síntesis de ficción, de información y de reflexión. Para habitar y poblar esa tierra de nadie, esa zona auroral entre la narración y el discurso, entre la Historia y la biografía singular y subjetiva. (p. 11)

Es importante traer algunos nuevos debates dentro del campo de la no ficción, que tensiona las concepciones tradicionales de verdad y representación, particularmente en el contexto de la denominada posverdad¹⁴, donde las opiniones y emociones a menudo prevalecen

14. También conocida como mentira emotiva es un neologismo que implica la distorsión deliberada de una realidad en la que priman las emociones y las creencias personales frente a los hechos objetivos, con el fin de crear y modelar la opinión pública e influir en las actitudes sociales, tal como lo define el Diccionario de la *Real Academia Española (RAE)*.

sobre los hechos objetivos. La no ficción, lejos de evitar estos dilemas, los abraza como un objeto central de exploración narrativa y estética.

Cómo sugiere Victoria García (2021), investigadora de la *Universidad de Buenos Aires*, a diferencia de la ficción, la no ficción no puede permitirse descartar la cuestión de la verdad tan fácilmente. Sin embargo, es común que el discurso crítico sobre este género apele a la difusión de las fronteras entre ficción y no ficción.

Muchas de las narrativas de no ficción emplean técnicas de la ficción para mejorar la expresividad y la inmersión del relato.

Ficcionalización, en efecto, no es lo mismo que ficción: las técnicas del relato ficcional no dejan de aplicarse aquí a la representación de hechos reales, y es esa contradicción aparente entre los medios y los fines del relato lo que caracteriza al género.

La no ficción no renuncia a una aspiración de factualidad que la crítica a menudo desestima, por considerarla ingenua o deliberadamente falaz. Así, mientras desde el discurso crítico se subraya que no hay hechos, sino interpretaciones, que no hay posible acercamiento al mundo, si no es mediado por el artificio del lenguaje, las narrativas de no ficción persisten en su intento por aproximarse a lo real: por decir, si no la Verdad, al menos una verdad o varias posibles. (p. 196)

La búsqueda de la verdad en la no ficción no implica que se dé por sentado este concepto. Más bien, la verdad surge como un problema a lo largo de la historia del género literario. Escritores como el periodista argentino desaparecido por la última dictadura cívico-militar en 1977, Rodolfo Walsh, reconoce las limitaciones del testimonio, considerándolo como una “verdad recortada”, mientras Truman Capote, quien acuña el término *Non Fiction* por su parte, se

debate entre la factualidad irrefutable y la influencia inevitable de su perspectiva como autor.

V. García (2021, p. 3), plantea que la relación de las narrativas de no ficción

con la verdad es ambigua: ni ajena al problema, como se desprende de las perspectivas que insisten en la disolución de los límites entre ficción y no ficción, ni adaptada a una noción simplista de verdad objetiva, como surge de los enfoques que rechazan de plano el pacto factual que introducen estos textos.

Se puede aseverar que la no ficción no permanece indiferente a las transformaciones de las últimas décadas, como el declive de los medios tradicionales y la relevancia de las redes sociales. Estas transformaciones se han subsumido bajo la idea de posverdad, donde la verdad pierde importancia en el debate público.

No ficción en las narrativas transmedia

La evolución del documental lineal que se origina para exhibirse en sala luego salta a la TV y más tarde se hace un lugar en las plataformas de *streaming*, encuentra en la web el ambiente propicio para convertirse primero en multimedia y luego alcanzar la característica interactiva, donde es nombrado como *webdoc* o *i-doc*.

El término *webdoc* aparece por primera vez 2002 en el *Festival Internacional de Documental Cinéma du Réel* que se realiza en París, para designar al documental multimedia interactivo. Virginia Villaplana Ruiz (2017) de la *Universidad de Murcia*, lo define como “un formato intrínseco de la red y se define desde la interacción y desde la participación de los usuarios” (p. 202).

Cuando el documental con características interactivas deja de contar solo una historia y expande su relato en un universo narrativo complejo y se despliega sobre diversas plataformas, transmuta en transmedia.

Ilustración 27

Estructura del documental transmedia, Siobhan O'Flynn (2012)

Estructura del Documental Transmedia



Made with Napkin

Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Siobhan O'Flynn (2012), define al documental transmedia como una narrativa distribuida, a través de múltiples plataformas, sean o no digitales, diseñado con elementos interactivos. “El documental transmedia distribuye la narrativa a través de más de una plataforma, donde puede o no ser participativo, posibilita invitar a

generar contenidos por el público y aunque tiende a ser abierto y cambiante, no siempre lo es” (p. 143).

La investigadora canadiense propone un gran desafío para los realizadores y productores audiovisuales actuales porque estas nuevas formas narrativas exigen flexibilidad y voluntad para experimentar con los medios de comunicación y un compromiso para participar en la comunicación, cómo no había sucedido antes.

Judith Aston et al. (2017), utilizan el concepto *i-doc*, para englobar tanto las producciones interactivas, como inmersivas y transmediales.

En un campo que cambia rápidamente, queremos que *i-docs* sea un concepto expansivo que pueda proporcionar una plataforma para interrogar diversas formas y abrazar una variedad de tendencias emergentes. Seguimos usando el término ‘*i-docs*’ para incluir proyectos que pueden encontrarse en otros lugares descritos como *webdocs*, documentales *transmedia*, *serious games*, *locative docs*, medios comunitarios interactivos, *docujuegos* y ahora, también, formas que incluyen la realidad virtual, no ficción, literatura ambiental y documentales sobre actuaciones en vivo. No nos centramos solo en las prácticas de pantalla visual, ya que los *idocs* pueden incluir trabajos en los que el audio conduce, o donde los proyectos de realidad inmersiva y mixta utilizan la actualidad y el reportaje, la historia auditiva y la poesía, todo lo cual abre nuevos terrenos para la documentación lejos del linaje del cine documental. (p. 19)

Es interesante detenerse en la mirada de Jan Baetens (2019), de la *KU Leuven*, que plantea una diferencia de perspectiva de recursos y objetivos entre la ficción y la no ficción en proyectos *transmedia*. Mientras que, para la primera la narrativa se pone en general al servicio del universo narrativo, donde “lo que se cuenta no es tanto la

historia en sí misma, sino una cierta forma de mostrar y explotar un mundo narrativo que con frecuencia está predefinido” (p. 245), para la no ficción en esta nueva forma narrativa tiene un objetivo distinto. La intención es generar una reinterpretación del mundo narrativo, no sólo presentarlo, explorando una perspectiva diferente a la que otras producciones realizaron.

El propósito de la narrativa transmedial en la no ficción no es usar, cambiar o expandir un mundo narrativo; su objetivo principal es generar un “contradiscurso” sobre el mundo narrativo (es decir, sobre la realidad). Dicho de otro modo: la lógica o incentivo principal detrás de la narrativa transmedial en la no ficción no es el ideal de la complementariedad —es decir, mostrar que algunos medios pueden hacer lo que otros no pueden, debido a que ofrecen posibilidades diferentes, y que, por tanto, necesitamos usar todo el abanico de medios a nuestra disposición—, sino el de la oposición —es decir, demostrar que algunos medios pueden hacer lo que otros no hacen o no quieren hacer, por cualquier motivo que uno quiera imaginarse—. Ésta es también una distinción crucial entre los dos tipos principales de narrativa transmedial, que debería ser tenida en cuenta por los planteamientos actuales en este campo, a menudo centrados exclusivamente en la ficción, para generar una forma más matizada de pensar sobre la relación entre los mundos narrativos y la transmedialización. (p. 246)

El nuevo paradigma de proyectos documentales y de no ficción en general se reconvierte a un modelo lenticular donde los realizadores pasan a considerar profundamente cuestiones espacio-territoriales, desarrollos abiertos y comienzan a diseñar experiencias basadas en lugares y los usuarios/prosumidores se convierten en participantes comprometidos.

Patricia Zimmermann, profesora de la *School of Communications at Ithaca College* y Helen De Michiel, directora y productora de cine,

TV y narrativas transmedia (2017), puntualizan como el documental ante estas nuevas emergencias se reconfigura.

Las nuevas tecnologías, las relaciones sociales realineadas y los desafíos políticos emergentes exigen un reexamen de las formas, funciones y roles del documental. Ya no es un objeto fijo, el documental está adquiriendo contornos iterativos que cambian de forma y migra a través de múltiples interfaces. (p. 6)

Las autoras estadounidenses profundizan en que la práctica documental con formatos transmedia expandidos sobre el territorio, privilegia el compromiso dialógico sobre la representación. En lugar de visiones individuales y jerárquicas de producción, establece un campo horizontal e interconectado de posibilidades de colaboración.

En lugar de argumentación deductiva, gran narrativa y cierre, crea un espacio permeable para las contingencias y el diálogo. En lugar de posiciones determinadas, ofrece encuentros impredecibles. En lugar de lo nacional, ofrece microterritorios sin límites que animan cuestiones más amplias, conectando lo local con lo global. En lugar de dividir lo analógico de lo digital, utiliza una amplia paleta de performances, plataformas y tecnologías con fluidez, intersubjetividad y permeabilidad. Las prácticas documentales en espacios abiertos no están diseñadas para producir un producto fijo, sino para funcionar en un estado continuo de proceso. (p. 14)

A medida que se amplían las oportunidades para contar historias colectivas, los productores pueden entrelazar relatos sobre territorios que amplifican lo local a partir de la participación social con narraciones generadas por los usuarios/integrantes, a través de microformatos basados en lugares situados, que se despliegan al interior de la comunidad.

Este corrimiento de la narrativa tradicional documental basada en grandes relatos permite construir una propuesta caleidoscópica de característica localizada, plural y multivocal. La interacción entre los realizadores y las comunidades locales permite una representación más auténtica y diversa de las realidades exploradas, fomentando la creación de un escenario dialógico y reflexivo en torno a las historias compartidas.

La visibilización de experiencias locales y promoción de la participación ciudadana, genera un bucle virtuoso que aglutina el sentido de pertenencia y empoderamiento en las comunidades. La mixtura de historias individuales y colectivas ofrece una perspectiva más compleja y matizada de la realidad social y cultural en la que se insertan.

Carlos Scolari (2012), adelanta en un artículo que utiliza como base para un capítulo de su *best-seller Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (2013), sintetiza magistralmente la transición del pasaje del documental interactivo al documental transmedia.

Si el documental interactivo encontró en la web un espacio privilegiado de expresión, el documental transmedia va más allá y lleva sus contenidos a otros medios y plataformas, buscando siempre la complicidad de los prosumidores. A diferencia del periodismo, donde la tecnología digital y la red fueron en gran medida consideradas como una amenaza, los documentalistas no tardaron en abrazar las posibilidades que brindan los entornos interactivos y colaborativos. Ya sea que se trate de obras de corte comercial cuyo objetivo es solo informativo o producciones que buscan algún tipo de transformación social, en el mundo del documental encontraremos algunos de los ejemplos más complejos y sugestivos de Narrativa Transmedia. (2012, párr. 3)

Analizando las producciones transmedia fundamentalmente de desarrollo latinoamericano, para Irigaray y Lovato (2015) toda serie de experiencias diversas en este campo aplicadas al periodismo, el documental y los géneros híbridos que recuperan discursos testimoniales e históricos incluyendo personajes y acciones ficticias, se pueden considerar que transitan el amplio espacio de la no ficción.

Esta concepción se basa en lo que Albert Chillón (1999), profesor de la *Universitat Autònoma de Barcelona*, decide llamar “enunciación facticia o ficción tácita” a todos aquellos relatos en los que la dosis de ficción es implícita y no intencional.

Para el catedrático catalán, este tipo de enunciaciones exige “un pacto de veridicción entre los interlocutores, comprometidos a entablar un intercambio fehaciente”. Siguiendo este marco argumentativo se pueden incluir, perfectamente, los relatos periodísticos, las crónicas y los documentales en sus versiones multimedia, interactivas y transmedia, e incluso los relatos educativos (Irigaray & Lovato, 2015).

En su tesis de doctorado para la *Universidade de Santiago de Compostela*, Jorge Vázquez-Herrero (2019) amplía la conceptualización de Gifreu-Castells (2015b), para introducir la idea de la no ficción interactiva se puede denominar un macro género o conjunto de formas de lo real, que emplea activamente los recursos de los medios digitales interactivos, como Internet, a través de las dimensiones cómo la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad.

El investigador gallego afirma que la no ficción interactiva,

Toma una referencia en la realidad que es identificada por el creador y que el usuario puede localizar, aunque existan elementos ficcionados que no desvíen del objetivo de representar verazmente dicha realidad. Por esta razón, la finalidad de la

obra es un aspecto importante para la clasificación de la no ficción interactiva, donde llegan a juntarse informaciones periodísticas, materiales educativos, juegos, experiencias de realidad virtual y todo tipo de desarrollos, siempre y cuando su intención sea la representación o comunicación veraz de un fragmento de la realidad. (p. 132)

Para resumir lo planteado, la evolución del documental tradicional hacia las narrativas transmedia revela una profunda reconfiguración de la no ficción. Este tránsito desde el *webdoc* interactivo a formatos transmedia más amplios busca, fundamentalmente, la complicidad del translector. A diferencia de la ficción, la no ficción transmedia no persigue expandir un universo narrativo predefinido; su objetivo primordial reside en generar un contradiscurso sobre la realidad, promoviendo una reinterpretación del mundo desde la oposición, más que la complementariedad de medios. Así, el documental se transforma en un objeto flexible y en proceso continuo, priorizando el compromiso dialógico y la colaboración horizontal sobre la representación tradicional. De esta forma se establece un nuevo paradigma donde la intención de la obra es clave para su clasificación: la representación o comunicación veraz de un fragmento de la realidad, incluso al integrar elementos ficcionados.

Dimensiones, tipologías y clasificaciones de las narrativas interactivas, inmersivas y transmedia de no ficción

Narrativas Transmedia duras, blandas y semiblandas (masticables)

Geoffrey Long (2007), discípulo de Jenkins (2003), en su tesis de maestría en el MIT, *Transmedia storytelling: business, aesthetics and*

production at the Jim Henson Company plantea una tensión interesante entre adaptación y transmediación y las diferencia. “Volver a contar una historia en un tipo de medio diferente es adaptación, mientras que usar múltiples tipos de medios para crear una sola historia es transmediación (p. 22), a diferencia de la investigadora australiana Christy Dena (2009, 2018) que propone que el transmedia no debe limitarse a la creación de extensiones narrativas, sino que debe entenderse como una filosofía de diseño centrada en la experiencia donde la adaptación es una opción válida y necesaria para satisfacer el deseo del público de reconectar con el mundo de la historia.

Ilustración 28

Tipos de Narrativas Transmedia, de Geoffrey Long (2007)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Long (2007) en su trabajo propone tres tipos de narrativas transmedia: en primer lugar, plantea las narrativas transmedia duras que son diseñadas y coordinadas desde el principio, según el autor son formas transmedia a priori —antes de la experiencia—, luego referencia a las narrativas transmedia blandas que son relatos que se expanden a través de los medios sólo después de que la producción

demuestre cierto éxito y las describe como formas transmedia a posteriori —después de la experiencia—. Por último, desarrolla las narrativas transmedia semiblandas masticables (*chewy*) que pueden convertirse en duras sólo después del éxito inicial de la producción principal.

Narrativas retroactivas y proactivas

En la misma perspectiva que Long (2007), Drew Davidson (2010) plantea diferenciar las narrativas desplegadas en múltiples plataformas¹⁵ en dos tipologías: retroactivas (*retro-actives*) y proactivas (*pro-actives*).

Las narrativas de tipo retroactivo están caracterizadas por comenzar después del éxito inicial de una producción comunicacional determinada, que al popularizarse se decide expandir el universo en otras plataformas.

“Las ideas cross-media comienzan después del hecho, por lo que el diseño y el desarrollo se llevan a cabo con una historia establecida y las experiencias mediáticas relacionadas se entrelazan con los medios existentes” (p. 17), plantea Davidson (2010), al analizar la explosión de ventas de los libros de *Harry Potter* y la decisión de una estrategia de ampliación narrativa para una experiencia multiplataforma, con filmes, comics y videojuegos.

Entonces, la película se lanzará con un juego de consola y algunos productos, así como un sitio web que nos llevará a

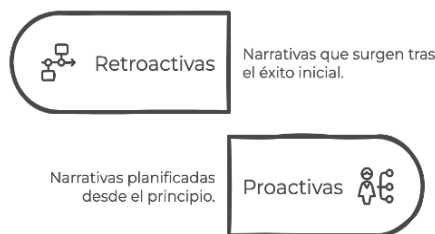
15. El autor habla de campañas *cross-media*. Aunque algunos autores lo plantean cómo sinónimo de transmedia, para este trabajo se lo diferencia como una narración multiplataforma donde las audiencias para comprenderla, necesitan experimentar la totalidad de los relatos, desplegadas sobre todos los medios.

un juego de realidad alternativa. Este tipo de campaña intenta crear un evento destacado que ya contará con experiencias de medios de apoyo para que pueda haber una gran recompensa tanto para los creadores como para la audiencia. (p. 17)

Ilustración 29

Tipología de las narrativas de Drew Davidson (2010)

Tipologías de narrativas



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

En cambio, las narrativas proactivas se planifican desde el principio con vinculaciones y articulaciones entre las historias y las plataformas, previendo la expansión del universo narrativo propuesto.

Sistemas abiertos y cerrados

Renira Rampazzo Gambarato (2012, 2013) retoma a Davidson (2010) con esta caracterización de diseño de proyectos, para realizar una tipología que aborde la relación entre historias y audiencias.

La investigadora brasileña propone dos tipos de sistemas, uno abierto y otro cerrado: "Los sistemas cerrados presuponen interacción,

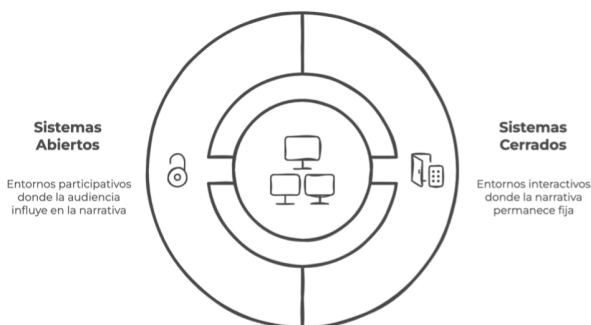
pero no participación. Además de la interactividad, los sistemas abiertos permiten la participación, es decir, la audiencia puede influir en el resultado y cambiarlo” (2012, p. 75).

Para Gambarato (2012, 2013) la interacción es un componente fundamental de las narrativas transmedia y aclara que sobre todo lo es la participación. Un proyecto interactivo posibilita que las audiencias se relacionen de alguna forma con la propuesta, sea esta al presionar un botón o al decidir la navegación para explorarla, pero no permitiéndole un proceso de cocreación para poder cambiar la historia. Estos relatos que son principalmente interactivos pueden considerarse sistemas cerrados, en los que el público puede actuar, pero no puede interferir con la narración.

Ilustración 30

Tipos de Sistemas en Narrativas Transmedia, de Renira Rampazzo Gambarato (2012, 2013)

Tipos de Sistemas en Narrativas Transmedia



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

En cambio, un sistema abierto se caracteriza por ser un proyecto que invita a la audiencia a participar de una manera que exprese su creatividad de forma única y sorprendente, permitiéndoles influir en el resultado final. De esta forma la participación se genera cuando las audiencias pueden, al menos con respecto a un determinado aspecto del proyecto, influir en el conjunto de componentes de la historia, reflexiona la investigadora de la *Jönköping University*.

Enfoque de la experiencia y enfoque participativo

En sintonía con Gambarato (2012, 2013) la propuesta de Joakim Karlsen (2019) del *Østfold University College*, plantea dos enfoques distintos para el diseño de proyectos transmedia de no ficción: enfoque de la experiencia y enfoque participativo.

Para el enfoque de la experiencia, el investigador nórdico, se basa en la narración de historias, el diseño experiencial y principalmente en la construcción de sistemas transmedia cerrados (Gambarato, 2012). Es una línea centrada en el autor y la historia en donde las experiencias se diseñan, planifican y producen, generalmente de arriba hacia abajo, en relación con la forma en que se realizan la mayoría de las producciones en la actualidad.

Tanto Karlsen (2019) como O’Flynn (2015) plantean la posibilidad de adaptación a tipos de participación más maximalistas, para crear sistemas transmedia más abiertos, que permitan “romper” la historia y desafiar la posición del autor.

En tanto para el enfoque participativo, Karlsen (2019) plantea que esta línea se basa en la facilitación, el diseño participativo y la creación de sistemas transmedia abiertos (Gambarato, 2012), lo que

supone un corrimiento de la creación y desarrollo de historias hacia el diseño de plataformas que permitan a los usuarios influir en el resultado final del proyecto.

El diseño participativo (PD) basado en principios enfatiza cómo se debe facilitar la participación en el proceso de diseño para dar voz a todas las partes y para que lo que se haga responda al problema que se aborda. El espíritu del diseño participativo puede compararse y alinearse con el espíritu de los movimientos documentales participativos de las décadas de 1970 y 1980 y comparte una lógica común. (Karlsen, 2019, p. 98)

Ilustración 31

Enfoques para el Diseño de Proyectos Transmedia, de Joakim Karlsen (2019)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Es un enfoque abierto y de abajo hacia arriba, que no sólo apunta a permitir que la audiencia influya desde el mismo comienzo de la propuesta y no solo después de que haya sido lanzada.

Collab Docs

Anteriormente Mandy Rose (2011) de la *University of the West of England (UWE Bristol)* y co-coordinadora de *i-Docs* propone cuatro modelos sobre los Documentales colaborativos (*Collab Docs*).

1. La multitud creativa (The creative crowd)

Al primer modelo lo denomina la multitud creativa (*the creative crowd*) en donde los participantes contribuyen con fragmentos a una producción modelada previamente. “Las unidades de contenido pueden no tener mucho sentido por sí solas, pero el valor y el significado se acumulan a medida que se unen y producen una estética distintiva que gira en torno a la energía y la repetición” (párr. 3).

2. Los observadores participantes (The participant observers)

Para el segundo propone un modelo distribuido, donde cada una de las partes aporte material para un montaje centralizado.

Lo que aportan es el potencial de un “conocimiento” documental basado en la experiencia: situada, encarnada y afectiva. Este modo tiene que ver con la multiplicidad, y cuando el contenido se organiza en una base de datos, el resultado también puede ser abierto y producirse a través de la experiencia interactiva del espectador/usuario. (párr. 4)

3. La comunidad de propósito (The community of purpose)

En el tercer modelo propuesto, los participantes poseen un objetivo compartido en torno al cambio social, interactuando en la

creación de contenido como en tareas conexas. La investigadora británica, refiere que el proceso colaborativo –el diálogo y las experiencias en la producción– es tan importante como el producto.

4. *Las huellas de la multitud (The traces of the multitude)*

Para el último plantea un modelo de colaboración y de permanente actualización a partir del aprovechamiento de la utilización de contenido producido en las redes sociales.

Es interesante traer una anécdota que cuenta Mandy Rose (2014), sobre la concepción colaborativa del documental desde el mismo momento que se denominó como tal.

El documental tiene su propia historia de “hazlo tú mismo”. Podría decirse que la historia comenzó en Gran Bretaña en 1935. Ese año, Ruby Grierson, cuyo hermano John había acuñado el término documental una década antes, trabajaba como asistente en la película que se convertiría en “Housing Problems”, sobre las condiciones de vida en el East End de Londres. En un incidente legendario, relatado por Grierson en sus memorias, invocó un espíritu de “hazlo tú mismo”, invitando a los habitantes de los barrios marginales a contar sus historias directamente a la cámara. Al entregarles metafóricamente el equipo de grabación, los instó a aprovechar la oportunidad para exponer su caso: “La cámara es de ustedes. El micrófono es de ustedes. Ahora díganles a esos bastardos exactamente cómo es vivir en los barrios marginales”. (p. 201)

Según lo que relata la investigadora británica la idea funciona, y los testimonios directos, aunque conscientes, de los habitantes del East End siguen siendo impactantes y conmovedores hoy en día. Esta acción temprana de Ruby Grierson de convertir a los protagonistas

del documental en agentes del proceso de creación ve su correlato en las nuevas formas de articulación documental.

Ilustración 32

Modelos de Documentales Colaborativos (Collab Docs) de Mandy Rose (2011)

Modelos de Documentales Colaborativos



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Living documentary

Con respecto a la interacción, Sandra Gaudenzi (2013), en su Tesis Doctoral de la *University of London*, categoriza al documental interactivo, que ella denomina *Living documentary*, a partir de cuatro modos:

1. *Conversacional (the conversational mode)*

Para este modo Gaudenzi (2013), propone una interacción entre personas o estas con el entorno físico. Lo caracteriza por la forma ilimitada de exploración que tiene el usuario, reservando para el canon el papel de “creador del mundo (*word creator*)”.

Al simular un mundo, con sus propias reglas y “cosas que se pueden hacer”, también decide el tipo de acción que tendrá el usuario. Cuando el mundo también puede ser generado por los usuarios (función configurativa), el autor se convierte en un facilitador e iniciador. Cuando el mundo solo se puede explorar y actuar sobre él (función de juego de roles), el autor es un narrador. (p. 47)

El modo conversacional, coloca al usuario en una realidad simulada o recreada digitalmente y crea escenarios constantes que parecen ser ilimitados.

2. *Hipertextual (the hypertext mode)*

Este modo conecta diversos elementos a través de hipervínculos a espacios establecidos previamente, conformando una narrativa fragmentada. Para la especialista en documental interactivo, el usuario sólo puede explorar, decidiendo los caminos por los que se moverá, pero no modificar ni añadir nada a la narrativa. En este sentido el espacio canónico es quien tiene la potestad de imaginar las narrativas ramificadas.

El autor no es un facilitador como lo es en el modo conversacional, sino un narrador que experimenta con niveles de elección dentro de un marco narrativo controlado. El modo

hipertexto no da garantías de llegar a destino, o de tener un viaje interesante, supone que el viaje es la parte más importante de la experiencia, y que el usuario disfruta construyendo su itinerario. (p. 53)

Gaudenzi (2013), sugiere que detrás de cada tipo de interactividad se encuentra la suposición de tener la posibilidad de intervenir. Cuando el usuario simplemente puede explorar y elegir dentro de un número determinado de opciones, el poder reside en la elección y no en la creación o modificación del mundo.

3. *Participativo (the participatory mode)*

En esta modalidad el usuario tiene funciones exploratorias y configurativas, que le permite añadir, cambiar o poner a circular contenido, y por lo tanto transformar inclusive el dispositivo, mientras el canon se reserva la función de diseñador de la base de datos.

Para el desarrollo de este modo, Gaudenzi retoma el concepto de “documental en evolución (*evolving documentary*)” de Glorianna Davenport & Michael Murtaugh (1995), investigadores del *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. “Mientras se cuenta la historia, el espectador es “pasivo” y está atento a la narración. Sólo interviene cuando quiere cambiar el curso de la presentación” (p. 5), plantean los especialistas norteamericanos.

Jorge Vázquez-Herrero (2019), advierte que esta forma se ve especialmente afectada por las nuevas plataformas de distribución de video online, que facilitan los procesos de transmisión y almacenamiento que permiten que el usuario contribuya con facilidad incluyendo su propio material.

4. *Experiencial (the experiential mode)*

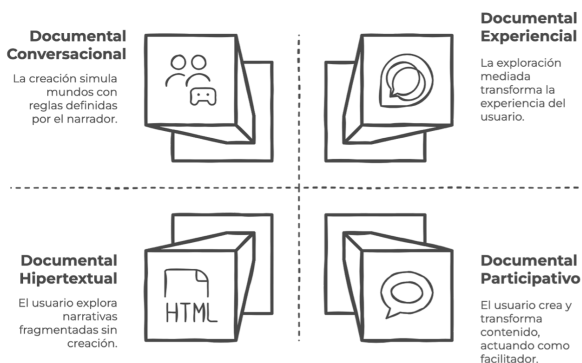
En esta última modalidad, Gaudenzi (2013), plantea que el usuario tiene la función exploratoria, configurativa y poética, mientras que el autor mantiene su papel como diseñador de experiencias en un entorno dinámico.

El modo experiencial permite a la computación interactiva mediar la relación del usuario con un entorno físico creando un espacio dinámico de transformación. A diferencia con los otros tipos de modos interactivos, el experiencial tiene la particularidad de añadir capas de datos a espacio físico, creando un contexto complejo y dinámico.

Ilustración 33

Categorías del Living Documentary de Sandra Gaudenzi (2013)

Modos de los Documentales Interactivos



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Esta definición es muy importante para este trabajo ya que conecta los conceptos con el espacio híbrido (Souza e Silva, 2006),

territorio informativo (Lemos, 2009), territorio multicapa (Pérez de Lama, 2009), postterritorio (Di Felice, 2012), territorio emergente (García García & Segovia Roig, 2018), territorios transmedia (Ardini & Caminos, 2018) y el de territorialidad expandida (Irigaray, 2016), que se desarrollan en el próximo capítulo.

Cuando un entorno físico está mediado por un documental locativo, se añaden nuevas restricciones y posibilidades a la relación entre el participante y el entorno. Al moverse a través de este nuevo espacio restringido, se pueden generar nuevas comprensiones y formas tanto del entorno como del participante. Es este efecto transformador bidireccional del documental experiencial lo que podemos observar cómo característico de esta forma. (Gaudenzi, 2013, p. 63)

Para Gaudenzi, esta modalidad supone un catalizador para un tipo diferente de significado a que si el participante se sentara frente a una pantalla. El modo experiencial implica interacción corporizada.

Webdoc narrativo, categórico y colaborativo

Kate Nash (2012), parte de la idea que todo webdoc permite la posibilidad de una estructura basada en las contribuciones de los usuarios y establece tres categorías para estas narrativas de no ficción.

1. El webdoc narrativo (the narrative webdoc)

El *webdoc* narrativo se distingue por su enfoque en la narración, buscando una experiencia similar a la de los documentales lineales tradicionales. La estructura de este tipo de documental interactivo está diseñada para facilitar la narrativización, priorizando un modo de

participación cercana a las narrativas documentales lineales. Aunque el usuario puede tener cierta libertad para explorar el contenido, la presentación de los eventos y la estructura general enfatizan las relaciones causales y una estructura cronológica, haciendo que estas sean evidentes para el usuario.

El webdoc incluirá una posición central de narración (puede ser el documentalista, el usuario u otro individuo) y enfatizará la conexión causal entre los acontecimientos. El usuario no necesita experimentar los acontecimientos en orden cronológico, pero la forma en que se estructuran los acontecimientos y se enmarca el documental hace evidente la estructura cronológica y las relaciones causales entre los acontecimientos. El modo puede incluir webdocs de estilo observacional, simulaciones en las que el recorrido del usuario proporciona coherencia narrativa o webdocs que se centran en el recorrido del cineasta. (p. 204)

El *webdoc* narrativo busca guiar al usuario a través de una historia con una estructura clara y coherente, aunque permitiendo cierta flexibilidad en la exploración del contenido, poniendo el énfasis en la conexión entre los eventos y la comprensión de la narrativa.

2. *El webdoc categórico (the categorical webdoc)*

En contraste con el *webdoc* narrativo, el *webdoc* categórico se caracteriza por una estructura que no prioriza la narración lineal. En lugar de ello, se organiza alrededor de una colección de elementos que existen simultáneamente, unidos por un tema, asunto o ubicación. Este enfoque permite al usuario establecer comparaciones y asociaciones entre los diferentes componentes del documental.

La estructura del *webdoc* categórico no sigue un orden cronológico como el narrativo, sino que presenta los elementos como un mosaico, que permite la exploración de múltiples causas y la comprensión de eventos como una red de influencias interconectadas.

Esta colección de micronarrativas, estructuradas en secuencias cortas de video con desarrollo propio, en general para Nash (2012) no contiene una relación narrativa entre las secuencias.

En el caso del *webdoc* categórico, una estructura de mosaico puede cumplir una serie de funciones epistemológicas. Al interactuar con las distintas secuencias, se invita al usuario a establecer conexiones, descubriendo similitudes, diferencias o ambigüedades. Si bien el resultado suele ser un reconocimiento de la complejidad, el *webdoc* categórico también puede servir para construir un argumento, ya sea centrándose en las relaciones de similitud o diferencia o combinando diferentes formas de evidencia. (p. 205)

Este tipo de *webdoc* funciona como un mosaico de contenidos, donde el usuario puede acceder a ellos de manera aleatoria y construir su propia comprensión a partir de las relaciones que establezca entre los elementos. El objetivo no es seguir una línea narrativa predefinida, sino explorar las diversas facetas de un tema a través de la comparación y la asociación.

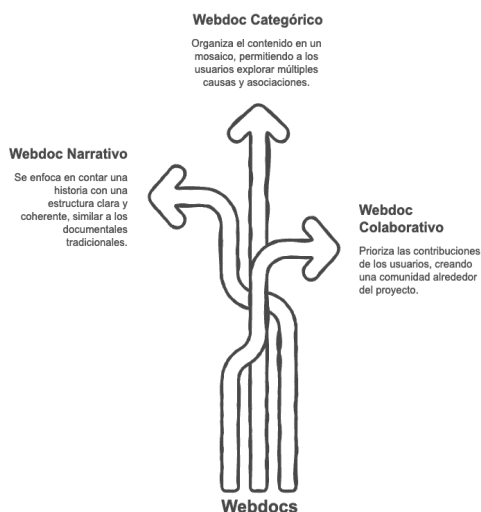
3. *El webdoc colaborativo (the collaborative webdoc)*

Este se distingue de los otros tipos por la importancia que otorga a las contribuciones de los usuarios. En esta forma documental, la comunidad que se constituye alrededor del proyecto es central para la creación de contenidos.

Nash advierte que “el webdoc colaborativo plantea una serie de cuestiones teóricas, en particular en relación con la voz del documental y el papel de la comunidad documental como garante de las afirmaciones de verdad del documental” (p. 207).

Ilustración 34

Categorización de webdocs de Kate Nash (2012)



Made with Napkin

Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Esta característica de la tipología está en consonancia con el planteo de Gaudenzi (2013) sobre el modo participativo, el de Interacción generativa-contributiva de Gifreu-Castells (2014) y el de enfoque participativo de Karlsen (2019).

Modalidades de navegación e interacción

Arnau Gifreu-Castells (2014) presenta junto al modelo de análisis del documental interactivo una taxonomía compuesta por diez modalidades de navegación y tres de interacción.

Para la primera categorización detalla las modalidades de navegación en documentales interactivos, ofreciendo un marco para comprender las diversas formas en que los usuarios pueden explorar y descubrir los contenidos. Estos modos no son mutuamente excluyentes y, a menudo, se combinan en un mismo proyecto, enriqueciendo la experiencia del usuario y permitiendo diferentes niveles de interacción.

1. Navegación partida

Esta modalidad se caracteriza por la fragmentación del contenido en diversas partes, como temas, capítulos o historias. El usuario tiene la libertad de navegar entre estos fragmentos, alterando el orden preestablecido a través de hipervínculos textuales, menús, botones, líneas temporales o metáforas espaciales. La navegación partida permite al usuario acceder directamente a la información de interés, sin necesidad de seguir un recorrido lineal, fomentando así una experiencia de exploración más personalizada y autónoma.

2. Navegación temporal

Para Gifreu-Castells (2014) la navegación temporal utiliza líneas de tiempo como medio principal de organización y acceso al contenido. Puede presentarse a través de dos o más líneas de tiempo con diferentes escalas temporales, o mediante una única línea de tiempo interactiva que permite el acceso a diferentes nodos sin seguir

un desarrollo lineal. Esta modalidad es particularmente útil para presentar información histórica o procesos que se desarrollan a lo largo del tiempo. El usuario puede explorar el contenido en diferentes momentos, profundizando en aquellos que le resulten más relevantes.

3. Navegación espacial

En la navegación espacial, el contenido se presenta en un espacio con diversos elementos activos. El fondo puede ser una ilustración, una fotografía o un entorno de 360 grados, empleando representaciones realistas o metafóricas que se relacionan con la temática del documental. Este modo invita al usuario a explorar el contenido como si estuviera navegando por un entorno físico, descubriendo información a través de la interacción con diferentes elementos presentes en el espacio.

4. Navegación testimonial

Para el investigador catalán, esta modalidad se centra en las declaraciones de uno o varios entrevistados, ofreciendo al usuario la posibilidad de profundizar en sus perspectivas y experiencias. El contenido se puede desarrollar a través de preguntas elegidas por el usuario, o según la especialización de cada entrevistado en un tema concreto. Es habitual que los entrevistados se representen visualmente en la interfaz, ofreciendo la opción de ampliar la información sobre ellos. Este enfoque pone de relieve la voz individual y la diversidad de puntos de vista, enriqueciendo la comprensión del tema tratado.

5. Navegación narrativa ramificada

Gifreu-Castells (2014) describe que la navegación narrativa ramificada ofrece una estructura no lineal, donde la narración comienza

de manera preestablecida, pero el usuario debe tomar decisiones para avanzar por diferentes caminos, llegando potencialmente a distintos desenlaces. Esta modalidad convierte al usuario en un participante activo en la construcción de la historia, explorando diferentes posibilidades y asumiendo las consecuencias de sus elecciones.

6. Navegación hipertextual

Para la sexta modalidad, se basa en la conexión de contenidos a través de enlaces. Es habitual en secciones de texto, pero también se puede emplear en menús de navegación, mosaicos de personajes, lugares o temas, y otras soluciones visuales para la estructuración del contenido. La navegación hipertextual permite al usuario profundizar en la información de manera no lineal, explorando relaciones y conexiones entre diferentes partes del documental.

7. Navegación preferencial

La navegación preferencial permite al usuario seleccionar, activar o desactivar elementos de la exposición del documental a través de una barra de navegación. También se considera navegación preferencial aquella que plantea cuestiones al usuario para definir el contenido a mostrar, al permitirle la personalización de la experiencia, posibilitando la adaptación del contenido a sus intereses y preferencias.

8. Navegación audiovisual

En esta modalidad, el usuario consume diferentes medios audiovisuales en el orden que él establece a través de una lista. Para Gifreu-Castells (2014) esta característica es habitual y presente

en la mayoría de los proyectos, permitiendo al usuario construir su propia narrativa a partir de los elementos audiovisuales disponibles.

9. Navegación sonora

Este tipo de navegación se basa en la transmisión de entrevistas sonoras o música a través de un reproductor de audio o podcast. Esta modalidad es fundamental en documentales que priorizan el sonido como medio principal de expresión, ofreciendo una experiencia auditiva que complementa la narrativa visual.

Ilustración 35

Modalidades de navegación del documental interactivo de Arnau Gifreu-Castells (2014)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

10. Navegación simulada-inmersiva

Gifreu-Castells (2014) para esta modalidad se inspira en los videojuegos, utilizando la simulación o el juego interactivo para

recrear situaciones reales e implicar activamente al usuario. La aplicación de la realidad virtual, la asignación de roles o los espacios de 360 grados son estrategias comunes para lograr una inmersión total en la realidad representada. La navegación simulada-inmersiva busca llevar al usuario más allá de la simple observación, ofreciendo una experiencia participativa y altamente envolvente.

Para la segunda taxonomía el investigador español propone que las modalidades de interacción ceden control al usuario pudiendo actuar sobre los elementos de la interfaz con consecuencias sobre el discurso narrativo en diferentes niveles.

1. Interacción social – 2.0

El usuario se comunica o aporta su punto de vista sobre el documental interactivo a través de plataformas externas, como redes sociales, que pueden estar vinculadas o incrustadas en la obra, o mediante sistemas propios de participación social.

2. Interacción generativa-contributiva

En esta modalidad, Gifreu-Castells (2014) propone que el usuario contribuye con su propio material a la expansión del relato. Se utiliza una base de datos multimedia, y el director del documental filtra el material aportado por los usuarios.

3. Interacción física-experimentada

El usuario participa físicamente en la experiencia, a través de elementos como geolocalización, realidad aumentada, realidad virtual o instalaciones.

Ilustración 36

Modalidades de interacción del documental interactivo de Arnau Gifreu-Castells (2014)

Modalidades de Interacción del Usuario en Narrativas Interactivas



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Diseños participativos

Juanjo Balaguer (2020), de la *Universidad de Granada*, propone una categorización sobre los *i-docs*, en función de los diseños participativos:

1. Participación testimonial

La participación en esta modalidad tiene como finalidad la implicación en la historia, fomentando la empatía y estableciendo vínculos con determinados colectivos.

El investigador español, plantea que estas iniciativas incluyen un espacio donde la comunidad puede aportar manifestando su

solidaridad o compromiso con otras personas cuya historia conforma el centro de la narración.

Tras dar a conocer o incidir en un conflicto que afecta a un determinado colectivo, los documentales que tienen un diseño de participación testimonial promueven la articulación de una comunidad online alrededor del tema del documental. Este diseño no parece suficiente para estimular la organización de la comunidad más allá de la obra interactiva, porque no se establecen vías de comunicación entre sus miembros ni se definen objetivos en común. Esta carencia dificultaría una relación productiva entre los miembros de la comunidad conectada. Sin embargo, sí requiere de implicación por parte de quienes participan, que podrán tomar conciencia de la extensión de un conflicto, lo que es consustancial a este diseño porque, sin ello, la comunidad no estaría impelida a participar. (p. 55)

Por otro lado, la incidencia de la comunidad en el documental es nula. Así, la participación es periférica, porque se construye como respuesta a una narración previa. Esto implica además que la comunidad no es partícipe en la definición del proyecto.

Esta propuesta es la más limitada de todos los diseños participativos que propone, ya que es baja o nula la incidencia de la comunidad en la obra, al no participar en la definición del proyecto.

2. Participación documental

Este diseño propone invitar a la comunidad a sustanciar un aporte de material documental, complementando una base de datos, ofreciendo una experiencia al usuario en su acercamiento a la memoria colectiva.

La comunidad online se forma alrededor de un tema sobre el que se solicitan datos, fotografías, vídeos e incluso historias

personales. Su acción se produce, entonces, en el marco de un interés compartido cuya descripción es decisiva para motivar la participación. Si bien se puede originar un vínculo entre los miembros de la comunidad gracias a esa fundamentación, no se favorece que la acción de la comunidad experimente un trasvase a otros ámbitos, quedando así limitada a la construcción de la base de datos que articula la iniciativa. Tampoco se alienta un proceso de diálogo porque, en este diseño, la participación no tiene como finalidad la apertura de un debate sino más bien la realización de una tarea. (p. 56)

Balaguer (2020), describe este diseño participativo con una influencia de la comunidad participante de nivel medio y de orientación fáctica. Hay colaboración en la construcción de la iniciativa, pero sin participar en la definición del proyecto a priori y tampoco la posibilidad de una interpretación diferente o alternativa.

3. *Participación dialógica*

La propuesta de diseño es la búsqueda de conversaciones entre los integrantes de la comunidad y para que haya una real incidencia hacia el colectivo y favorezca su implicación es necesario un tema de interés compartido.

La participación dialógica puede dar lugar a procesos colectivos significativos al poner en relación de forma directa a los miembros de la comunidad. Así, tanto la apertura de un espacio de debate como la propuesta de un tema de interés compartido podrían facilitar la construcción colectiva de conocimiento gracias a la interacción. Por ello, este es un diseño apropiado para conseguir una cierta activación comunitaria. (p. 56)

Esta propuesta está en sintonía con la categoría propuesta por Rose (2011), la comunidad de propósito (*the community of*

purpose), sobre los documentales colaborativos (*Collab Docs*). Para Balaguer (2020), el grado de influencia de la comunidad es de nivel medio, pero “aunque la participación dialógica ocupe un espacio marginal, e incluso sin dejar su marca en el conjunto del documental, su presencia puede generar una contribución significativa desde el espacio que ocupa la comunidad conectada” (p. 56).

4. *Participación generativa*

Para esta cuarta modalidad, el investigador español, describe que la comunidad produce material destinado específicamente a la obra, dando por resultado una amalgama significativa de miradas a partir de las experiencias individuales que se funden en el colectivo de la propuesta. A partir de la multiplicidad de miradas aportadas en el colectivo, se realiza la construcción de la obra, con las bondades y reservas de la dependencia directa de la participación de los integrantes para la culminación del producto.

Se trata del diseño participativo que propone una mayor creatividad a la comunidad, que actúa movida por la definición de un tema que la interpela personalmente o le causa interés creativo. Por ello, la configuración de un relato colectivo que favorece la participación ocupa un elemento central en la construcción comunitaria que favorece este diseño participativo. En este sentido, el contenido de la comunidad forma parte de un relato, pero no suele originar un debate porque todas las aportaciones pertenecen a un conjunto más bien homogéneo, no siendo puestas entre sí en relación directa, como sí ocurre con la participación dialógica, lo que limitaría la posibilidad de una conversación. (p. 56)

Balaguer (2020), diferencia esta modalidad con la de participación documental porque en ese caso el aporte es solo de material de archivo y no producido para la obra.

Este modelo es el de mayor experiencia creativa, ya que la comunidad, no solo tiene una participación en la creación de contenido sino en la misma estructura del desarrollo de la propuesta.

5. Participación expansiva

Para este modo Balaguer (2020), plantea que las formas participativas, están ligadas a las expansiones narrativas del documental interactivo, en su despliegue transmedia. Este diseño, está pensado en la idea propuesta por Arnau Gifreu-Castells, Sebastián Sánchez-Castillo y Esteban Galán (2019) de que al documental interactivo hay que entenderlo como formato nativo transmedia.

Ilustración 37

Categorización de los i-docs, en función de los diseños participativos de Juanjo Balaguer (2020)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

El documental interactivo se convierte, por esa estrecha e intrínseca relación entre los contenidos diegéticos y extradiegéticos, y por su carácter necesariamente participativo (el relato versa sobre un hecho real y en su construcción participan necesariamente los protagonistas del mismo: expertos, testigos, familiares, etc.), en un formato que se puede considerar como nativo transmedia. El documental interactivo está sustentado casi siempre por una estrategia transmedia en la que las diferentes ventanas o contenidos que se generan en torno a la ventana principal sirven a la construcción de la misma y suponen hitos o puntos intermedios dentro del proyecto. Por tanto, en este tipo de producciones, y en contraposición con los proyectos transmedia de ficción, el productor no tiene que atravesar los diferentes laberintos creativos que conlleva cada una de las producciones audiovisuales, sino que es el recorrido de la producción del documental el que permite marcar unos hitos o puntos intermedios que se convierten en contenidos de la estrategia transmedia. (pp. 284-285)

Para Balaguer (2020), en este caso la participación adquiere otro sentido, y está en directa relación con la capacidad de la no ficción para generar procesos colectivos, conformación de grupos más que con la influencia de la comunidad sobre el documental.

La participación dirigida a la comunidad online a través del documental sirve de catalizador para la generación de una acción colectiva más amplia, por lo que este diseño participativo encuentra su fundamento en procesos de diálogo e intereses compartidos que colaboran en la consecución de esa perspectiva colectiva. (p. 57)

El investigador español propone al *i-doc* como espacio base de encuentro que posteriormente continúa en otros espacios, expandiéndose más allá de lo virtual.

Principios del periodismo transmedia

En su tesis de maestría para la *University of Denver*, *Porting Transmedia Storytelling to Journalism*, el fotoperiodista Kevin Moloney (2011) realiza una presentación de los principios fundamentales del periodismo transmedia, en sintonía con la propuesta de Jenkins (2009a, 2009b) y sus siete principios de las narrativas transmedia.

En su trabajo Moloney (2011), comenta que varios de estos principios se logran a finales del siglo pasado en una única línea argumental compleja, en la versión *web* del *New York Times* en 1996, cuando el editor de fotografía Fred Ritchin y el fotoperiodista francés Gilles Peress publican un ensayo fotográfico interactivo que permite al lector profundizar en la historia para ver más allá de la presentación tradicional. El trabajo *Bosnia: Uncertain Paths to Peace* (*Bosnia: caminos inciertos hacia la paz*), es nominado al Premio Pulitzer en 1997.

Afirma que, aunque no son totalmente novedosos en la práctica periodística, adquieren una nueva dimensión al ser integrados en una estrategia narrativa coherente y expandida a través de múltiples plataformas. Estos principios buscan no solo informar sino también involucrar activamente al público en la construcción y comprensión de la noticia.

1. Expandible (Spreadable)

El autor plantea que la expansión narrativa es una cualidad intrínseca al periodismo, es su capacidad de difusión. El autor reconoce la importancia de la cultura de redes en la distribución de contenido.

La confianza del público en las fuentes de noticias también es un factor crucial en la difusión, potenciado a partir de los *influencers* y la confianza que puede generar la recomendación de otros usuarios.

2. *Profundizable (Drillable)*

La capacidad de profundización se basa en la curiosidad del público y su deseo de explorar la información en detalle. El periodismo transmedia debe permitir que el lector se convierta en investigador. En la era digital, los hipervínculos son una forma sencilla de profundizar, pero a menudo se limitan a enlaces a contenido del mismo medio. Para Moloney (2011) el verdadero potencial de la capacidad de profundización en el periodismo radica en enlazar a información relacionada tanto dentro como fuera del sitio web del medio.

3. *Continuidad y serialidad (Continuous and serial)*

El fotorreportero destaca la importancia de mantener una coherencia en el enfoque editorial y el estilo de una historia, independientemente del medio de entrega. Las historias serializadas han sido una constante en el periodismo y han ganado premios *Pulitzer* para muchos periódicos. El autor también plantea que el periodismo no debe limitarse a los medios tradicionales, y que las galerías, los museos o las presentaciones en vivo pueden ser plataformas válidas para la difusión de noticias. El uso de cómics de no ficción, también son modos interesantes de llevar el periodismo a otros formatos.

4. *Diversidad y personalización del punto de vista (Diverse and personal in viewpoint)*

Para este principio, Moloney (2011) subraya la importancia de ofrecer múltiples perspectivas sobre un mismo tema. En lugar de pretender una objetividad absoluta, el periodismo transmedia puede incorporar las diferentes experiencias e interpretaciones de los periodistas y del público. Los *blogs*, los enlaces a fuentes externas y

los comentarios de los lectores son formas de lograr esta diversidad. El periodismo de enlaces (*link journalism*), es una técnica central para proporcionar contexto y apoyo a las afirmaciones realizadas.

También plantea cómo importante abrir la conversación al público para generar confianza y transparencia. La idea de afianzar una multiplicidad de perspectivas promueve la inclusión de miradas y una mayor participación.

Ilustración 38

Principios del periodismo transmedia de Kevin Moloney (2011)

Principios del periodismo transmedia



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

5. *Inmersiva (Immersive)*

La inmersión, busca atraer al público a la historia a través de experiencias que les permitan vivirla en primera persona. Esta idea está en consonancia con lo expuesto en la dimensión de la inmersividad

y la propuesta de Maschio (2017), donde el usuario vive la historia (*storyliving*) en lugar de que se la cuenten (*storytelling*).

Para Moloney (2011), los juegos, tanto en línea como fuera de línea, son una forma de lograr esta inmersión.

6. *Extraíble (Extractable)*

En consonancia con el principio presentado por Jenkins (2009b) de Inmersión (*Immersion*) vs Extractabilidad (*Extractability*) sobre la ficción, Moloney (2011) se refiere a lo que el público puede tomar de las noticias y aplicar en su vida diaria. La conexión con el periodista, a través de actualizaciones y comunicación directa, es una forma de extracción que enriquece la experiencia del usuario.

7. *Construido en el mundo real (Built in real worlds)*

Para el séptimo principio, reconoce que el periodismo y los documentales ya existen dentro de un mundo preexistente con sus complejidades y matices. El objetivo del periodismo no es construir ese mundo, sino explorarlo de la manera más esclarecedora.

8. *Inspiración para la acción (Inspiring to action)*

Con inspiración para la acción, se refiere a la capacidad del periodismo para inspirar al público a participar y generar diálogo y potenciar la democracia. El periodismo de larga duración ha sido históricamente un vehículo para inspirar el cambio social y a través de técnicas de narración transmedia pueden facilitar a alcanzar un público más amplio y generar una mayor participación de la comunidad.

Modelos del documental transmedia

Denis Renó (2013) define cinco modelos de clasificación del documental transmedia.

1. Estructurado

Este modelo se distingue por tener una navegabilidad limitada, en *scrollbar* vertical, sobre una sola lexía, de formato lineal con posibilidad de salto entre las marcas internas.

El formato estructurado es menos navegable y expansible, aunque ofrezca cierto nivel de interactividad. Es interesante para contenidos periodísticos por no permitir que el proceso cognitivo sea mezclado con una experiencia totalmente de entretenimiento, aunque algunos teóricos definan al periodismo contemporáneo como un espectáculo mediático. (Renó, 2014, p. 139)

Este formato se caracteriza por ser interactivo y ofrecer contenidos independientes pero interrelacionados y se lo considera como un estándar para documentales de corte periodístico, priorizando la información reflexiva y los datos producto de la investigación.

Con respecto a este modelo se discrepa con el autor si estas características tienen que ver con una producción de tipo transmedia, tal cómo se explicita anteriormente.

2. Análogo-digital

Este modo se considera pertinente para la adaptación de obras audiovisuales producidas originalmente en formatos lineales que buscan expandirse hacia el transmedia, ampliando sus lenguajes, en consonancia con el planteo retroactivo de Davidson (2010).

Renó (2013) plantea que esta tipología integra estrategias y lenguajes de formatos analógicos y digitales, con el objetivo de ampliar la circulación de la información y proponer una adaptación de historias ya existentes.

Este modelo es definido por este estudio como analógico–digital, ya que valora estas dos condiciones como fundamentales para la construcción narrativa ideal. Consiste en mezclar los dos formatos en una sola producción, considerando estrategias y lenguajes de ambos en la construcción narrativa. (Renó, 2015, p. 60)

3. *Visualización navegable*

Este modelo se caracteriza por ofrecer contenidos para la navegación en un espacio único, promoviendo que sea de forma más sencilla. El investigador brasileño resalta la centralización de las posibilidades interactivas en un solo entorno. Este modo adopta para el diseño de la interfaz un enfoque semio-cognitivo, integrando conceptos de interfaz cultural (Manovich, 2006) y de recuerdo de semejanza (Carnap, 2003).

Renó (2015) ejemplifica esta modalidad asemejándola a un recorrido por un museo, donde los usuarios pueden explorar el contenido de manera autónoma.

4. *Navegación territorial*

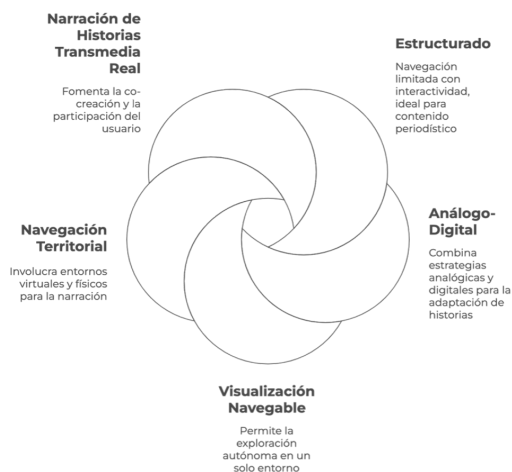
Para este modo Renó (2014) plantea que la navegación territorial “consigue involucrar los participantes en ambientes no solamente virtuales, sino también territoriales (p. 143)”, ofreciendo una mixtura

de actividades, hacia dentro y hacia afuera de la red, desde estrategias lúdicas, usando el espacio urbano como plataforma de relato.

Ilustración 39

*Modelos del documental transmedia de
Denis Renó (2013, 2014, 2015)*

Modelos de Documentales Transmedia



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

En este modelo, la territorialidad se establece como un factor determinante en la construcción narrativa, donde el proyecto se desarrolla a partir de una obra audiovisual lineal, expandiéndose a actividades fuera de la pantalla, como acciones en calles y espacios públicos, en línea con la propuesta de este trabajo sobre el concepto de territorialidad expandida (Irigaray, 2016).

5. *Transmedia real-storytelling*

Para el investigador brasileño, estos modelos no son definitivos, inclusive sobre el final de 2014 en una conferencia presentó un quinto modelo llamado transmedia *real-storytelling* como una instancia integradora de los modelos anteriores. Una de las características que destaca es con respecto a la participación a través de piezas de video realizadas por los prosumidores. Un estilo superador de los *Op-Docs*, (cortos documentales de opinión producidas por los usuarios) desarrollado por *The New York Times* y de gran popularidad entre el 2012 y 2020.

Renó (2015) lo caracteriza por una estructura narrativa que involucra la participación del usuario en la construcción de la historia incentivando la cocreación, propone una navegación fluida, fomentando la exploración de contenidos dentro y fuera de las pantallas como un estímulo constante para el público e incorpora elementos de gamificación en la navegación, con el objetivo de hacer la experiencia más interactiva y lúdica, mientras el usuario participa en la reconstrucción de la historia.

Principios del documental de espacio abierto

Patricia Zimmermann y Helen De Michiel (2017), plantean diez principios para lo que llaman documental de espacio abierto (*open space documentary*), en consonancia con proyectos transmedia de no ficción.

El espacio abierto configura las redes no sólo como interfaces digitales, sino como el nexo de personas, lugares y tecnologías.

El documental de espacio abierto diseña entornos e interacciones para diálogos continuos que pueden o no resolverse.

Para las autoras norteamericanas, este tipo de documental construye un espacio donde los ciudadanos pueden conectarse, comunicarse y colaborar en acciones locales a escala humana. Esta práctica documental redefine las relaciones sociales y políticas como procesos de descubrimiento relacional ubicados en espacio situados y circunstancias específicas.

Estos diez principios propuestos identifican y describen bloques de construcción conceptuales y estrategias creativas que intenta trazar el terreno emergente de la práctica documental de los nuevos medios en espacios abiertos, imaginando y materializando conexiones que se forman recientemente entre personas, lugares y tecnologías. Estos principios no sólo identifican las topografías del documental en espacios abiertos, sino que también sugieren estrategias de diseño para uso de los profesionales en el campo.

1. Circularidad (Circularity)

La circularidad representa un principio clave de la práctica documental en espacios abiertos. Dentro de las estrategias particulares de nuevos medios Zimmermann y De Michiel (2017) plantean que

El documental ha pasado de lo que típicamente se identifica como el triángulo documental de creador, sujeto y audiencia al círculo documental, donde las jerarquías de producción de arriba hacia abajo se disuelven en formas más fluidas y modalidades y prácticas participativas. En el documental de espacios abiertos, los roles de los diseñadores, creadores, participantes y sujetos, junto con las funciones de exhibición,

temas políticos y proyectos, pueden reconstituirse y establecerse a lo largo de líneas más colaborativas y participativas. (p. 104)

Las y los productores y diseñadores que trabajan en documentales de espacios abiertos a menudo incorporan un sistema de circularidad en el diseño de sus proyectos, tratando de salir del corsé de obra cerrada y finalizada hacia modos iterativos y adaptativos que ponen en diálogo y revisión permanente diseños, participantes y temas.

2. *Colaboración (Collaboration)*

Este proceso colaborativo está en línea con lo planteado por Rose (2011) sobre los Collab Docs, los webdocs colaborativos de Nash (2012) y los diseños participativos de Balaguer (2020). Un espacio donde múltiples imaginaciones y esfuerzos compartidos se imbrican en grupos creativos y de producción.

Para Zimmermann y De Michiel (2017) la colaboración ocupa un lugar único en la historia de las artes mediáticas, surgiendo de necesidades prácticas, valores compartidos y condiciones sociales particulares, las formaciones colaborativas ofrecen a los realizadores un espacio donde pueden interrogar modelos documentales de base comercial y encontrar apoyo para crear sus proyectos.

Las investigadoras enfatizan que cuando las colaboraciones no derivan simplemente de relaciones transaccionales, pueden tener repercusiones en los ecosistemas culturales de los medios.

Los modelos colaborativos de documentales en espacios abiertos tienen la posibilidad de cambiar a los individuos y organizaciones involucradas, impactando sobre redes institucionales más amplias, como comunidades, políticas públicas y sistemas educativos.

En el modelo documental de espacio abierto, el proceso colaborativo anida artefactos (películas, textos, imágenes fijas, grabaciones de sonido) en marcos sociales más grandes y dinámicos. El enfoque de los cocreadores hacia el proceso creativo influye y pone en marcha la siguiente fase iterativa o incluso el comienzo de un nuevo proyecto. Las prácticas de producción y distribución incluyen una consideración cuidadosa sobre cómo las comunidades y las organizaciones asociadas podrían participar en la creación y presentación del proyecto, y cómo y si puede inspirar una mayor reflexión y acción. (p. 105)

En el modelo de espacio abierto, la colaboración no comienza ni termina con la producción. Más bien, se adapta con el tiempo y responde al intercambio de tecnologías, economías, herramientas de código abierto y redes distribuidas.

3. *Comunidad (Community)*

En el documental de espacio abierto, la comunidad opera de una manera menos abstracta y efímera, lo que sugiere un cambio del individuo como sujeto de un proyecto hacia identidades más colectivas que continuamente se reforman y realinean en un lugar relacional específico a través de un mosaico de polivocalidad.

En el documental de nuevos medios en espacios abiertos, esta idea particular de comunidad sirve como una construcción relacional y social integrada en el proyecto y ubicada en un lugar específico, generando una narrativa situada.

En estas obras, la comunidad no está idealizada, sino encarnada y situada, política y socialmente. Está en constante movimiento a través del discurso y la acción. Los mundos de los medios comerciales internacionales monetizan los documentales,

mientras que las prácticas de espacios abiertos fortalecen la identidad de una comunidad al compartir conocimientos y diseñar ideas colaborativas y compromisos colectivos con creadores, sujetos y espectadores. Las estrategias de espacios abiertos reorientan el documental de una película “sobre” a un “para” común mediante la construcción de espacios para la reunión y la exploración. (Zimmermann & De Michiel, 2017, p. 106)

4. *Complejidad (Complexity)*

Para las especialistas norteamericanas, las y los productores frecuentemente diseñan sus proyectos en tres dimensiones, considerando cómo los diversos enfoques, artefactos y la coyuntura determinada impactan en la participación y cambia dentro de los sistemas más amplios de significado social.

El desafío de las y los realizadores es cómo plasmar decisiones estratégicas sobre la estructura y el enfoque en formatos de medios e interfaces tecnológicas altamente diferenciados, manteniendo al mismo tiempo la continuidad y la conexión conceptual.

5. *Compostamiento (Composting)*

Zimmermann y De Michiel (2017), para este principio utilizan cómo metáfora el concepto de compostaje (*compost*), cómo transformación orgánica a partir de la reutilización de materiales empleado en la agricultura familiar.

El incremento exponencial de contenidos ofrece una oportunidad fantástica de utilización de archivos para la reconstrucción narrativa, salvando la limitación de la producción efímera de los

misimos, permite construir y representar una historia desde perspectivas y puntos de vista al margen del discurso oficial.

A medida que las bibliotecas y los archivos ocultos e inaccesibles se digitalizan y se abren al público, los artistas y los creadores de medios descubren nuevas oportunidades para evaluar, yuxtaponer y reutilizar documentos y artefactos de archivo. En el documental de nuevos medios en espacios abiertos, el concepto de compostaje adquiere un nuevo significado en sistemas en los que la creación de significados revisa y subvierte los discursos dominantes. (p. 107)

Esta práctica permite acceder, discutir e interpretar ideas, métodos y prácticas de diversas a través de canales en línea, siempre disponibles para ser recuperados y luego propagados en nuevas combinaciones formales.

“Los proyectos basados en Internet siempre avanzan hacia su propia efimeridad, sujetos tanto a la descomposición como a la reactivación. Lo que parece perdido en el pasado toma nuevas formas, resurgiendo de los rincones del archivo, el ático o el armario” (p. 107), afirman las investigadoras norteamericanas.

6. *Conexión (Connection)*

En los espacios de producción de este tipo de documental, los participantes buscan una conexión empática, generando una comunidad de interés e intercambio, para construir relaciones fuertes que sostengan el desarrollo del proyecto, a partir del fortalecimiento de redes de confianza.

“Estas conexiones e interacciones creadas y las soluciones propuestas a través de las divisiones culturales crean un impacto que

va mucho más allá de la presentación de un artefacto o resultado por sí solo” (p. 108), advierten Zimmermann y De Michiel (2017).

7. *Contexto (Context)*

Para Zimmermann y De Michiel (2017), el contexto ocupa un lugar preponderante en los estudios y la práctica documental.

La relación de la obra documental con los contextos históricos, políticos y sociales no funcionan simplemente como textos artísticos aislados y meros contenidos, sino operan como discursos que interaccionan en el mundo.

En el documental de nuevos medios en espacios abiertos, el contexto se convierte en un elemento activo de producción y exhibición. Ya no es inerte, dado o fijo, no contiene fases de preproducción, postproducción o despliegue, como ocurre con el documental analógico tradicional. Más bien, demuestra las contradicciones actuales de los medios, revelando aperturas y brechas productivas donde las zonas intersticiales de investigación y relación pueden generar nuevos contextos y alineamientos. (p. 108)

Toda producción responde al contexto, teniendo implicancias específicas en el debate político, las luchas sociales y el empoderamiento comunitario.

8. *Continuo (Continuum)*

Para este principio Zimmermann y De Michiel (2017), presentan una variedad de acciones, ideas y prácticas sobre un tema o cuestión, posibilitando una diversidad de discursos y testimonios en lugar de elaborar un argumento o narrativa homogénea. A través del

intercambio colectivo con equipos, socios y espectadores, migra a través de una multiplicidad de dispositivos y pantallas en un continuo de participación.

El término continuo se opone directamente a cualquier noción de singularidad: implica coherencia en una colección, con una progresión de variaciones mínimas y pequeños cambios. En física, el continuo espacio-tiempo indica la inseparabilidad de ambos. Este entrelazamiento de espacio y tiempo es destacado en muchos proyectos de espacios abiertos discutidos en este libro. Como concepto, el continuo también sugiere una serie de transformaciones y transiciones en evolución, en lugar de perturbaciones tectónicas abruptas. (p. 109)

Este principio de continuidad proporciona un modelo de producción útil para proyectos de espacios abiertos que movilizan y agregan multiplicidad de voces y enfoques sobre un tema. Un elemento, fragmento o pieza de un proyecto puede resonar con otros, creando una nueva forma de vincular, ver y pensar a través de políticas discordantes. Menos sensacionalista y especializado que el documental tradicional, este enfoque construye estructuras de mosaico con contigüidades, plantean Zimmermann y De Michiel (2017).

9. *Conversación (Conversation)*

Para Zimmermann y De Michiel (2017), este principio plantea una serie de cuestiones relacionales que apunta hacia una concepción dialógica potenciando el diseño de un escenario de encuentro, con énfasis en la escucha en donde las conversaciones resultantes se conviertan en una fuerza transformadora.

El documental de espacio abierto amplía esta idea de conversación arraigada en muchas prácticas documentales históricas. Se despliega en muchas direcciones y abre posibilidades de interacción a través de procesos de recordar y reconocer, presenciar y discernir, integrar y renovar. (p. 110)

El diálogo habita un espacio de centralidad en el proceso creativo desde el desarrollo, pasando por la producción hasta la presentación. Las especialistas en nuevas formas documentales se preguntan sobre qué tipo de conversaciones inspirará y provocará el proyecto, o cómo estas conversaciones y encuentros relacionales puedan motivar a los participantes a tomar conciencia y actuar en ese sentido.

Este principio está en la misma línea que lo planteado en la comunidad de propósito por Rose (2011), la participación dialógica de Balaguer (2020) y la inspiración para la acción de Moloney (2011).

10. Costos (Cost)

Es muy interesante el planteo político que realizan Zimmermann y De Michiel (2017) sobre el documental donde remarcan que el problema fundamental es que la inversión financiera necesaria para producir obras significativas, queda reducida a los países con mayores recursos del Norte Global, sea con aportes privados o subsidio estatal y ponen la lupa en que en muchas partes del mundo, así como en muchas situaciones políticas inestables, los recursos para producir un documental de larga duración no están disponibles, o no son deseables ni sostenibles.

La cuestión del costo, entonces, deja de centrarse en estrategias para asegurar más financiamiento para producir una película

de larga duración y se convierte en una cuestión política del nivel apropiado y los tipos de recursos necesarios para abordar conflictos apremiantes que afectan la vida de las personas. (p. 112)

Interacción emplazada

La investigadora Judith Aston (2017), de la *University of the West of England*, introduce el concepto de interacción emplazada (*emplaced interaction*), para aludir a la interrelación situada en un espacio físico compartido por la audiencia, los creadores y el despliegue de la obra interactiva para lograr una construcción conjunta de sentido.

Ilustración 40

Principios del documental de espacio abierto de Patricia Zimmermann & Helen De Michiel (2017)

Principios del Documental de Espacio Abierto



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

La noción de interacción emplazada se basa en la idea de interacción corporizada (*embodied interaction*) propuesta a principio

de siglo por el experto en informática Paul Dourish (2001) (*University of California*), donde sugiere utilizar la definición de dos maneras. “La primera es para entender mejor la interpretación humana, en particular la forma en que la interacción de las personas con los sistemas es un fenómeno fundamentalmente corporizado” (p. 145).

Pero también plantea una segunda interpretación en donde la interacción corporizada es una postura crítica que se debe adoptar al discutir el diseño de las tecnologías existentes.

Por otro lado, Aston (2017), toma el concepto de emplazamiento (*emplacement*) que tanto David Howes (2004) (*Concordia University*), cómo Sarah Pink (2009) (*University of Melbourne*) incluyen la idea de entorno. Para el primero el planteo está asociado a la interrelación sensorial de cuerpo/mente/entorno y para Pink es fundamental entender que los investigadores reconozcan su propio emplazamiento en el contexto específico de la investigación. Posteriormente esta investigadora (Hjorth & Pink, 2014; Pink & Hjorth, 2014) utiliza la idea de emplazamiento para desarrollar el concepto de visualidades emplazadas (*emplaced visualities*), que articula prácticas simbólicas entramadas con experiencias físicas en el territorio y las interacciones mediadas tecnológicamente.

Para Aston (2017), la interacción emplazada, busca una activa participación de la audiencia, que pretende ir más allá de la sola acción de realizar un clic, promoviendo que al usuario se convierta en un agente activo en la creación de significado, interactuando con los artistas, los sujetos documentales y/o el entorno físico.

La interacción emplazada valora la presencia física y a partir de la tecnología móvil, crea una sinergia entre experiencias en línea y cara a cara, donde el mundo virtual complementa y enriquece la

experiencia física. Al establecerse como una performance en vivo se caracteriza por ser efímera y por ocurrir en un momento y lugar específicos, lo que permite una experiencia única y diferente en cada ocasión, promoviendo una dinámica entre los productores y la audiencia que puede variar según el contexto.

Al aplicar estas ideas al documental interactivo, me he centrado en la noción sobre el tiempo, el sentido y la ocasión. Al hacerlo, he argumentado que incorporar elementos de performance en vivo en i-docs, ya sea como proceso o como producto final, puede ser una manera de involucrar todo nuestro conjunto de sentidos al unirnos a través de la copresencia física. (p. 235)

Ilustración 41

Interacción emplazada de Judith Aston (2017)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Esta relación de conexión entre la capa física y digital está en consonancia con el modo experiencial (Gaudenzi, 2013), el espacio híbrido (Souza e Silva, 2006), el territorio informativo (Lemos, 2009), el territorio multicapa (Pérez de Lama, 2009), el postterritorio (Di Felice, 2012), el territorio emergente (García García & Segovia Roig, 2018), los territorios transmedia (Ardini & Caminos, 2018) y el de territorialidad expandida (Irigaray, 2016).

El documental inmersivo

La investigadora española Alba Marín (2021), propone una tipología para el documental inmersivo que se articula en torno a tres modos principales: envolvente, interactivo y espacial. La tipología se fundamenta en la relación intrínseca entre la imagen, el medio y el cuerpo del usuario, considerando que la inmersión constituye la cualidad diferenciadora de estas producciones audiovisuales de no ficción, en las no solo se ve, sino que se experimenta debido al alto grado de inclusión del usuario, tal cómo se desarrolla en la dimensión de la inmersividad, la propuesta de Maschio (2017), donde el usuario vive la historia (*storyliving*) en lugar de que se la cuenten (*storytelling*) y en sintonía con la categorización del periodismo transmedia de Moloney (2011).

Las características técnicas del medio inmersivo rompen con las convenciones audiovisuales tradicionales, sea desde el punto de vista, donde el plano es constantemente subjetivo, o la desaparición de la noción de encuadre, llevando al espectador a convertirlo en un participante activo en la construcción narrativa.

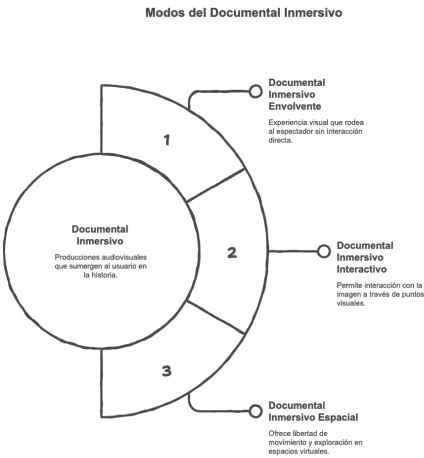
1. *Documental inmersivo envolvente*

Esta categoría está definida por una experiencia donde la imagen rodea al espectador, generando una sensación de inmersión, aunque sin permitirle una interacción directa con el entorno virtual. Este modo se caracteriza por una inmersión predominantemente observacional, en la que el espectador, aunque inmerso en la imagen, no puede modificar o alterar el curso de los acontecimientos representados.

Dentro de este modo, se identifican variaciones en función de la naturaleza de la imagen. La primera subcategoría se distingue por la imagen realista, que busca una representación fiel del objeto o escena, donde se presenta de manera natural, estableciendo una relación directa entre el significado de la imagen y su representación visual.

Ilustración 42

Modos del documental inmersivo de Alba Marín (2021)



Elaboración propia, producido con Napkin AI.

La segunda subcategoría se caracteriza por la imagen generada por ordenador, donde es creada digitalmente y animada, manteniendo el rol observacional del usuario. En ambas subcategorías, el espectador ejerce un papel de observador, con la capacidad de cambiar el ángulo de visión, pero sin poder desplazarse ni interactuar con el mundo representado.

El espectador adquiere un rol observacional; no hay interacción con el medio ni percepción espacial. Este puede cambiar el ángulo de visión, pero no puede desplazarse, moverse, interactuar con el mundo representado ni ejercer alguna acción con respuesta en él. Con el ángulo de visión no hay un cambio de la imagen en respuesta a su movimiento, sino un cambio del ángulo de visión. (Marín, 2021, p. 12)

La inmersión se logra a través de la sensación de presencia y la construcción de la mirada del espectador dentro de la imagen, siendo la ocularización en primera persona. En este modo, la estructura del relato y las marcas de la enunciación se asemejan a las del documental lineal audiovisual, donde el montaje es fundamental para la construcción del discurso.

2. *Documental inmersivo interactivo*

El documental inmersivo interactivo se diferencia de la anterior categorización por posibilitar al usuario una interacción con la imagen a través de puntos visuales o mandos, generalmente en entornos creados con imágenes generadas por ordenador (*CGI*). Este modo utiliza sistemas de realidad virtual estáticos (*Stationary VR experience*), donde el usuario tiene la opción de interactuar con la

imagen, lo que le permite desplazarse por la escena, acceder a menús, seleccionar entre opciones dadas o manipular objetos.

Marín (2021), plantea que se pueden identificar distintos niveles de interactividad que se asimilan a las del documental interactivo. La interactividad se basa en el uso de un motor de juego como *Unity*, aprovechando la capacidad interactiva del videojuego en *VR*.

En la representación inmersiva interactiva encontramos una variedad que denominamos mixta en la que incluimos a aquellos documentales que mezclan imagen realista en vídeo con escenarios u objetos creados por ordenador para conformar un espacio compuesto. En estos casos ambas imágenes pueden formar parte del mismo universo y el usuario tiene la opción de interactuar con la historia o con los objetos en 3D a través de los mandos. (p. 13)

En este caso, el usuario puede manipular objetos, pero su libertad de movimiento se encuentra limitada, manteniéndose anclado a su punto físico. En esencia, la interactividad del documental inmersivo se da en un espacio virtual sin desplazamiento físico.

3. *Documental inmersivo espacial*

Para esta tercera modalidad la autora española que se distingue por proporcionar al usuario una percepción espacial de la imagen, junto con la libertad de movimiento y desplazamiento por el mundo virtual, dentro de los límites físicos establecidos para la escena virtual. Este modo se logra a través de sistemas *VR Room-Scale*, que ofrecen una alta equivalencia físico-virtual y una fuerte sensación de presencia. La imagen en esta categoría suele ser digital, aunque no siempre realista, y el movimiento físico del usuario se corresponde

con su movimiento en el espacio virtual. En estas experiencias, el usuario puede aproximarse y alejarse de los objetos, interactuar con ellos o manipularlos.

En este modo, el usuario no solo se sumerge en la imagen, sino que participa activamente en la construcción de la experiencia, con la posibilidad de recorrer el espacio virtual de forma individualizada. La equivalencia entre la experiencia perceptiva en el mundo físico y la experiencia perceptiva en el mundo virtual es mayor en este modo de inmersión, favoreciendo la sensación de presencia en el usuario. El usuario se encuentra en un espacio virtual en el que puede moverse y explorar de forma personal, estableciendo una conexión directa entre su cuerpo físico y la representación virtual.

El documental aumentado

Dale Hudson y Patricia Zimmermann (2025), de la *New York University Abu Dhabi* y del *Ithaca College*, publican un ensayo sobre el documental aumentado que comenzaron a presentar en varias conferencias virtuales entre el 2021 y el 2023. Lamentablemente la gran teórica del documental contemporáneo Patricia Zimmermann fallece en agosto de 2023, dejando como legado este trabajo.

La práctica documental está pasando de usar realidad aumentada (*AR*) simplemente como una tecnología para superponer capas digitales en el mundo físico, hacia un enfoque más profundo donde la realidad misma —social, histórica, ambiental— es aumentada o enriquecida. No solo se trata de agregar imágenes o datos digitales visibles, sino de transformar la percepción y experiencia del espacio y la historia que habitamos, integrando dimensiones de tiempo, relaciones

humanas y no humanas, contexto político y ambiental. Esto implica un cambio de una presencia digital añadida a una interacción dinámica que aumenta la realidad en sí misma.

El salto de realidad aumentada (*augmented reality*) a aumentar la realidad (*augmenting reality*) implica una praxis documental más crítica, relacional y expandida que utiliza *AR* para modificar y enriquecer la realidad social, ambiental e histórica, no solo para añadir imágenes digitales. Esta evolución abre nuevas posibilidades narrativas para los comunicadores sociales y creadores audiovisuales interesados en la transmedia e inmersión, especialmente en formatos que integran espacio, tiempo y acción política.

Elizabeth Miller y Patricia Zimmermann (2022), de la *Université Concordia* y directora del *Finger Lakes Environmental Film Festival*, respectivamente anticipan que el

El documental aumentado se mueve de las personas al lugar, del individuo al ecosistema, de una estructura lineal a una estructura configuracional, de una línea recta a algo más parecido a una telaraña, de una interfaz tecnológica a muchas, del director al usuario y a las modalidades cocreativas. (párr. 11)

Este tipo de documental se aleja del concepto narrativo tradicional de personajes, conflictos y clímax para trasladarse a un lugar específico, a un territorio delimitado. No crea espacios imaginarios para flotar como lo hace la realidad virtual (*VR*), donde el usuario participante está posibilitado de volar, sumergirse o moverse a través de un *headset*. Esta propuesta es transversal a las dimensiones de la ludicidad, georreferenciabilidad, adicionalidad y locabilidad y aborda el lugar como un área que se amplifica y se imbrica con capas de

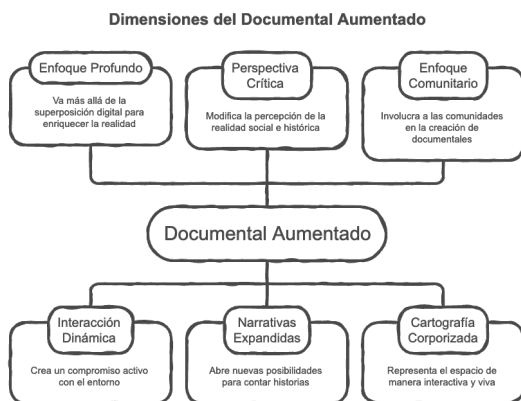
historias, relatos, ideas, personajes y objetos, a lo largo de múltiples líneas temporales.

El documental aumentado (AD) propone no sólo una inmersión en el lugar, sino una amplificación del lugar que toma lo que parece bidimensional, como la tierra o el agua, y construye más capas. La realidad aumentada (AR) es una plataforma para artistas que exploran la espacialidad de las historias y utilizan la aumentación para revelar las dinámicas de poder del lugar. Las herramientas de AR pueden crear proyectos de AD. (párrs. 14-15)

Los documentales aumentados ofrecen una gran variedad de métodos para enriquecer la práctica documental, pero necesitan que los usuarios participantes estén físicamente en el lugar.

Ilustración 43

Dimensiones del documental aumentado de Dale Hudson & Patricia Zimmermann (2025).



Made with Napkin

Elaboración propia, producido con Napkin AI.

Para este planteo no pretende menospreciar las estrategias documentales convencionales, sino ofrecer maneras de configurar el documental como interacciones entre creadores, lugares, ideas, tecnologías y entornos, en lugar de imágenes y argumentos solamente.

La aumentación sugiere que las formas de producción de conocimiento experienciales, basadas en la ubicación, lúdicas y afectivas pueden dinamizar historias reprimidas o ignoradas. Este proceso implica percepciones, traducciones, visualizaciones de datos e inscripciones de sonidos en capas digitales que tienen un efecto visceral. Estas obras microlocales se vinculan a lugares específicos donde las comunidades deben aprender a compartir el espacio y reconocer las injusticias pasadas y presentes. Pueden ampliar nuestras nociones de documental y enseñarnos sobre lo que los festivales y plataformas de streaming de documentales suelen ignorar. (p. 220)

La estrategia para trabajar con este tipo de documental consiste en pensar en la colaboración con las tecnologías en lugar de utilizarlas para interrumpir e intervenir en las relaciones sociales.

También se trata de utilizar las tecnologías basadas en la localización para realzar la sensación de lugar, en lugar de usarlas para borrar la sensación de lugar físico en pos de la ilusión de un lugar virtual compartido. El documental aumentado puede reunir participantes, lugares, tecnologías, archivos e historias en un proceso comunitario multiplataforma. La comunidad no se limita a generar o localizar ideas. (p. 206)

El documental aumentado propone un método e incita a cocrear nuevas conexiones con el lugar. Para Miller y Zimmermann (2022),

En un mundo saturado de medios comerciales en plataformas grandes y pequeñas, ofrece una forma de divertirse con las aplicaciones. Los teléfonos móviles se transforman en varitas mágicas que nos permiten experimentar otros tiempos, otras posibilidades.

El documental aumentado expande los límites de dónde y cómo experimentar el documental: con instalaciones al aire libre, murales públicos, monumentos efímeros, grafitis o incluso como portales a otras plataformas. (párrs. 58-59)

Estas formas emergentes de documental independiente movilizan una conjunción con enorme potencial político, aumento más movilidad.

Las interacciones y los compromisos comunitarios se transforman en elementos vivos del documental, añadiendo capas complejas a lugares que trascienden al individuo, proponiendo en nuevas formas de hacer y representar la cartografía como una práctica corporizada, viva e iterativa, al moverse a través de diversas plataformas e interfaces, migrando entre lo digital, lo analógico y la exposición corporal, en la complejidad del postterritorio.

ESPACIO, TERRITORIO Y LUGAR EN EL ECOSISTEMA URBANO

“Ojo pibe, no te confundas, que el mapa nada tiene que ver con el territorio”

— Referente barrial peronista, conversando con joven militante, 1987

Es complejo tratar de atravesar la discusión teórica y terminológica sobre los conceptos de espacio, territorio y lugar. Concepciones semánticas poliédricas si las hay, dependiendo de la tradición del campo disciplinar, la postura epistemológica y teórica, el posicionamiento político, el contexto o simplemente por el mero hecho de evitar la reiteración léxica y la monotonía discursiva que opaquen el relato.

Este capítulo intenta mostrar algunos debates y discusiones al respecto, que sirven como marco introductorio al próximo apartado *Narrativas expandidas por la ciudad*. Una especie de cartografía a

mano alzada con marginalia que expone la complejidad de esta trama y la relación de perspectivas a veces enfrentadas.

Espacio: solapamiento semántico

Hablar del concepto de espacio alude “a una amplia gama de visiones y posturas que se han desarrollado a lo largo de los años, especialmente en el siglo XX, pero, sobre todo, a cambios importantes en sus postulados que se explicitan y se diversifican desde el inicio de la posmodernidad”, plantean las geógrafas mexicanas Blanca Ramírez Velázquez y Liliana López Levi (2015, p. 63).

Con la intención de despejar los solapamientos semánticos y conceptuales, las autoras mexicanas, con un vasto recorrido bibliográfico sobre este tema, distinguen las diversas ideas en torno a la noción del espacio.

No es igual el espacio de la física, que el de la escultura, el del teatro, de la arquitectura, el de la sociología, el urbanismo o la geografía. En su conceptualización también influye el momento histórico, el lugar desde donde se le piensa y la ideología que está detrás de aquellos que lo conciben. (p. 17)

Parten desde la idea de que el término se ha desplazado de “ser visto como una entidad existente en sí misma a ser una construcción social” (p. 18).

Las relaciones, vínculos e interacciones que se dan a partir de la sobreposición concomitante de diversas perspectivas sobre el espacio, promueven nuevas transformaciones y representaciones de la realidad.

La noción tradicional del espacio desde la geografía en gran parte del siglo pasado es de correlación con la de área o parte de la superficie terrestre donde subyace la consideración de soporte contenedor en el cual se ubican tanto objetos como sujetos y fenómenos que se desarrollan. Es decir, se trata del espacio como escenario terrestre.

Desde esta concepción más allá de la importancia de la ubicación y la posición relativa que determinan su relación con los elementos, su existencia no depende de los objetos que aloja ni de los acontecimientos que ahí suceden.

Contrapuesta a esta idea desde una visión materialista, Doreen Massey (1985), científica social británica, desarrolla la idea de que no hay un espacio independiente de los procesos sociales que operan sobre ese entorno.

En el mismo sentido los colombianos Vladimir Núñez Camacho y Pablo Pérez Navarro (2008) plantean que las

ciencias sociales se han esforzado en estos últimos tiempos en mostrar cómo el territorio y, más generalmente, el espacio mismo no son algo dado de una vez y para siempre, tampoco algo que funcione como un mero contenedor o receptáculo de la vida social, sino que son una parte activa y conformadora de esta. Para llegar a este punto ha sido necesario recorrer un largo camino en la reflexión teórica. En primer lugar, fue preciso desnaturalizar categorías fuertemente arraigadas en el imaginario sociopolítico como han sido las de territorio, frontera, lugar e, incluso, la idea de cuerpo (la frontera del yo). En segundo lugar, ha sido preciso evitar conclusiones muy apresuradas como la que proclama la muerte del espacio en favor de procesos de globalización económica y cultural en el planeta, que borrarían todas las distinciones y particularidades. (p. 16)

En una temporalidad donde la fragmentación, la hipervelocidad y la cultura de la efimeridad ponen en tensión las identidades, se interpreta aquí la noción de espacio como articulador de la producción social, escenario donde se dirimen las luchas, se desarrollan las prácticas sociales y se ponen en juego las transformaciones, las interacciones y los intercambios.

El espacio urbano no es sólo un soporte físico o contenedor, es un lugar donde confluyen y articulan sujetos y prácticas sociales y formas de representación simbólica de la ciudad, espacio transversal del relato (Irigaray, 2015a), aspecto que se desarrolla en los próximos capítulos.

Este espacio transversal se lo puede caracterizar como zona de desafío y conflicto, en la lucha por el prevalecimiento y reconocimiento de determinadas formas de entender, ver, sentir, soñar, desear y vivir la ciudad. Una “extraña toponimia, desprendida de los lugares, que planea encima de la ciudad como una geografía de nubosidades de ‘sentidos’ a la espera, y que desde ahí conduce las deambulaciones físicas” (Certeau, 1979/2000, p. 117).

Las narraciones atraviesan los espacios y los lugares. Se entiende en este trabajo al lugar como una remisión a la habitabilidad, la apropiación y la articulación espacial (Ramírez Velázquez & López Levi, 2015) así como también, sitio de encuentro donde se expresa y conforma la identidad (Méndez, 2012).

Se puede decir que es una expansión de los relatos sobre el espacio. Esa territorialidad expandida (Irigaray, 2016) opera como un dispositivo de reconstrucción social constante en donde la memoria es entendida como los significados que se comparten, desarrollándose

como una práctica social más, a través de la cual se expresa y se forma la identidad.

Es a través de la acción sobre el entorno que las personas, grupos y colectivos sociales, transforman el espacio, dejando su marca, al modo de huellas cargadas simbólicamente. Es así como las acciones asignan al espacio de significado individual y social a través de los procesos de interacción.

Este concepto está ligado al modelo dual de apropiación (Vidal Moranta & Pol Urrútia, 2005) basado en dos ideas: la de acción-transformación y la de identificación simbólica. La primera vinculada con la territorialidad y el espacio personal en tanto que la identificación simbólica emparentada a los procesos afectivos, cognitivos e interactivos, en donde los individuos y los grupos se reconocen en el entorno.

También está relacionado a la noción de psicogeografía, propuesta por los situacionistas, vanguardia político-artística que surge a finales de los '50 y en la cual pretenden entender tanto los efectos y las formas del ambiente geográfico a partir de las emociones y el comportamiento de los individuos, dada fundamentalmente a través de la estrategia de la deriva urbana (Debord, 1958/1999), un medio que desviste la ciudad y la torna una forma lúdica de reapropiación del territorio.

Fuera de la deriva urbana que se desarrolla en el capítulo siguiente, el neurocientífico Collin Ellard (2016), más adelante en el tiempo y reflexionando desde el cruce de su especialidad en confluencia con la psicología, la arquitectura y el urbanismo, plantea cómo los lugares forman parte de la existencia de las personas y cómo desde la neurociencia se puede distinguir diversos tipos de estímulos que

producen estos espacios y el tipo de respuesta que generan. El autor propone que hay lugares de afecto, de deseo, aburridos, espacios de ansiedad, sobrecogedores. También destaca la relación del espacio y la tecnología.

Espacio: relación lugar / acción

Milton Santos (2000) utiliza los conceptos de espacio y territorio como sinónimos, repitiendo a lo largo del texto este paralelismo. Esta forma híbrida es la que se toma para desarrollar la conceptualización que opera sobre el corpus teórico de este trabajo.

Sobre las definiciones del geógrafo brasileño, la antropóloga argentina Rita Segato (2006) comenta que Santos asocia al

territorio de forma general a ‘normas’ de utilización y lo define como espacio reglado. A medida que una entidad grupo económico, sociedad, o colectividad étnica o religiosa se expande y apropia de un territorio, recubriéndolo con sus marcas de cultura y administrándolo con sus normas propias, le fija también lugares para sus rituales y ceremonias de orden religioso o cívico. Esas ceremonias, con sus fórmulas y procedimientos repetidos rigurosamente en tiempo y lugar establecidos, son la dramatización, la inscripción performática del espacio por un grupo humano. (Segato, 2006, p. 132)

El planteo de Santos (2000) es sobre la existencia de una relación entre el valor de la acción y el valor del lugar donde se realiza, y que sin esas características “todos los lugares poseerían al menos valor de uso y el mismo valor de cambio, valores que no serían afectados por el movimiento de la historia” (p. 74).

Esta articulación resulta indispensable, ya que, al desvincularse, la experiencia espacial se reduce a dimensiones ahistóricas, donde los lugares poseen un valor de uso y de cambio estático e idéntico, que son insensibles al devenir de la sociedad. Santos (2000) reconoce, además, que el valor de cualquier elemento específico del espacio, incluyendo el objeto técnico más concreto, se determina siempre por el colectivo social, expresándose a través del espacio en el cual se integra.

Estos sistemas tienen que entenderse como configuraciones mixtas en entornos combinados y relacionados, teniendo un carácter integrativo eliminando la concepción purista. De ahí puede inferirse el carácter híbrido de su concepción de espacio.

Espacio absoluto / Espacio relativo

Neil Smith (1996) problematiza sobre el espacio y considera que a la categoría hay que pensarla a partir de tres perspectivas: la vinculación espacio y naturaleza, la relación espacio e historia y la discusión sobre el espacio y el capital.

Esto deriva de la discusión posnewtoniana del espacio, que puede encontrarse implícitamente en la teoría de la relatividad de Einstein donde, según Smith, se acepta que el espacio es anterior a la naturaleza.

El geógrafo escocés diferencia el espacio absoluto que es independiente de la materia y permanece siempre igual e inamovible, y el relativo que sólo puede ser conceptualizado a partir de su vinculación con eventos materiales. Esto le da un carácter independiente de la materia. Se constituye como una dimensión variable de los espacios absolutos.

La separación entre el espacio absoluto y el relativo es lo que da pie para separar el espacio físico y el social, este último vinculado ya no con la naturaleza pura, sino con la construida (Ramírez Velázquez & López Levi, 2015, p. 33).

Contrapuesto a esto David Harvey, geógrafo y teórico social marxista supone que “no hay espacio absoluto ni contenedor ni relativo ni sólo relacional, pero puede ser uno o todos simultáneamente dependiendo de las circunstancias” (Harvey, 1973, como se citó en Ramírez Velázquez & López Levi, 2015, p. 39).

El académico británico comprende que el espacio es relativo y construido, y realiza una lectura crítica al capitalismo donde presenta la existencia de tres lógicas que tienen incidencia directa en el espacio: la persecución de la acumulación y la obtención de ganancias; la pugna entre los actores rivales en torno a la obtención del mercado y la innovación y transformación tecnológica en los procesos de producción.

Manuel Castells (1974), referenciado en la década del ‘70 en la llamada escuela francesa de la sociología urbana de gran influencia en América Latina, plantea que “desde el punto de vista social, no hay —espacio, magnitud física, entidad abstracta— en cuanto práctica, sino espacio/tiempo históricamente definido, espacio construido, trabajado, practicado por las relaciones sociales” (p. 485).

Trialéctica del espacio y el tercerespacio

El filósofo Henri Lefebvre, en su obra *La producción del espacio* (*La Production de l'espace*) (1974) propone una dialéctica de la triplicidad (*dialectique de triplicité*), donde integra en una teoría única, campos que hasta ese entonces habían sido abordados de forma

disgregada: el espacio físico (naturaleza), el espacio mental (lógicas y abstracciones formales) y el espacio social (interacción humana).

Para Lefebvre, el “espacio es un producto social, fruto de las determinadas relaciones de producción que se están dando en un momento dado, así como el resultado de la acumulación de un proceso histórico que se materializa en una determinada forma espacio-territorial”, explica David Baringo Ezquerro (2013, p. 114), sociólogo y docente de la *Universidad de Zaragoza*.

Esta dialéctica del espacio, enunciada por el filósofo francés, es una tríada conceptual que articula en su obra: la práctica espacial, las representaciones del espacio y los espacios de representación.

Para el primer concepto de la tríada, la práctica espacial, plantea que se trata del espacio percibido, integrado por las relaciones sociales de producción y reproducción en tanto división y disposición del trabajo, interacción social y procreación biológica.

Expresa una estrecha asociación en el espacio percibido entre la realidad cotidiana (el uso del tiempo) y la realidad urbana (las rutas y redes que se ligan a los lugares de trabajo, de vida “privada”, de ocio). Sin duda, esta asociación es sorprendente pues incluye la separación más extrema entre los lugares que vincula (Lefebvre, 1974/2013, p. 97).

Al segundo, formado por las representaciones del espacio, las piensa como el espacio concebido, más bien abstracto, “espacio de los científicos, planificadores, urbanistas, tecnócratas fragmentadores, ingenieros sociales y hasta el de cierto tipo de artistas próximos a la cientificidad, todos los cuales identifican lo vivido y lo percibido con lo concebido” (p. 97), que se encuentra tanto en los discursos científicos, planos técnicos, memorias y mapas, un espacio predominante

vinculado a las relaciones de producción y al orden impuesto en esas relaciones.

Por último, los espacios de representación a los que Lefebvre vincula al espacio vivido “a través de las imágenes y los símbolos que lo acompañan, y de ahí, pues, el espacio de los ‘habitantes’, de los ‘usuarios’, pero también el de ciertos artistas y quizá de aquellos novelistas y filósofos que describen y sólo aspiran a describir” (p. 98). Los habitantes hacen una utilización simbólica de los objetos que componen este espacio, sobrepasando el espacio físico. Es “también un espacio evasivo ya que la imaginación humana busca cambiarlo y apropiarlo” (Baringo Ezquerro, 2013, p. 115).

Años después, desde el posmodernismo, el geógrafo estadounidense Edward Soja, perteneciente a la *University of California, Los Angeles (UCLA)*, retoma las ideas de Lefebvre y de Michel Foucault que desarrolla en la conferencia *De los espacios otros (Des espaces autres)* (1967) para analizar el espacio y la espacialidad, a partir de la derivación de la dialéctica del ser, en base a los “postulados heideggerianos del ‘ser en el mundo’ (Heidegger, 1926/1991)” (Hernández Cordero, 2008, p. 92) aplicada al espacio social. “Es una reafirmación de la importancia del espacio o también de un re-equilibrio de los tres aspectos fundamentales del ser que son: la espacialidad (*spaciality*), la socialidad (*sociality*) y la historicidad (*historicity*)” (Soja, 1997, p. 71).

Para Soja el primer espacio, es el mundo físico, es el constituido como objeto de estudio. Un espacio estructurado, medido, cartografiado.

El segundo espacio, lo define como mental. “Es un espacio que tiene más que ver con lo subjetivo, con la imaginación, con la

idea de mapas mentales” (p. 74). Es un espacio más idealista que material, el espacio concebido pensado por Lefebvre (1974/2013), como representaciones que tiene ese espacio.

Y para el tercer espacio, Soja lo piensa como el espacio vivido de (1974/2013)

Seguramente, deben de haber oído muchas veces hablar del espacio vivido como el espacio experiencial, empírico, además del espacio imaginado (...) Está relacionado con la historia. Entonces el espacio vivido es equivalente en su alcance y complejidad, con el tiempo vivido. Por ejemplo, la biografía: nuestra vida es al mismo tiempo tanto temporal como espacial. Entonces, al hablar del tercer espacio estamos hablando de una complejidad plena, de una manera totalmente diferente de pensar la geografía. (Soja, 1997, p. 75)

El autor estadounidense aclara que este tercer espacio no es un espacio intermedio, tampoco un continuo entre los pensamientos materialista e idealista. Propone un “repensamiento crítico de este dualismo en pos de lograr una ruptura del mismo para que se produzca una apertura y la posibilidad de un pensamiento geográfico más amplio” (p. 75).

Visión humanista del espacio y el concepto de lugar

Entre el positivismo cuantitativo científico de las escuelas geográficas y los pensadores marxistas que llevan la discusión hacia las ciencias sociales, fundamentalmente con la idea de incluir la discusión de la dimensión espacial en las formas organizativas de las sociedades en los aspectos políticos y económicos, se configuran diversas visiones que se aglutinaron en la llamada visión humanista del espacio.

La visión humanista, fundamentada en la fenomenología y el existencialismo, apuntó sobre la necesidad de reconocer la importancia de la dimensión subjetiva del espacio, para abordar al espacio vinculado con los sentimientos y las emociones (Ramírez Velázquez & López Levi, 2015, pp. 41-42).

Dentro de estas visiones humanistas, emerge la utilización del concepto de lugar, a partir de la década de los '70, estudiando la interacción entre las relaciones culturales de un grupo determinado y un espacio específico. Esto remite a la apropiación simbólica, al modelo dual de apropiación (Vidal Moranta & Pol Urrútia, 2005) que se explica en párrafos anteriores con una fracción del espacio geográfico. “El lugar remite a la habitabilidad, a la apropiación y a la articulación del espacio” (Ramírez Velázquez & López Levi, 2015, p. 161).

Para el antropólogo Marc Augé (2007b), un lugar,

es un espacio fuertemente simbolizado, es decir, que es un espacio en el cual podemos leer en parte o en su totalidad la identidad de los que lo ocupan, las relaciones que mantienen y la historia que comparten. Tenemos todos una idea, una intuición o un recuerdo del lugar entendido de esta manera. (p. 109)

Lo define como un universo de reconocimiento,

donde cada uno conoce su sitio y el de los otros, un conjunto de puntos de referencias espaciales, sociales e históricos: todos los que se reconocen en ellos tienen algo en común, comparten algo, independientemente de la desigualdad de sus respectivas situaciones. (p. 109)

Un espacio practicado, “donde los sujetos tejen un lazo social y donde se establecen relaciones sociales que perduran en el tiempo”

plantea la artista y docente de la *Universidad Nacional de Tucumán*, Ana García (2012, p. 231).

En ese mismo sentido Eloy Méndez (2012), urbanista mexicano, plantea que el lugar es un sitio de encuentro, el espacio público y agrega que “el lugar es también un sitio de coexistencia de posiciones, de relaciones de inclusión y exclusión, de distancias y cercanías entre personas y grupos sociales, o sea, sobre la diferencia se agrega la distinción” (p. 45).

En este punto las geógrafas mexicanas citadas en el transcurso de este capítulo dan cuenta de forma exhaustiva de esta posición.

Durante la década de 1970, muchos geógrafos cuestionaron la revolución cuantitativa. Desde la perspectiva humanista, la disciplina científica se calificaba como inhumana, pues desdeñaba los aspectos que no fueran objetivos, como las percepciones y las emociones. El lugar, entonces, reapareció en escena como categoría analítica a partir de su significado para una comunidad específica. El enfoque humanista incorporó la esfera subjetiva y, por ende, recuperó la dimensión cultural, que había sido relegada por los enfoques positivistas y marxistas. El lugar se conceptualizó como ámbito de articulación de las percepciones sociales y de las formas de habitar. Dicho en otras palabras, se convirtió en la localización provista de sentido (Ramírez Velázquez & López Levi, 2015, p. 164).

Según Patricia Souto y Alejandro Benedetti (2011), geógrafos de la *Universidad de Buenos Aires*, recién en las últimas décadas comienza el interés por “los lugares frecuentados a lo largo de itinerarios espacio-temporales, la identidad del lugar, el sentido del lugar, los lugares de memoria, las topofilia y topofobias” (pp. 84-85), la vinculación entre territorialidad y apropiación de los lugares, así como la construcción material de los mismos y la configuración de redes.

Doreen Massey (2007), reconceptualiza la noción de lugar, al entender la importancia de la identidad de los lugares. “Hay una geometría del poder dentro de cada lugar, que ‘la identidad’ de cada lugar es producto de negociación, conflicto, contienda, entre distintos grupos, grupos con intereses materiales, y posiciones sociales y políticas, distintivas” (párr. 51).

Massey define que el espacio no es solamente la suma de territorios

sino una complejidad de relaciones (flujos y fronteras; territorios y vínculos) implica que “un lugar”, un territorio, no puede ser tampoco simple y coherente. Al contrario, cada lugar es un nodo abierto de relaciones –una articulación, una malla– de flujos, influencias, intercambios, etc. La identidad de cada lugar (incluso su identidad política) es, por eso, el resultado de la mezcla distinta de todas las relaciones, prácticas, intercambios, etc., que se entrelazan ahí (dentro de este “nodo”) y producto también de lo que se desarrolle como resultado de este entrelazamiento. (párr. 45)

La académica británica lo denomina “un sentido global del lugar”. No hay, de ninguna manera, lugares existentes con identidades predeterminadas y que luego interactúan, sino que los lugares logran su identidad “en una parte en el proceso de la práctica de las relaciones ‘con’ otros y en otra parte de las relaciones internas” (párr. 52). La identidad de un lugar siempre está en proceso de transformación.

Giro culturalista del espacio

Ramírez Velázquez y López Levi (2015), que se toma como base para este capítulo argumentan que en el posmodernismo se

desarrolla lo que se ha dado a llamar “giro culturalista” en el análisis del espacio que presupone la no “determinación económica en relación con los procesos y todo aparece como parte de la cultura” (p. 47), en una perspectiva opuesta a la planteada desde el marxismo.

Sin embargo, varios críticos suponen que más allá de correrse de la sobre determinación económica, se genera una desvinculación total del contexto (sea económico o de otro tipo) provocando una supuesta neutralidad que difiere mucho de la realidad. Esta orientación, según las autoras mexicanas “va a permear la manera como se usan en la actualidad categorías como las de territorio y lugar, en donde el elemento cultural y la identidad que la define ha sido un factor fundamental para orientar las visiones que en la actualidad se desarrollan” (p. 48).

Desde la geografía cultural, Paul Claval (2002), referente francés, argumenta que el enfoque cultural parte de una visión diferente de lo real, donde plantea que el observador ya no reconoce la creencia de que la naturaleza, la sociedad o la cultura sean realidades impuestas inherentemente.

Las pirámides ecológicas, los grupos sociales, los sistemas de representación no se muestran igual en todas partes. Los contornos de las zonas donde son homogéneos resultan mucho menos evidentes que antaño. El discurso del investigador se adapta a esta situación. Ahora, a lo que se aferra, es a la historia de cada persona, al itinerario que sigue, a los encuentros que tiene. El individuo aprende a arreglárselas en la vida a través de los contactos que entabla y las experiencias que comparte. Las recetas que conoce, el sentido que le da a las palabras, las imágenes que le son familiares, las comparte con quienes forman parte de sus mismos círculos de intersubjetividad. La sociedad se labra a partir de estas experiencias. (p. 38)

En ese mismo sentido el geógrafo británico Peter Jackson (1999) sugiere que a partir de la década de los '80, la geografía cultural toma nuevas direcciones y se nutre de diferentes tradiciones del pensamiento, que incluyen la antropología y la teoría literaria, u otros campos como el feminismo y los estudios culturales contemporáneos. Se pregunta si este giro cultural de la geografía ha llevado en forma concomitante a un giro geográfico o espacial en los estudios culturales.

Algunos han sugerido que, con el giro cultural, el proceso se ha vuelto más recíproco, tomando la sociología y los estudios culturales cada vez más conceptos e ideas de la geografía. Existen pruebas de ello en la creciente popularidad de términos (geográficos) tales como centro y periferia, fronteras y zonas fronterizas, espacios, lugares y dominios. (p. 46)

Justamente en la obra americanista que el sociólogo y filósofo argentino Rodolfo Kusch (1976) desarrolla entre los '60 y los '70, plantea lo cultural como intersección con lo geográfico, constituyendo lo que denomina geocultura, una dimensión encaminada a una relación dialógica e intersubjetiva. Para él, todo espacio geográfico está poblado siempre por el razonamiento grupal, pero condicionado por ese lugar habitado.

Espacio heterotópico

En diciembre de 1966 Michel Foucault, realiza dos conferencias emitidas en la emisora radial pública parisina, *France Culture*, en el marco de una serie de programas dedicados a la relación entre utopía y literatura.

En la primera, llamada *Utopía y heterotopía* (*Utopies et hétérotopies*), establece las ideas iniciales de lo que expone al año siguiente en *Los espacios otros* (*Des espaces autres*), conferencia dictada en el *Cercle d'études architecturales* en marzo de 1967 y que recién se publica en 1984.

En esa conferencia iniciática realiza en forma primigenia este llamado y establece los fundamentos de esa disciplina “cuyo objeto serían esos espacios diferentes, esos otros lugares, esas impugnaciones míticas y reales del espacio en el que vivimos” (Foucault, 2008, párr. 5), que son las heterotopías.

Según los estudiosos de su obra, el filósofo francés, está muy influenciado por *La Poética del Espacio* (*La Poétique de l'Espace*) de Gastón Bachelard (1958), en cuanto espacios imaginados.

Es muy probable que todo grupo humano, cualquiera que éste sea, delimite en el espacio que ocupa, en el que vive realmente, en el que trabaja, lugares utópicos, y en el tiempo en el que se afana, momentos ucrónicos. He aquí lo que quiero decir: no vivimos en un espacio neutro y blanco; no vivimos, no morimos, no amamos dentro del rectángulo de una hoja de papel. Vivimos, morimos, amamos en un espacio cuadrículado, recortado, abigarrado, con zonas claras y zonas de sombra, diferencias de nivel, escalones, huecos, relieves, regiones duras y otras desmenuzables, penetrables, porosas; están las regiones de paso: las calles, los trenes, el metro; están las regiones abiertas de la parada provisoria: los cafés, los cines, las playas, los hoteles; y además están las regiones cerradas del reposo y del recogimiento. (Foucault, 2008, párr. 2)

El espacio de los emplazamientos se configura a partir de vínculos que son, a veces, contradictorios. El autor destaca dos grandes tipos: las utopías y las heterotopías. En cuanto a las primeras señala que

“son los emplazamientos sin lugar real”, es decir, son esencialmente espacios irreales, que mantienen con el espacio real una relación de analogía directa o inversa. En cambio, las heterotopías, son

lugares reales, lugares efectivos, lugares que están diseñados en la institución misma de la sociedad, que son especies de contra-emplazamientos, especies de utopías efectivamente realizadas en las cuales los emplazamientos reales, todos los otros emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura están a la vez representados, cuestionados e invertidos, especies de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque sean sin embargo efectivamente localizables. (Foucault, 2008, párr. 12)

En *Los espacios otros (Des espaces autres)* Foucault (1984) establece una serie de principios que conforman estos espacios heterotópicos.

El primer principio que señala el filósofo francés es que las heterotopías, aunque forman parte de todas las culturas adoptan modos muy variados en función de la sociedad en que se desarrollan.

El segundo principio es que una sociedad puede asignarle a una misma heterotopía vigentes funciones muy diferentes, el tercero es que la heterotopía tiene el poder de yuxtaposición, posibilitando que un solo lugar coexista con varios emplazamientos que se excluyen entre sí.

El cuarto principio está ligado a las distribuciones temporales, que denomina heterocronías, desplegando todos sus efectos una vez que los humanos rompen de forma absoluta con el tiempo tradicional. El quinto constituye de forma sostenida un sistema de apertura y cierre, que en el transcurso temporal las hace tanto permeables como

aisladas y el sexto y último principio “consiste en que, en relación con los demás espacios, tienen una función, la cual opera entre dos polos opuestos” (párr. 26).

En esta conferencia Foucault realiza un recorrido por las distintas lógicas de interpretación de la relación espacial. Destaca tres períodos en el devenir histórico: medievo, renacentista y contemporáneo.

Para el primer período destaca que el espacio es interpretado como un conjunto jerarquizado de lugares, “lugares sagrados y lugares profanos, lugares protegidos y lugares por el contrario abiertos y sin prohibiciones, lugares urbanos y lugares rurales” (párr. 3) como concernientes a la vida real de los hombres, en contraposición del espacio celestial, este conjunto de opuestos constituye el espacio de localización.

A partir del siglo XVII, con Galileo, el espacio deja de estar localizado y se convierte en espacio infinito, entonces según el pensador francés “la extensión sustituye a la localización” (Foucault, 1984, párr. 3).

Para el período contemporáneo, Foucault sostiene que la extensión se reemplaza por el emplazamiento, que “se define por las relaciones de proximidad entre puntos o elementos” (párr. 4).

Los espacios otros son impulsores epistémicos de las heterotopías, lugares que según el investigador mexicano Octavio Spíndola Zago (2016),

yuxtaponen espacios; son recortes geográficos de tiempo, sistemas de aislamiento a partir de la gestión territorial corporalizada, reinenciones rizomáticas objetivadas que se cierran y abren al exterior, generan experiencias traumáticas a la vez que renovadoras, son un horizonte de posibilidades, de

renarrativización espacial, y consienten directrices políticas revolucionarias o, al menos, transformadoras. (p. 30)

Con respecto a los contra-espacio, tal como Foucault define a las heterotopías en la primera conferencia, André Lemos (2009), sociólogo brasileño, de la *Universidade Federal da Bahia (UFBA)*, experto y pionero en la investigación de los denominados *locative media* (medios locativos) plantea cómo la cibercultura está creando

nuevas heterotopías basadas en los cinco principios de Foucault. Podemos plantear la hipótesis de que los territorios informativos crean nuevas heterotopías de los lugares y nuevas funciones informativas. La sociedad de la información ha creado una nueva heterotopía (control informativo) dentro de los lugares. Los lugares (públicos o privados) como las plazas, los centros comerciales, las escuelas, las oficinas, los hospitales, (las) bibliotecas, (los) bancos, etcétera, están cambiando con las redes y los territorios informativos. Existen también nuevos usos temporales de estos espacios en los que confluyen diferentes funciones, incluidas nuevas formas de control, acceso y vigilancia, y nuevas formas de apertura y cierre (contraseñas, perfiles de acceso, etc.). El territorio informativo crea nuevas heterotopías, nuevas funciones para los lugares y una redefinición de las prácticas sociales y de comunicación. No es el fin de las plazas, ni de las escuelas, las casas, los centros comerciales, los hospitales, las oficinas, etc., se trata más bien de dar un nuevo significado (nuevas funciones) a estos espacios. Las nuevas heterotopías crean la revitalización de los lugares. (p. 29)

Lemos (2009) introduce el concepto de territorio informativo como creador de nuevos espacios heterotópicos, que se desarrolla en el próximo capítulo sobre narrativas expandidas por la ciudad, donde se profundiza en los medios locativos.

Espacios de Flujo

En 1989 Manuel Castells, alejándose de la sociología urbana que lo tuvo como principal referente, introduce el concepto de “espacio de los flujos”, como un elemento central para la explicación de las novedades tecnológicas de la sociedad informacional.

Lo define como “la organización material de las prácticas sociales en tiempo compartido que funcionan a través de los flujos” (1999, p. 445), en donde insinúa que las prácticas sociales mantienen un comportamiento fluido.

El autor español parte de interpretar que tiempo y espacio están relacionados y que existe la posibilidad de contar con un hiperespacio.

La transición del espacio de los lugares al espacio de flujo es lo que Castells (1999) llama sociedad red a través de los flujos electrónicos. “La ciudad informacional no es una forma sino un proceso, caracterizado por el dominio de los flujos” (p. 476). Destaca que la ciudad física permanece, aunque influida por las redes de velocidad informática, erige lo que denomina ciudad informacional.

La tendencia dominante apunta hacia un horizonte de un espacio de flujos interconectado y ahistórico, que pretende imponer su lógica sobre lugares dispersos y segmentados, cada vez menos relacionados entre sí y cada vez menos capaces de compartir códigos culturales. A menos que se construyan deliberadamente puentes culturales, políticos y físicos entre estas dos formas de espacio, quizá nos dirijamos hacia una vida en universos paralelos, cuyos tiempos no pueden coincidir porque están urdidos en dimensiones diferentes de un hiperespacio social. (p. 506)

El catedrático de la *Universitat Oberta de Catalunya* referencia que las prácticas sociales, que siguen un comportamiento en flujo, son

las secuencias de intercambio e interacción establecidas, iterativas y programables “entre las posiciones físicamente inconexas que mantienen los actores sociales en las estructuras económicas, políticas y simbólicas de la sociedad” (p. 445).

Estas secuencias de intercambio están conformadas por al menos tres capas de soportes materiales. La primera, por un circuito de impulsos electrónicos; la segunda, compuesta por los nodos y ejes que los conforman y; la tercera refiere a la organización espacial de las élites dominantes que desempeñan funciones directrices en torno a la articulación de ese espacio.

Castells diferencia entre “las élites que son cosmopolitas y la gente que es local”, así como entre

los espacios de flujos y los espacios de lugares. El primero es el de la élite inmersa en la sociedad de flujos y el segundo es el de la gente que se reproduce en lugares, definiendo el lugar como una localidad cuya forma, función y significado se contienen dentro de las fronteras de la contigüidad física. (Ramírez Velázquez & López Levi, 2015, p. 50)

Esta organización espacial definida por los flujos de información, capital y personas en redes que globalizan la lógica de la territorialidad (Castells1999). No suprime el espacio material, sino que lo reescribe en términos espacio-temporales y lógico-secuenciales que responden a las nuevas maneras de producir y reproducir del capitalismo global contemporáneo.

David Harvey (2014, 1982/2024) da a esta idea un giro crítico que explora la dimensión socioeconómica y material de los flujos, focalizando en que el espacio —incluyendo al de flujos— es una forma

organizativa deliberada por el mismo capital para solucionar contradicciones de su acumulación. Eso significa que el espacio de flujos no es neutro y aséptico, sino que expresa jerarquías y desigualdades, pues el capital espacializa sus contradicciones creando territorios singulares especializados en determinadas funciones económicas, desde los centros financieros hasta las regiones proveedoras de recursos.

Por su parte, Scott Lash (2002/2005) refuerza la representación cultural y simbólica en la producción del espacio de flujos. En diálogo con Castells (1999), las redes no sólo mueven flujos materiales, sino también de significados, información y símbolos, que conectan con lo económico y lo tecnológico (Lash 2002/2005). Así es posible analizar cómo la trazabilidad y la visibilidad de ciertos flujos refuerzan nuevas formas de poder y hegemonía, moldeando la experiencia y la percepción del espacio actual. Esta construcción conceptual articula material, social y culturalmente el espacio bajo la lógica de la mundialización capitalista, desbancando al espacio-tiempo físico como categoría central del análisis en las ciencias sociales.

Ciberespacio

La expresión ciberespacio es acuñada por William Gibson en su cuento *Johnny Mnemonic* (1981) aunque es reconocida a partir de la publicación de su novela *Neuromancer* (1984), para referenciar el espacio virtual concebido a partir de las redes informáticas.

Años más tarde, John Perry Barlow (1996), presenta en Davos (Suiza) la *Declaración de independencia del ciberespacio* como réplica a la aprobación en 1996 de la *Telecommunications Act* (*Ley de Telecomunicaciones*) en los Estados Unidos. Una ley con un enfoque de desregulación total en cuanto a la propiedad de medios.

Gobiernos del Mundo Industrial, vosotros, cansados gigantes de carne y acero, vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente. En nombre del futuro, os pido en el pasado que nos dejéis en paz. No sois bienvenidos entre nosotros. No ejercéis ninguna soberanía sobre el lugar donde nos reunimos. No hemos elegido ningún gobierno, ni pretendemos tenerlo, así que me dirijo a vosotros sin más autoridad que aquella con la que la libertad siempre habla.

Declaro el espacio social global que estamos construyendo independiente por naturaleza de las tiranías que estáis buscando imponernos. No tenéis ningún derecho moral a gobernarnos ni poseéis métodos para hacernos cumplir vuestra ley que debamos temer verdaderamente (Barlow, 1996, párr. 1-2).

La declaración de Barlow es un manifiesto en oposición a las interferencias del poder político y de las corporaciones que afectan a la libertad de Internet, en resguardo de un ciberespacio soberano.

En ese mismo año, la Comisión Europea le encarga al filósofo tunecino Pierre Lévy, realizar un informe sobre la trascendencia y desarrollo de Internet y la aparición de una nueva cultura con características diferentes a lo conocido, haciendo realidad la idea mcluhaniana de “aldea global”, una cultura a escala planetaria que no está atada a un territorio: la cibercultura. Lévy (1997/2007), en la nota introductoria de *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital* (*Cyberculture: rapport au conseil de l'Europe dans le cadre du projet 'Nouvelles technologies, coopération culturelle et communication'*) define de entrada los términos de ciberespacio y cibercultura. Del primero refiere que es un “nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores” (p. 1), al que también menciona como red y que designa “no solamente la infraestructura material de la comunicación numérica, sino también el oceánico

universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan” (p. 1). Al segundo lo define como “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p. 1).

Es oportuno recordar que para 1993¹⁶, internet llega a los hogares, y con eso

rápidamente se delineará una nueva industria de contenidos, centrada en tres polos: la interactividad (la relación entre el sujeto y su entorno); la hipertextualidad (el almacenamiento de datos y entrega de contenidos) y finalmente la conectividad (las redes) generando nuevo espacio: el ciber, lo virtual. (Escudero Chauvel, 2019, p. 10)

La semióloga Lucrecia Escudero Chauvel (2019) sugiere que una cultura está definida por un conjunto “de prácticas transformadoras, simbólicas o técnicas, con una producción activa de imaginarios sociales compartidos y la gestión de una intersubjetividad en soportes de gran difusión y visibilidad” (p. 10). Plantea que no se puede constatar la hipótesis de la llamada obsolescencia de los viejos medios masivos, sino que el cambio asocia como en las eras geológicas, tanto los nuevos como los antiguos medios en la llamada cultura de la convergencia (Jenkins, 2006/2008).

Vale la aclaración, que el ciberespacio es mucho más abarcador que internet, que incluye a esta red de redes, pero que también contiene sistemas de comunicación, diferentes redes, diversos dispositivos y multiplicidad de aplicaciones. En ese espacio convive y se expande

16. En Argentina, Internet llega en 1995.

la inteligencia colectiva (Lévy, 1994/2004), que media acciones, prácticas, interrelaciones sociales y marcas territoriales.

La vida cotidiana es atravesada por la tecnología, llevando a la sociedad a una dependencia mayor transformando así las relaciones humanas. La cibernética, la informática y los medios de comunicación generan nuevas formas espaciales.

En esta sociedad red (Castells, 1999), en el espacio de flujo (Castells, 1999), o el Ciberespacio (Lévy, 1997/2007), las tecnologías de la información y la comunicación modifican las referencias cronotópicas, así como las percepciones manifiestas de la realidad social, conformando nuevas realidades y territorialidades.

No lugares y anti-lugares

Para comenzar este apartado, es conveniente diferenciar la conceptualización temprana de Foucault sobre los no lugares ligado a la heterotopía, de la noción desarrollada desde la antropología por Marc Augé (1992/2000) de gran repercusión en el principio de este siglo.

Para el primero, estos no lugares están cargados de simbolismo y sentido, son espacios que escapan a la lógica institucionalizada y preceptiva pero que son creados desde ella. Los refiere como contra-emplazamientos, espacios dialécticos en constante conflicto entre el poder y la resistencia social que ponen a prueba la capacidad de adecuación y apropiación de los sujetos.

En cambio, para Augé, los no lugares están producidos en el marco de la sobremodernidad (aceleración de todos los factores constitutivos de la modernidad, explica el autor), y refieren a aquellos espacios transitorios, de paso, que albergan efímeramente a los sujetos

en movilidad, en tránsito a, y que carecen fundamentalmente de los elementos contemplados como característicos de los lugares en tanto identidad histórica y relacional.

Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de ‘lugares’ de memoria”, ocupan allí un lugar circunscripto y específico. (2000, p. 83)

Estos espacios no generan relaciones significativas, ni historia ni convivencia. Son sitios carentes de emociones marcados por la memoria, los afectos y de la apropiación de quienes circulan por ellos. Se trata de una pérdida total del denominado “*genius loci*” del lugar, al que referían los antiguos romanos como espíritu protector, que hacía de ese espacio algo único y diferente. En la actualidad se concibe como la atmósfera distintiva de un emplazamiento urbano o de toda una ciudad.

Augé, (1992/2000) designa el no lugar como

dos realidades complementarias pero distintas: los espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio), y la relación que los individuos mantienen con esos espacios. Si las dos relaciones se superponen bastante ampliamente, en todo caso, oficialmente (los individuos viajan, compran, descansan), no se confunden por eso pues los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente

a sus fines: como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria. (p. 98)

Como plantea (Spíndola Zago, 2016), podría encontrarse un punto convergente entre estas teorías en “la influencia identitaria que el espacio ejerce sobre los sujetos; espacios que se rigen por su propia lógica temporal (ultramoderna en Foucault, posmoderna en Augé)” (p. 30).

Por otro lado, el sociólogo italiano Massimo Di Felice (2012) realiza una profunda crítica a Augé (1992/2000) —que se suscribe en este trabajo— al decir que los no lugares no existen y que contrariamente, las relaciones habitativas digitales imponen un proceso de continua heterogénesis (transformación) que “hace de los espacios, más que ambientes vacíos en los que todo permanece paralizado, ambientes en los cuales todo es recorrido, atravesado, penetrado en formas distintas y simultáneas gracias a la interacción de una pantalla o de un circuito informativo” (Di Felice, 2012, p. 284).

Eloy Méndez (2012) trae a la discusión la idea de los anti-lugares, en la cual marca una sustancial diferencia con los no lugares. Para el arquitecto mexicano los no lugares tienen la posibilidad intrínseca de poder dejar de serlo, por razones coyunturales para las personas que se los habían apropiado.

En cambio, ve a los anti-lugares, desde una relación topofóbica y los define como aquellos sitios que

provocan una relación de rechazo, sancionados o estigmatizados por eventos que marcan el sitio al grado de ser evitados en la vida personal y social, pues son asociados con actos criminales,

o son vertederos de sustancias contaminantes, y todo lo que se asocia con la sensación de violencia e inseguridad. (p. 45)

Territorios, límites y fronteras

El territorio puede definirse como la porción de superficie terrestre, delimitada y apropiada. Es una categoría menos abstracta que la de espacio, hace referencia a su apropiación, uso o transformación, tanto en perspectiva política como cultural.

El territorio es, entonces, también una perspectiva política del espacio, que más allá de los estudios sobre la conducta, se ha manejado asociado al Estado y la nación desde hace varios siglos. A partir de lo anterior, se puede considerar que el concepto de territorio alude a una parte de la superficie terrestre sujeta a procesos de posesión, soberanía, gestión, dominio, administración, control, resistencia, utilización, explotación, aprovechamiento, apropiación, apego y arraigo. (Ramírez Velázquez & López Levi, 2015, p. 133)

También desde una perspectiva económica algunos autores, con una visión marxista, definen la categoría de territorio a partir de procesos de control y usufructo de los recursos.

El concepto de espacio es más amplio que el de territorio según el reconocido geógrafo brasileño, Rogério Haesbaert. “Cuando se mira el espacio centrando el enfoque en las relaciones de poder, se está viendo y se está identificando un territorio. De manera más simple, el territorio sería una dimensión del espacio cuando el enfoque se concentra en las relaciones de poder” (Haesbaert, 2013, p. 20).

El referente de la escuela brasileña destaca que las concepciones más amplias de espacio y tiempo van a tener una gran influencia

sobre la conceptualización del territorio, dependiendo de si se realiza o no esa dicotomía entre los dos conceptos. “Más que marcar diferencias, los conceptos deben revelar su multiplicidad, los posibles eslabones con otros conceptos que permiten expresar la complejidad de las cuestiones que buscan responder” (Haesbaert, 2011, p. 61).

Al igual que Milton Santos, Haesbaert utiliza el concepto de territorio, encuadrándolo como sinónimo de espacio, o como comentan Ramírez Velázquez y López Levi “en una transición poco clara entre un concepto y otro” (2015, p. 141).

Santos (2000) incorpora el concepto de territorio usado como sinónimo de espacio geográfico.

El territorio no es apenas el resultado de la superposición de un conjunto de sistemas naturales y un conjunto de sistemas de cosas creadas por el hombre. El territorio es la tierra más la población, es decir, una identidad, el hecho y el sentimiento de pertenecer a aquello que nos pertenece. El territorio es la base del trabajo, de la residencia, de los intercambios materiales y espirituales y de la vida, sobre los cuales él influye. Cuando se trata sobre territorio se debe, pues, desde luego, entender que se está hablando sobre el territorio usado, utilizado por una población dada. (pp. 96-97)

Los territorios se marcan y delimitan por elementos físicos existentes en la naturaleza como accidentes geográficos, sociales como murallas y muros o lingüísticos como carteles indicadores.

También hay mecanismos simbólicos que demarcan los territorios. Los modos de vestirse, de hablar, de habitar los lugares “marcan los bordes dentro de los cuales los usuarios familiarizados se autorreconocen y por fuera de los cuales se ubica al extranjero o, en

otras palabras, al que no pertenece al territorio”, describe el semiólogo colombiano Armando Silva (1992, p. 53).

Estos límites conforman las fronteras. Límite y territorio son categorías “correlativas, indisociables, y esto se deriva en nociones varias de adyacencia, continuidad, contigüidad, discontinuidad y alteridad”, afirma Rita Segato (2006, p. 130), en conexión con la noción de territorialidad de Robert Sack (1986), geógrafo de la *University of Wisconsin*.

Para la antropóloga argentina, el territorio es el ámbito de control, asociado a las categorías de dominio y poder, de un individuo o de un colectivo, caracterizado por la presencia efectiva y que no puede disociarse de la idea de límite. Todo territorio conlleva una frontera.

Esta frontera es un mecanismo estructurante que limita, aglutina y abre la posibilidad vincular que traspasa sus límites.

Desde otra perspectiva, Doreen Massey (2007), considera que el concepto de lugar debe pensarse desde la interconectividad y la apertura, en tanto que la frontera remite a la porosidad. Esta noción supone la idea de permeabilidad.

Como se explica anteriormente en el giro culturalista del espacio, hacia finales del siglo XX, la conceptualización del territorio en Latinoamérica se populariza en las ciencias sociales a partir del llamado giro cultural. En este sentido el sociólogo mexicano Gilberto Giménez (2001) parte de la idea de que el territorio es concebido como espacio apropiado “por un grupo social para asegurar su reproducción y la satisfacción de sus necesidades vitales, que pueden ser materiales o simbólicas” (Giménez, 2004, p. 315), expresión cabal de identidad territorial, en tanto vínculo sentimental de los que lo habitan o que lo mantienen aún fuera de él.

En el mismo sentido, para Rita Segato (2006), el territorio siempre existe “marcado por los emblemas identificadores de su ocupación por un grupo particular, inscripto por la identidad de ese grupo que lo considera propio y lo transita libremente” (p. 131) y con esto se refiere a la cultura.

Desde los imaginarios urbanos, por su parte, Armando Silva diferencia dos formas de apropiación del territorio. Uno, el oficial que es el institucional y el otro, el ciudadano que se va creando y desarrollando en el devenir cotidiano de quienes lo habitan, perciben y visitan.

Para el semiólogo colombiano el territorio más allá de ser algo físico es al mismo tiempo mental. Son “espacios de autorrealización de sujetos identificados por prácticas similares que en tal sentido son impregnados y caracterizados” (Silva, 1992, p. 72).

El territorio es siempre representación social del espacio, también es espacio fijado y espacio de fijación. Está “vinculado a entidades sociológicas, unidades políticas, órganos de administración, y a la acción y existencia de sujetos individuales y colectivos. Por lo tanto, no es espacio ni es cualquier lugar. Territorio es espacio apropiado, trazado, recorrido, delimitado” (Segato, 2006, p. 130).

Para la escritora argentina el territorio nace como representación, y eso hace que su noción sea más accesible. “Alude a una apropiación del espacio, que tiene que ver con su administración y, por lo tanto, con su delimitación, clasificación, habitación, uso, distribución, defensa y, muy especialmente, identificación” (p. 130).

Espacio representado y apropiado, según Segato (2006), formas de aprehensión discursiva del espacio, pero no cualquier forma de interpretación. No es “una representación científica del espacio, como los enunciados en lenguaje formalizado de la física, la geometría

y las matemáticas, o las fórmulas topológicas de los físicos, al crear modelos para atribuir una ‘forma’ al espacio” (p. 129).

Nunca puede considerarse que los discursos –individuales y colectivos– estén independizados de las percepciones y concepciones de querencia de un territorio y la experiencia vivida en el lugar.

No hay territorio sin sujeto de esta apropiación, sujeto en posesión y en posición; y no hay territorio sin Otro. Territorio es, en esta perspectiva, realidad estructurada por el campo simbólico y, así como el espacio es del dominio de lo real, supuesto pero inalcanzable en sí y sólo accesible en los formatos que la fantasía, la ideología o la ciencia le permiten asumir, el territorio es la dimensión económico-política de esta realidad imaginaria, e involucra su propiedad, administración y estrategias defensivas campo de la fantasía del dominio del sujeto y de la ideología patriótica o nacionalista de un pueblo. (p. 130)

El territorio es el escenario de reconocimiento, tanto de los espacios como de quienes lo habitan o transitan en él. Contiene marcas, divisas o emblemas en que se reconoce y se sustancia la realidad y materialidad ante la persona y de relación con el otro. Detenta un conjunto de características que permite que se constituya “en signifi-cante de identidad –personal o colectiva–, instrumento en los procesos activos de identificación y representación de la identidad en un sentido que se podría llamar de militante” (p. 131). Activismo de los procesos identificatorios, una forma de militancia identitaria.

Territorialidades y multiterritorialidades

Se puede definir a la territorialidad como la expresión de las relaciones sociales que tienen lugar en el territorio.

Robert Sack (1986) la define “como el intento por parte de un individuo o grupo de afectar, influir, o controlar a las personas, fenómenos y relaciones, delimitando y reafirmando el control sobre un área geográfica. Esta zona se llama territorio” (párr. 47).

Desde una visión humanista de la geografía, Sack se corre de la concepción de estrategia de adaptación y comportamiento animal. Según Alejandro Benedetti, investigador argentino, Sack considera que la territorialidad es “una acción consciente orientada a controlar e incidir sobre las acciones de otros, tanto en lo que respecta a las posibilidades de localización (fijos) cuanto a las de circulación (flujos)” (Benedetti, 2011, p. 44). Está intrínsecamente relacionada con quienes habitan o transitan ese territorio y cómo utilizan y organizan el espacio y de qué forma le dan sentido al otro.

Sack (1986) desarrolla la idea de la territorialidad como estrategia y sostiene que puede ser “encendida y apagada”. En términos geográficos es una forma de comportamiento espacial que permite realizar el control a las personas y objetos en el territorio.

Territorios políticos y la propiedad privada de la tierra pueden ser las formas más conocidas, pero la territorialidad se produce en distintos grados en numerosos contextos sociales. Se utiliza en las relaciones cotidianas y en las organizaciones complejas. La territorialidad es una expresión primaria geográfica del poder social. (párr. 10)

Es el medio por el cual el espacio y la sociedad están relacionados entre sí. Para el autor las fronteras de un territorio no son inalterables, pueden cambiar por diversas circunstancias políticas, económicas, sociales y culturales.

En este sentido, para Spíndola Zago (2016) la territorialidad es

la significación sociocultural del territorio con fines identitarios, cargada densamente de cronotopos, la frontera es el elemento material y simbólico cohesionador de todos ellos. Es un mecanismo estructurante que limita, une y abre la posibilidad a vínculos más allá de sí misma. (p. 48)

Por su parte, Segato (2006) la entiende como una experiencia particular, histórica y culturalmente definida del territorio.

Grupos que se comportan como patrias secundarias en sus formas de organización y que apelan a la lealtad y, en especial, a la exhibición ritualizada de fórmulas que expresan esa lealtad se expanden creando franjas de identidad común. Podría decirse que las personas llevan su territorio a cuestras y que se trata de territorios extensibles, que crecen a medida que sus respectivas poblaciones se expanden. (pp. 134-135)

Puede verse que quien transita por un territorio, está realizando la apropiación de ese espacio usado o espacio vivido según Lefebvre (1974/2013) y que a partir de ese transcurrir se transforma en un movimiento generador de territorialidad. Aunque se desarrolla con mayor precisión en el próximo capítulo, es interesante ver como el que recorre el espacio urbano, está construyendo una nueva territorialidad.

El mexicano Spíndola Zago (2016), en el análisis de la obra de Michel de Certeau plantea que, para el filósofo francés, el caminante es

un usuario crítico y autorreferido que se apropia del sistema topográfico, al tiempo que realiza una recuperación espacial del lugar; es un actor activo de las redes de intercambio, generador de dialécticas, detonador de cohesiones, sujeto

líquido. El migrante, en su andar no solo construye el camino, sino que se crea a sí mismo. (Spíndola Zago, 2016, p. 46)

Esto se puede ligar a la idea de multiterritorialidad de Haesbaert (2013) que la entiende como posibilidad de vivir la experiencia simultánea y/o sucesiva de diversos territorios (re)construyendo y deconstruyendo el propio habitable.

La posibilidad de (re)construcción de estos espacios, que el autor brasileño denomina, territorios alternativos en la globalización, serían multiterritorializaciones alternativas y pueden concebirse como apropiaciones espaciales efectivas por los diferentes grupos sociales que quedan al margen del sistema.

En su conceptualización el referente de la escuela brasileña plantea que la multiterritorialidad “puede significar la articulación simultánea de múltiples territorios o de territorios en sí mismos múltiples e híbridos” (p. 37), en el mismo sentido que los autores anglosajones le dan al lugar, y específicamente a lo que Doreen Massey (2007) llama “sentido global del lugar”.

Las personas conviven con diversas espacialidades en cada sitio de modo simultáneo, “con diferentes formas de experimentar o vivir el espacio”, comenta Benedetti (2011, p. 48) y agrega que los territorios son la consecuencia de controversiales “procesos de identificación, delimitación y apropiación (simbólica y material) de unidades espacio-temporales” (p. 49).

Estas territorialidades no son eternas, pueden ser efímeras. Son ejercidas a través de individuos, grupos sociales o colectivos, más allá de las desempeñadas por el estado. Es una acción de modo

consciente de localización y demarcación de ese espacio, así como el control y la apropiación de las materialidades que se encuentran ahí.

En el libro *Micropolítica. Cartografías del deseo* (*Micropolítica. Cartografías do desejo*) Félix Guattari y Suely Rolnik (2005/2006), plantean la noción de territorio en un sentido muy extendido que trasciende a las conceptualizaciones que se le asignan en diversas ciencias. En este texto los autores abordan conceptos que derivan del territorio, como la territorialidad, la desterritorialización y la reterritorialización.

El territorio puede ser relativo a un espacio vivido, así como a un sistema percibido en cuyo seno un sujeto se siente “en su casa”. El territorio es sinónimo de apropiación, de subjetivación encerrada en sí misma. El territorio puede desterritorializarse, esto es, abrirse y emprender líneas de fuga e incluso desmoronarse y destruirse. La desterritorialización consistirá en un intento de recomposición de un territorio empeñado en un proceso de reterritorialización. (2006, p. 372)

Sobre la desterritorialización, hay básicamente dos formas de interpretación, una ligada a la acción concreta de expulsión, en tanto destierro, exilio o deportación, vinculada directamente a los procesos de migración. La otra, planteada por las investigadoras mexicanas Ramírez Velázquez y López Levi (2015), es la que más interesa a los fines de este trabajo, y refiere en términos de movilidad

a las relaciones que generan aquellos que habitan ciudades dormitorio, cuyas casas no son la sede de una vida familiar, sino del descanso nocturno; asimismo puede hacer alusión a los que transitan por las calles con la sensación de que el recorrido es un mal necesario, un tiempo muerto entre dos lugares, o los turistas que no se vinculan con lo que visitan. (p. 153)

Aunque varios autores afirman que la desterritorialización hace referencia a la pérdida de trascendencia del espacio físico, hay que entenderla más como el debilitamiento de los lazos entre un grupo social y ese territorio.

Todas las dificultades que un grupo social debe sortear para volver apropiarse de lo que fuera su espacio, está referido directamente a la pérdida de control sobre el mismo.

Este proceso de desterritorialización está en directa relación con el concepto de reterritorialización como posibilidad de recomposición y recuperación del territorio.

Rogério Haesbaert argumenta que la dimensión múltiple del territorio es el resultado de su integración con la desterritorialización en su transformación a lo largo del tiempo. Estas Nuevas formas de articulación territorial son generadas a partir de un doble proceso de destrucción y construcción de territorios que incluyen diversas modalidades territoriales que denomina: “territorios zona” y “territorios red”.

El gran dilema de la reconfiguración territorial en nuestros días no es la desterritorialización, sino el refuerzo simultáneo de la multiterritorialidad segura para unos pocos —para la élite globalizada—, y la precarización y/o contención territorial para muchos —los “sin tierra”, los “sin techo”—, en su resistencia y lucha por un territorio mínimo cotidiano, su mínima e indispensable seguridad al mismo tiempo funcional y afectiva en este mundo. (p. 40)

Según la visión de Haesbaert (2013), tanto las concepciones de territorio y de red, como el espacio y el tiempo no pueden ser disociados.

Habitar el posespacio: transitando el territorio ampliado

Podría decirse que habitar un lugar es significarlo, dotarlo de sentido, apropiarse del espacio. El lugar se constituye en ese habitar, en términos de Heidegger (1926/1991) como el construir. “El habitar sería en cada caso el fin que preside todo construir. Habitar y construir están el uno con respecto al otro en la relación de fin a medio (p. 128)”. Construir no es solo medio y trayecto para el habitar, “el construir es en sí mismo ya el habitar” (p. 128).

El habitar –desarrolla el catedrático de la *Universidade de São Paulo*, Massimo Di Felice (2012)— más que un residir o un estar “remite a un relacionarse y, en consecuencia, a un comunicarse” (p. 64).

La modificación de la experiencia de los sentidos a partir de la evolución tecnológica en el transcurrir de la historia, es el resultado en el cambio de las representaciones de las visualidades tanto con la inclusión de la perspectiva, la amplificación de la visión en cuanto distancia (telescopio) o en cuanto tamaño (microscopio), cómo con el advenimiento de la electricidad y de las tecnologías mediáticas que reconfiguraron la forma de percibir el espacio.

La transformación técnica de la experiencia sensorial pone en evidencia la constitución de un estrecho vínculo entre la percepción del territorio, los significados a él atribuidos y las formas del habitar y, al mismo tiempo, muestra la existencia de algo distinto respecto a la dimensión representativa del espacio, producida por el sujeto y su imaginario sociocultural. (p. 55)

Según Di Felice, se tratan de tecnologías comunicativas del habitar, planteadas desde una concepción ecosistémica y holística, en donde el ambiente, el entorno y el sujeto están intrínsecamente

integrados “como algo habitable de distintas maneras y según el tipo de tecnología utilizada en el proceso de interacción-observación” (p. 55).

El sociólogo italiano distingue tres formas comunicativas diversas del habitar, que aluden a tres tipologías de interacción desarrolladas entre sujeto, medios y ambiente: empática, exotópica y atópica y advierte que si bien tuvieron mayor difusión en las distintas épocas en que surgieron, no deben ser consideradas solo como referencia de cada temporalidad, sino también como tres formas de comunicación, distintas y contemporáneas.

La primera, una forma de comunicación empática del habitar, se relaciona con la experiencia tecnológica de la lectura, y es

la expresión de un habitar humanista basado en una concepción helenístico-cristiana de la centralidad del hombre en el universo como ‘medida de cada cosa’, y en la mediación de la lectura qué, consiguientemente, transferirá al espacio la imagen abstracta de un ideal mediante la manipulación de este. (p. 86)

La segunda, exotópica, es creada por el desarrollo de la electricidad y por las experiencias mediáticas de masa. A partir de la irrupción de la electricidad, el espacio urbano y el territorio se impregnan de dinamismo, se emancipan del sujeto y se presentan como gran espectáculo (exposiciones universales, cine, etc.).

El habitar exotópico es, por lo tanto, el resultado de la aparición de una nueva experiencia del “estar en el mundo” y, al mismo tiempo, el producto de una interacción dinámica entre el sujeto, la tecnología y el paisaje, expresión de una forma electrónica y tecno-experiencial de construcción y de apropiación del espacio. (p. 135)

La experiencia de habitar la ciudad revierte la forma empática y transitiva cuyo efecto, según el autor es “una forma mecánica y externa del ser” dada la mediación por las tecnologías de la comunicación. El espacio ya no está establecido, sino que “tiene necesidad de ser habitado, de ser adquirido y revestido de significado a través de una mediación tecnológico-comunicativa” (p. 136).

Es así como el sujeto es conducido a través de metapaisajes por el desplazamiento promovido de las imágenes publicitarias y los paisajes informativos que lo inducen a convertirse en un espectador. “El habitar exotópico contemporáneo propone la condición de un desplazamiento continuo por espacios—imágenes, por paisajes artificiales y por metageografías reales y sintéticas al mismo tiempo”. (p. 137)

Tanto las pantallas de cine y TV como las ondas radiofónicas mutan en espacios “metarquitectónicos habitables”, principal difusor de culturas y prácticas sociales.

El espacio metropolitano hecho de calles, edificios y plazas, una vez atravesado por los hilos de antenas y de conexiones eléctricas, proyecta la experiencia del habitar más allá del territorio y hacia metageografías electrónicas fluctuantes. Un habitar, en suma, que va más allá del sentido del lugar, en espacios mediáticos externos, extracorpóreos y mecánicos. (p. 137)

Y, por último, la forma atópica del habitar, caracterizada por ser transorgánica. Es un modo híbrido y mutante, que altera la espacialidad y su percepción a través de la intermediación de un software.

En ese habitar transorgánico, la experiencia se vuelve interactiva. Concebida a nivel digital posibilita nuevas formas de actividades,

prácticas y relaciones. La colaboración y la cocreación, son manifestaciones de esta forma de habitar. Los habitantes participantes a través de intercambios de informaciones y decisiones creativas de las narrativas –generación de obras derivadas– hace que no estén solamente modificando el espacio del relato sino están (re)construyendo el territorio mismo.

La palabra griega a-topos se forma con el prefijo “a” que, colocado al comienzo, anula el significado del término que sigue, y con “topos”, es decir, “espacio”, “lugar”. La traducción literal evoca, por lo tanto, un significado de pérdida y de ausencia de espacio y de territorio. (p. 257)

Di Felice propone otras posibles traducciones que convergen en diversos significados: “lugar extraño”, “fuera del lugar”, “lugar anormal”, “lugar atípico”, “lugar indecible”, entre otros.

El habitar atópico no se deja narrar ni describir como, por lo demás, lo hacen nuestra cotidianeidad y la ubicuidad de las formas tecnológicas de nuestras prácticas sociales, que manifiestan el advenimiento no solamente de una esencia tecnológica del ser, sino también de una esencia no sólo orgánica y de una condición posantropomórfica. (p. 257)

Un nuevo tipo de ecosistema hibridado, transitorio y fluido de cuerpos, tecnologías y espacios. No es orgánico ni inorgánico, ni estático, ni delimitable, sino informativo e inmaterial. La atopía entendida no como un no lugar (Augé, 2000) sino como un territorio informativo (Lemos, 2009) e interactivo donde se activan e impulsan interfaces y redes informativas como condición sine qua non para poder habitarla.

Postterritorios y metaterritorialidades

La característica fundamental de este momento histórico en la configuración de la experiencia de habitar —en forma atópica— es el resultado de interacciones y flujos informativos dinámicos que conforman la llamada postterritorialidad.

A los territorios urbanos les corresponden los territorios digitales que amplían la práctica habitativa proporcionando más información. Más que una geografía ficticia, dicha forma de digitalización parece ensanchar y extender de modo virtual los espacios urbanos. (Di Felice, 2012, p. 264)

La dinámica de esta nueva sociedad interactiva conlleva a una nueva forma de socialización para poder habitar el postterritorio.

El espacio digital visto así, aunque diferenciado del denominado espacio real, deja de percibirse como un simulacro, como algo opuesto, para ser interpretado “como su expansión o extensión. Una metaterritorialidad que no es una copia, sino una alteridad gemela, extensión identitaria, elevación a potencia, continuidad” (p. 264).

Entre el espacio físico y el espacio virtual, entre el territorio y la interfaz tecnológica se generan prácticas simbióticas e interacciones transformadoras y conforman un habitar inédito.

Este territorio ampliado, sería un postterritorio que remite a otra forma de habitar. Según Di Felice está constituido por informaciones y espacios, que componen lo que denomina una metageografía.

Tanto el territorio informativo (Lemos, 2009) como el territorio multicapa propuesto por José Pérez de Lama (2009), arquitecto y profesor universitario, conforman este postterritorio. El investigador español piensa el espacio público como un territorio multicapa

en el que una serie de capas electrónicas se hibriden de forma propositiva y crítica con las capas tradicionalmente pensadas por la arquitectura. Este nuevo tipo de espacio sería un laboratorio urbano para la experimentación de temas como los de la conexión y el acceso público a las redes, las interfaces entre lugares y flujos, la arquitectura de código abierto, la ecología mediática y el espacio electromagnético ciudadano o la interacción de flujos naturales y electrónicos. (p. 107)

En esa misma dirección va el concepto territorio emergente de los académicos españoles Alejandro García García & Eduardo Segovia Roig (2018). Los investigadores españoles sugieren que se está viviendo

la hibridación de flujos físicos y virtuales en un entramado físico-digital de límites difusos y geografías solapadas. Así pues, más que efectuar una inmersión definitiva en el ciberespacio, la coexistencia de la capa digital y mundo físico origina un territorio emergente donde sus habitantes-usuarios interactúan intercambiando datos mediante conexiones efímeras. (párr. 13)

También en esta perspectiva podemos encontrar la noción de espacio híbrido de Adriana de Souza e Silva (2006) de la *University of North Carolina*, que con la aparición de los dispositivos móviles se hace imposible separar los espacios físicos con los virtuales.

Dado que los dispositivos móviles crean una relación más dinámica con Internet, integrándola en las actividades cotidianas al aire libre, ya no podemos abordar la desconexión entre los espacios físicos y los digitales. A este nuevo tipo de espacio lo llamo espacio híbrido. (Souza e Silva, 2006, p. 261)

Los espacios híbridos que refiere Souza e Silva (2006) son espacios móviles, constituidos por el desplazamiento constante de los

usuarios que en su traslación portan consigo un dispositivo que los interconecta a la red y a otros usuarios.

La posibilidad de una conexión “siempre activa” cuando uno se mueve por una ciudad transforma nuestra experiencia del espacio al envolver contextos remotos dentro del contexto presente. Esta conexión está relacionada tanto con las interacciones sociales como con las conexiones al espacio de la información, es decir, a Internet. (p. 261)

Estas formas habitativas de carácter atópico (Di Felice, 2012) conlleva alteraciones no solo en la capa digital sino transformaciones en el espacio físico de la ciudad contemporánea, fenómeno denominado como digitropismo urbano por los urbanistas Esther González-Aurignac y Rafael Temes-Cordovez (2019).

Las interacciones creativas y las inéditas formas de habitar mutan continuamente y hacen posible la afirmación de los postterritorios.

Territorialidad expandida y territorios transmedia

En la línea de los espacios híbridos (Souza e Silva, 2006), territorios informativos (Lemos, 2009), territorios multicapa (Pérez de Lama, 2009), postterritorios (Di Felice, 2012), territorios emergentes (García García & Segovia Roig, 2018) aparecen las nociones de territorios transmedia (Ardini & Caminos, 2018) y de territorialidad expandida (Irigaray, 2016). Esta idea se desarrolla en el capítulo 6, poniendo en relación los conceptos de narrativa, territorio y los medios locativos, en un cruce entre la no ficción con las llamadas narrativas espaciales (Boj & Díaz, 2013; Cooley, 2014; Farman, 2015; Ruston, 2010), terratives (Epstein, 2009), navegación territorial (Renó, 2014) o

narrativa híbrida (M.-L. Ryan et al., 2016). En este vínculo, el territorio es considerado como plataforma y el espacio público de la ciudad su tablero de desarrollo, conformando una experiencia narrativa inmersiva, compleja y participativa, expandiendo las posibilidades expresivas de las historias a partir de las interacciones con el territorio.

Si la ciudad es transformada por las prácticas culturales, podemos considerar lo urbano como un teatro de la memoria (*theatre of memory*), como lo afirma Nan Ellin (1996), urbanista norteamericano en una especie de collage colectivo, o como plantea David Harvey (1989) la urbe es un espacio teatral (*theatrical space*), conformado por una serie de escenarios donde los habitantes pueden asumir diferentes identidades bajo la compresión del espacio-tiempo.

Habitar los relatos en ese postterritorio, necesita de un ciudadano coetáneo que deba hacer frente, a los estímulos que procedan de ambos entornos, proyectando sus deseos y trazando sus devenires en ellos. Territorio emergente conformado por espacios físicos y virtuales, en la ciudad contemporánea informacional e hipermoderna.

La concepción de la ciudad y el territorio como organismos vivos, expansivos y en permanente transformación entablada por diversas teorías urbanas adquiere a partir de la Revolución Informática un nuevo significado resultado de la hibridación del espacio físico y el digital. (García García & Segovia Roig, 2018, párr. 17)

La hibridación de flujos físicos y virtuales en el complejo entramado físico-digital, opera como territorio transmedia (Ardini & Caminos, 2018; Caminos et al., 2019), con límites indeterminados y espacios superpuestos, lugar de articulación entre narrativas,

tecnologías y participación, espacio propicio para el despliegue de conversaciones sociales.

El Espacio heterotópico, en términos de Foucault (1984, 2008), es un lugar que tiene como regla la yuxtaposición en un sitio real de varios espacios que normalmente serían, o deberían ser incompatibles. Es en ese solapamiento donde se puede ver el concepto de interfaz de (Scolari, 2018, 2019a), entendida como una “red de actores humanos (individuales e institucionales), relaciones y procesos” (2019a, p. 9).

A través de los recorridos por la ciudad emergen relatos sobre este entramado narrativo urbano complejo. Esto supone el establecimiento de ciertas analogías entre el hipertexto y las llamadas narrativas espaciales considerando estas últimas como una expresión tridimensional y urbana de las estructuras hipertextuales. Dichas estructuras conforman disposiciones territoriales, atributos sociales y referencias culturales, que pueden intersectarse con las disposiciones técnico-comunicacionales que caracterizan el desarrollo de la producción expandida de narrativas transmedia.

La premisa que subyace considera las disposiciones del territorio como emergentes indisociables de una narrativa coconstituida a partir del atravesamiento de lenguajes y canales en modo vertical y horizontal, incrementando alineamientos identitarios que pueden resultar sugerentes para la participación de los destinatarios con expresiones cocreativas parcialmente controladas. (R. Igarza, 2019, comunicación personal)

Entre las fisicidades, las materialidades, lo tangible, y las virtualidades, se conforma una espacialidad sustentada en formas diversas de socialidad a partir de las cuales se construyen y deconstruyen una infinidad de relatos coconstruidos, convergentes y divergentes, para

habilitar una historicidad compleja social y crecientemente segregada en términos comunicacionales, sin homogeneidades y mostrando rupturas generacionales a medida que las brechas se acentúan.

Se reconoce así, el territorio, como algo distinto y bastante más complejo que el mero ensamblado de microescenas, de representaciones de historias pasadas y presentes, a través de imbricados relatos colectivos.

Es a través de estas manifiestas continuidades y discontinuidades que entrelazan relatos y revelaciones es donde se asienta lo que podemos denominar como deriva narrativa transmedia, que se materializa en la posibilidad de acceso a múltiples conexiones potenciales que pueden realizarse a partir del intercambio de las plataformas y las historias.

Las narrativas espaciales potencian el desarrollo de los relatos de no ficción en el despliegue sobre entornos líquidos de las historias, estableciendo vínculos con fragmentos de la ciudad a través de las imágenes y sonidos que están impregnados de evocaciones y multiplicidades de significados (Irigaray, 2021).

La incorporación del postterritorio como plataforma integra el espacio público de la ciudad, conforma una experiencia narrativa inmersiva, compleja y participativa que expande las posibilidades expresivas de los relatos a partir de las interacciones con el entorno.

Las narrativas expandidas incorporan acciones en el espacio urbano a la vez que utilizan, exhiben, retoman, actualizan y (re)contextualizan los contenidos producidos para entornos virtuales con los cuales los participantes interactúan. De este modo, a la interacción digital se le añade una interacción territorial que consigue involucrar

a los participantes en nuevos ambientes innovadores cuyas potencialidades requieren de reflexiones específicas.

NARRATIVAS EXPANDIDAS POR LA CIUDAD

Las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque, como explican todos los libros de historia de la economía, pero estos trueques no lo son sólo de mercancías, son también trueques de palabras, de deseos, de recuerdos.

— Italo Calvino, 1972/2002.

Movilidades

“La ciudad es un espacio mediático por definición”, dice el investigador argentino, Roberto Igarza (2010) con respecto a la obra de Michel de Certeau y agrega que, para comprender su funcionamiento desde esta perspectiva, es indefectible dejar de pensarla solo desde el espacio físico real, para comenzar a mirarla de una forma más integradora, donde la problemática principal reside en su caracterización como espacio virtual de conocimiento.

Una experiencia colectiva definida por sus propios acontecimientos imaginarios. (...) un espacio a descubrir y recorrer, un espacio

dinámico que exige una capacidad extendida para detectar y describir sus incesantes metamorfosis y las relaciones que pueden establecerse entre ellas (Igarza, 2010).

La ciudad es un espacio hipertextual urbano, en donde las bifurcaciones, obstáculos e inconvenientes, que operan sobre sus calles, son más sugestivos que los formulados en los trayectos proyectados. Son tramas y subtramas de relatos que se entrelazan y ramifican y generan un escenario donde el urbanita despliega sus prácticas sociales reconfigurando la historia (Irigaray, 2017).

En esta dirección, Ana Celina Puebla (2023) investigadora de la *Universidad Nacional de San Juan* expone que

las ciudades, con sus espacios naturales, contruidos, históricos e imaginarios y simbólicos, van plegando capas y construyen también una memoria urbana. Dicha memoria está presente a manera de experiencia social que imprime características propias de cada una de las ciudades. (p. 84)

En este contexto se entiende la apropiación del espacio, en el mismo acto de intervención y recorrido por él. Es una operación de búsqueda y (re)descubrimiento, en la articulación del relato y en el desarrollo del espacio. Así,

la ciudad, atiborrada de códigos que el usuario no domina pero que debe asimilar para poder vivir en ella, frente a una configuración de lugares impuestos por el urbanismo, frente a las desnivelaciones sociales intrínsecas al espacio urbano, el usuario consigue siempre crearse lugares de repliegue, itinerarios para su uso o su placer que son las marcas que ha sabido, por sí mismo, imponer al espacio urbano. (Certeau, 1979/2000)

Ese peregrino urbano en su traslación por la ciudad transforma en otra cosa cada significante espacial (Certeau, 2008). Paradójicamente efectiviza algunas opciones como tomar un camino entre varios, incrementando tanto las posibilidades creativas de generar bifurcaciones, atajos y rodeos como las de transgredir reglas establecidas, direcciones de circulación o traspasar lugares no autorizados.

Este migrante es para Spíndola Zago (2016) todo sujeto caminante, en tránsito, que “se apropia del mundo desde el movimiento generador de territorialidad” (p. 46).

En este sentido, para de Certeau (2008) el acto de caminar es “para al sistema urbano lo que la enunciación (*el speech act*) es a la lengua o a los enunciados realizados” (p. 6). Plantea que en el andar hay una función enunciativa, donde entiende que el sistema topográfico es apropiado por el peatón, de la misma manera que el locutor se adueña y asume la lengua. Desde esta aguda mirada, expresa que este transitar es “una realización espacial del lugar del mismo modo que el acto de habla es una realización sonora de la lengua” (p. 6). El andar parece pues encontrar una primera definición como espacio de enunciación.

Este caminar es una práctica social (Certeau, 2000), relacionada directamente con el entorno circundante que es mucho más que la mera movilidad, es “un instrumento de composición de la ciudad” (p. 8), como plantea la socióloga Rachel Thomas (2007) de la *École Nationale Supérieure d’Architecture de Grenoble*.

En la misma dirección Soledad Martínez (2018), etnógrafa de la *Universidad Diego Portales*, afirma que

Se hace necesario considerar que caminar se trata de una habilidad específica del cuerpo, no solo para mover los pies y desplazarnos, sino que también para conocer, relacionarnos y

crear lugares a través de esta forma de movimiento que permite un contacto directo y, por tanto, intensamente sensorial con la superficie del mundo. (p. 38)

David Le Breton (2000/2015), antropólogo de la *Université de Strasbourg* en su libro *Elogio del caminar (Éloge de la marche)* propone que la

La ciudad existe únicamente por el paso de sus habitantes o de sus viajeros, que la inventan y la vivifican con su caminar, sus encuentros, sus visitas a tiendas, a lugares de culto, a edificios administrativos, a vestíbulos de estación, a salas de espectáculos, cafés, lugares de ocio, etc. Los transeúntes son el signo de vitalidad o del adormecimiento, del placer o el aburrimiento que suscita la urbe. (p. 181)

Como se sugiere en el capítulo anterior, si se comprende la ciudad como un postterritorio que alberga tanto la capa física como la virtual, se puede establecer que la ciudad es “un conjunto de signos que forman un texto, y se puede comprender el acto de caminar como una forma de lectura y de escritura al mismo tiempo” (p. 116), desarrolla Elia Torrecilla (2020), artista e investigadora de la *Universidad Miguel Hernández de Elche*.

Transitar las calles sin seguir el recorrido pensado por el urbanista, supone salirse de la normalización establecida y del control de la urbe. Hacerlo en forma de viajero que busca la sorpresa, lo desconocido, lo inesperado y que a partir de la experiencia del transitar construye una visión sobre el lugar vivido, en contraposición del derrotero del turista que tan solo realiza el viaje para reafirmar lo que conoce o le dijeron que tiene que conocer.

Al decir de Augé (2009), el turista se diferencia del viajero, “porque consume su vida, el viajero la escribe. Todo viaje es relato, relato venidero y que contiene la promesa de una de una relectura” (p. 76). En la misma sintonía Le Breton (2000/2015) afirma que

El viajero (...) intenta descubrir la ciudad inventando su camino personal, si bien de vez en cuando deambula con un plano para identificar los lugares a los que a lo mejor volverá expresamente en otra ocasión. Esa es la forma de caminar del flâneur, el paseante ocioso, que vagabundea, que callejea, de la persona para quien la ciudad no tiene más límite que su atracción por el magnetismo del lugar. Es un momento en el que abandona sus costumbres de cada día, en el que renuncia a sus rutas habituales, las sobrepasa, las olvida, las transgrede. (p. 82)

Para el arquitecto mexicano Iván Hernández Quintela (2010)

Caminar sin destino, divagando, receptivo a la distracción que lo llevará a encontrar un nuevo camino, es quizá la visualización más acertada de cómo debe funcionar la construcción del pensamiento. Uno está obsesionado con una idea, va siguiendo sus huellas, con la certeza de que el seguir el camino es la mejor manera de no perderse, de encontrar una solución. Sin embargo, en algún momento la mente debe cansarse de la monotonía de seguir un solo camino y decide jugarle un juego a su dueño. Ella salta, se desvía, divaga, cambia de camino. Si uno no confía todavía en su intuición, tal vez se frustrará por haber perdido la concentración, y verá esa desviación como una oportunidad perdida. (pp. 12-13)

El escritor y psicogeógrafo galés, Iain Sinclair (1997), en esta línea plantea que el

Caminar es la mejor manera de explorar y explotar la ciudad; los cambios; los desplazamientos, las rupturas en el casco

de nubes, el movimiento de la luz sobre el agua. La deriva intencionada es el modo recomendado, pisando tierra asfaltada en alerta ensoñación, dejando que se revele la ficción de una trama subyacente. (Sinclair, 1997, p. 4)

Gloria Lapeña Gallego (2014), investigadora de la *Universidad de Granada*, expresa que “las ciudades han dejado de ser un lugar estable para convertirse en espacios en los que la movilidad y el tránsito son dos de sus rasgos más significativos” (p. 23).

Es así como la movilidad no es más un atributo accidental o circunstancial sino más bien un atributo esencial. “Somos homo mobilis”, dice Georges Amar (2010/2011). El autor francés contempla las diversas necesidades, tanto sociales, económicas, cognitivas y físicas del individuo y de su capacidad de intervenir en los sistemas cinésicos por los qué se desplaza.

G. Amar liga este atributo de la movilidad al concepto de religancia, como el “acto de unir y de unirse y su resultado”. Este término desarrollado por el sociólogo belga Marcel Bolle de Bal, es magistralmente relacionado con el concepto de serendipidad, acuñado por el poeta inglés Horace Walpole.

La capacidad de toparse con algo en un momento inesperado, encontrar lo que no se buscaba o descubrir cosas de manera accidental es la idea de serendipidad. Así se habla del *browsing*, como operación de búsqueda, la acción de hojear un libro o recorrer los pasillos de una biblioteca. Caminar la ciudad sería entonces un *browsing* urbano (Irigaray, 2016).

Una forma de movilidad será rica en religancia (o religante) cuando permite la unión (con los otros y con el mundo),

favorece la creación de nuevos lazos, reactiva y mantiene las redes sociales a las cuales pertenece; cuando se hacen legibles y accesibles los territorios urbanos y los recursos o los servicios que necesita; y cuando multiplica las actividades en movimiento, las oportunidades de todo orden, los encuentros felices, los potenciales de serendipidad. (G. Amar, 2011, p. 77)

Roberto Igarza (#DcmTeam, 2016) plantea un cambio extraordinario producido en los valores simbólicos de trayecto y de destino, donde transmuta las mediatizaciones y las formas de habitar, ahora ya no en el territorio sino dentro del postterritorio.

Lo que está cambiando es el valor cultural del trayecto, es decir el sistema de mediaciones. El mundo de la producción audiovisual estaba regido por el destino. Había que correr para llegar a casa, para que, a las ocho de la noche, sentarse frente al televisor para disfrutar de lo que ofrecía la grilla de programación. Entonces el trayecto no tenía valor cultural en sí mismo. Ahora las personas tienden inclusive aprovechar todas las bifurcaciones para salir de la rutina. Esa hora y media de ida y de vuelta, teniendo el mismo paisaje de ida y de regreso, está siendo suplantado por una forma diferente de vivir. (2016, 23m14s)

Clara Boj & Diego Díaz (2013), artistas e investigadores españoles, ven a la ciudad como una interfase y explican que caminar es una forma de construir el relato “a partir de las interferencias, de los estímulos visuales y sonoros que la realidad de las calles arroja sobre el paseante, de la interacción con otras personas y de las decisiones que se toman en el camino” (p. 135).

Estos caminos que realizan los paseantes presentan una serie de transformaciones, desviaciones e insinuaciones que serían susceptibles de asimilarse a los “giros” o “figuras de estilo”. Hay

una retórica del andar, asegura Michel de Certeau (2008). “El arte de ‘dar vuelta’ a las frases tiene como equivalente un arte de dar vuelta a los recorridos” (p. 8).

En consonancia con Certeau, la investigadora española Elia Torrecilla (2020) plantea que la posibilidad de ver/mirar, organizar y experimentar la ciudad vivida, es

algo que se produce a nivel de calle, a través de caminar, pues los caminantes, con sus rutas entrelazadas, dan forma al espacio. Son escritores del texto de la ciudad, por ello, considera el caminar como un acto discursivo. Pero en lugar de emplear el verbo, los caminantes utilizan el espacio para articular enunciados. (p. 106)

Una discontinuidad que se crea a partir de las operaciones selectivas sea tanto “en los significantes de la ‘lengua’ espacial, como al desplazarlas por el uso que hace de ellas” (Certeau, 2008, p. 7).

Es oportuno traer la referencia de la obra inconclusa de Walter Benjamin (1983/2005), el *Libro de los Pasajes (Das Passagen-Werk)* que hace Torrecilla (2020), en alusión a la expresión pasaje a la que el autor alemán se refiere como el

elemento arquitectónico preferido del flâneur, como al conjunto de citas. El pasaje es una forma de experiencia urbana que presenta rupturas, fragmentos y discontinuidades, que construye constelaciones móviles y abiertas: citas, pasajes o calles que pueden ser transitadas a través de su obra. Esto lo enlazaría con el hipertexto, ya que ambos conectan calles y pasadizos; abren paso a otros espacios y proponen nuevas relaciones entre estos y el cuerpo. (p. 107)

Esta idea, va en sintonía con el planteo realizado en el capítulo anterior sobre el hipertexto urbano, como manifestación tridimensional y citadina de las estructuras hipertextuales.

Una poética del caminar que va construyendo e interpelando la ciudad desde la cotidianeidad y la habitualidad más allá de la extrañeza de lo exótico. Para Cristóbal Acevedo (2014) investigador de la *Universidad Alberto Hurtado*, este es el territorio donde el paseante, el *flâneur* contemporáneo –que se desarrolla en el próximo punto– “se ve opacado por la rutina y la multitud” y es desde esa inmensidad anónima donde “el espectador urbano entra en una tensión dialéctica entre la pérdida de identidad y su posicionamiento en el panorama de la urbe, entendiendo que el proceso identitario del caminante va con la ciudad, con su velocidad y sus cambios” (párr. 5).

En igual sentido, Soledad Martínez (2018) plantea que

Caminar es un hacer del cuerpo con el espacio y el tiempo a través del cual se crea algo que no existía antes de la realización de la práctica: encuentros con otros, experiencias del entorno y nuevos estados corporales que no desaparecen al terminar la caminata, sino que se sedimentan en el cuerpo y asisten –tanto en el sentido de “favorecer” como en el de “estar presente”– a los futuros trayectos a pie. Estas experiencias de encuentros y transformaciones pueden ser agradables y positivas como también experiencias de desagrado y hastío. Ellas ayudan a construir la práctica de caminar: las rutas que se toman, los lugares que se eligen o se evitan, la atención que se presta al entorno o a nuestros asuntos, el ritmo que se lleva en el paso, las personas junto a las que se camina. (p. 39)

No hay que dejar pasar la interesante reflexión de Marc Augé (2007a) donde expresa que la circulación más allá de estar reflejada en el movimiento de la población sea por las migraciones, el turismo

o la movilidad profesional, como por la comunicación instantánea y la circulación de los productos, imágenes e información, señala la paradoja “de un mundo en el que, teóricamente, se puede hacer todo sin moverse y en el que, sin embargo, la población se desplaza” (p. 16).

En este sentido el semiólogo argentino José Luis Fernández (2021), sostiene que la movilidad irrumpe “a través de fenómenos diversos como el de las migraciones, la gentrificación urbana (mudanza de poblaciones dentro de las ciudades) y el turismo” (p. 124).

La lógica profunda de la movilidad, para Juan Miguel Aguado (2020), investigador pionero sobre la mediación tecnológica de la experiencia y el impacto social de las comunicaciones móviles se establece “en la interrelación singular entre tres aspectos determinantes: la fusión entre representación y comunicación, la vinculación al cuerpo y la confluencia entre ubicuidad e inmediatez” (pp. 18-19).

La movilidad “es el nuevo axioma que se erige como antídoto contra la pasividad, contra la contemplatio”, dice Irene López Martínez (2010, p. 198). En este sentido, Aguado (2020) comenta que previo a la era del smartphone, la concepción de la cultura digital del siglo XX, delimita espacios separados para los contenidos que implica reposo, contemplación y una amplitud temporal contrapuesta y disociada de la idea de interacción como disposición activa, participación e inmediatez, probablemente por la incapacidad momentánea de una estructura tecnológica que no lograba incorporar el peso del contenido en el flujo de datos de las interacciones conversacionales.

De un lado, las aplicaciones y software para la producción y reproducción de contenidos: procesadores de texto, editores gráficos, reproductores multimedia, etcétera. Del otro,

herramientas conversacionales para la interacción: clientes de correo, de chat o aplicaciones de mensajería instantánea. (p. 19)

Hay que traer a este punto la interesante pregunta que José Luis Fernández (2021) se hace sobre la rápida y acelerada expansión de la movilidad productiva, también la movilidad receptiva crece desapercebidamente en la contemporaneidad que se habita. “¿La movilidad receptiva y la movilidad productiva son parte del mismo sistema de intercambio comunicacional o se trata sin más de dos etapas diferenciadas de la mediatización móvil?” (p. 131).

Sarah Pink y Larissa Hjorth (2014) denominan a las prácticas simbólicas que están entramadas por experiencias físicas, perceptivas, sociales y relacionales en el territorio y las interacciones mediadas tecnológicamente, como visualidades emplazadas (*emplaced visualities*). Las académicas australianas investigan la utilización de la fotografía con móviles, y componen las bases de un nuevo actor que denominan caminante digital (*digital wayfarer*) y que Robert Luke (2005), denomina como *phoneur*.

Estas visualizaciones emplazadas ponen de manifiesto el modo en que las cartografías de lo social, lo espacial y lo geográfico se están acoplando y enredando de nuevas maneras. Gracias a estos cambios, debemos adaptar los modelos para analizar estas prácticas mediáticas como parte de las cartografías emplazadas que ven cómo se transforman la ubicación, la representación y la experiencia a través de los medios móviles. (Hjorth & Pink, 2014, p. 51)

Según las autoras oceánicas, en lugar de tratarse de visualidades en red en las que los movimientos a través del espacio y el tiempo

se congelan en una instantánea reticular para compartir la ubicación temporal, las visualidades emplazadas consisten en la adopción de las imágenes realizadas con smartphones como parte copresente del movimiento a través de lugares y espacios.

Aguado (2020) en esta perspectiva plantea que

Es esa interrelación la que hace posible por primera vez en la historia de nuestros rituales simbólicos superponer en tiempo y espacio el mundo físico de la vida y el de la representación formalizada. Ya no son las cosas, los sujetos o sus cualidades los que son objeto de mediación, sino las situaciones en que éstos se encuentran y se desenvuelven mientras lo hacen. (p. 22)

Los investigadores Isidro Moreno Sánchez & Andrés Navarro Newball (2016) proponen que “la movilidad propicia la interactividad con interacción. Interacción interfacial física, interactividad con la máquina e interacción con las personas que manejan otros dispositivos fijos o móviles” (p. 154).

Del mismo modo Jordan Frith (2012), expresa:

La movilidad física se verá afectada por la movilidad virtual que ofrece la tecnología de los teléfonos inteligentes. Los espacios híbridos afectarán a la forma en que percibimos los espacios por los que nos movemos, y la propagación de espacios híbridos plantea el espectro de un sistema de dos niveles de desplazamiento urbano: un grupo se moverá por calles maleables, personalizadas y saturadas digitalmente, y el otro grupo se moverá por calles que seguirán siendo tan impersonales como siempre. (p. 146)

La distancia entre los dispositivos digitales y el cuerpo humano se está modificando, se hace cada vez más cercana y transparente.

Frédéric Adam (2016) artista audiovisual cofundador del proyecto *CGeomap* y fundador del *Lab GPS Museum*, plantea –en consonancia con lo desarrollado en el capítulo anterior que

El espacio físico es ahora parte del paisaje mediático; la información que recibimos es la suma de una capa digital de metainformación sobre el espacio físico. Somos los sensores del entorno que captan información fáctica como nutrientes para un modelo digital construido en la nube. Cada sensor digital que llevamos, como nuestro smartphone, forma parte de una red más amplia de objetos rastreables interconectados. La red social es donde intercambiamos, en tiempo real, nuestra percepción de cómo entendemos nuestro entorno. La fusión entre la red digital y el espacio físico es como una piel informativa que cubre el terreno, lista para convertirse en conocimiento. Lo que los drones y los satélites pueden lograr hoy es lo que estamos logrando virtualmente, una vista de pájaro del mundo en el espacio y el tiempo. (p. 331)

Cómo síntesis se puede afirmar que la ciudad, conceptualizada como un dinámico postterritorio mediático y virtual, confiere a la movilidad un atributo esencial. El acto de caminar trasciende la mera traslación, erigiéndose en una práctica enunciativa que permite la apropiación y el (re)descubrimiento del espacio urbano, componiendo la ciudad misma. Este deambular intencionado de este nuevo *flâneur*, denominado *phoneur*, opera como un browsing urbano, construyendo una relación serendípica en su recorrer y la creación de nuevas narrativas. La irrupción de las llamadas “visualidades emplazadas” (Hjorth & Pink, 2014) y espacios híbridos mediante tecnologías móviles fusiona lo físico y lo digital, redefiniendo el valor cultural del trayecto. En suma, la movilidad se manifiesta como un antídoto contra la pasividad, una vía fundamental para comprender y (re)escribir el entorno.

Deambular por la ciudad

Del flâneur al phoneur

Caminar la ciudad, alejada de la idea utilitaria de trasladarse en el espacio de un punto a otro, es un concepto que desde el arte podemos rastrear en el siglo XIX a partir de la representación del *flâneur* como explorador urbano, quien vivía la ciudad como una experiencia estética.

Charles Baudelaire toma el concepto de *flâneur* del cuento *El hombre de la multitud* (*The Man of the Crowd*) (1840) de Edgar Allan Poe y realiza una alusión primigenia en su libro de poemas *Las flores del mal* (*Fleurs du mal*) (1857), pero es en *El pintor de la vida moderna* (*Le Peintre de la vie moderne*) (1863/1995) donde lo define.

La multitud es su dominio, como el aire es el del pájaro, como el agua el del pez. Su pasión y su profesión es adherirse a la multitud. Para el perfecto flâneur, para el observador apasionado, es un inmenso goce el elegir domicilio entre el número, en lo ondeante, en el movimiento, en lo fugitivo y lo infinito. Estar fuera de casa, y sentirse, sin embargo, en casa en todas partes; ver el mundo, ser el centro del mundo y permanecer oculto al mundo, tales son algunos de los menores placeres de esos espíritus independientes, apasionados, imparciales, que la lengua sólo puede definir torpemente. El observador es un príncipe que disfruta en todas partes de su incógnito. El aficionado a la vida hace del mundo su familia, como el aficionado al bello sexo compone su familia con todas las bellezas encontradas, encontrables e inencontrables; como el aficionado a los cuadros, vive en una sociedad encantada de sueños pintados sobre tela. Así, el enamorado de la vida universal entra en la multitud como en un inmenso depósito de electricidad. También se le puede comparar, a él, a un espejo tan inmenso como la multitud; a un caleidoscopio dotado de consciencia, que, a cada uno de sus movimientos, representa la vida múltiple y la gracia moviente

de todos los elementos de la vida. Es un yo insaciable del no yo, que, a cada instante, lo restituye y lo expresa en imágenes más vivas que la vida misma, siempre inestable y fugitiva. (Baudelaire, 1863/1995, pp. 86-87)

El término que se acuña en el contexto de la naciente sociedad moderna a la que da lugar la industrialización en el París del siglo XIX, el poeta maldito describe a un personaje que camina por las ciudades sin rumbo y sin objetivos, por el solo hecho de caminar. Baudelaire está pensando en algo más complejo que el mero paseante.

Ilustración 44

Calle de París en un día de lluvia (Rue de Paris, temps de pluie) (1877). Óleo sobre lienzo – Gustave Caillebotte, que recrea al *flâneur* del siglo XIX



Calle de París, tiempo lluvioso (2025).

Benjamin (1929/s.f.) en la reseña que realiza en la publicación *Die Literarische Welt*, sobre la obra de Franz Hessel (1929/2015),

Paseos por Berlin (Spazieren in Berlin) interpreta el *flâneur* como un espectador urbano, que va desentrañando el territorio, más allá de la cotidianidad y del asombro y fruición de la mirada del turista.

Las grandes reminiscencias, el estremecimiento histórico, son para el verdadero *flâneur* sólo desperdicios, que de buena gana le deja al turista. Y cambia todo su conocimiento sobre los cuartos de los artistas, sus lugares de nacimiento, y sus principescos domicilios por el aroma de un único umbral, o por el tacto de una única baldosa, aquello que cualquier perro doméstico lleva consigo. (Benjamin, 1929/s.f., p. 2)

Es de destacar que Benjamin cree fervientemente que es “posible reconocer la exploración que significa habitar como motivo subyacente. Como cada experiencia sólida y probada incluye a su opuesto, así aquí el arte consumado del *flâneur* incluye el conocimiento del habitar” (p. 3).

Hessel (1929/2015), visto por Benjamin como la quinta esencia del *flâneur* parisino es capaz de leer la calle, de descifrar los textos visuales y humanos, que se desarrollan por la ciudad.

Pasear es una suerte de lectura de la calle, durante la cual los rostros de la gente, las vitrinas, los escaparates, las terrazas de los cafés, los tranvías, coches y árboles se convierten en letras, todas ellas igual de legítimas que juntas forman palabras, frases y páginas de un libro en constante renovación. Para pasear de verdad es preciso carecer de un propósito muy determinado. (p. 150)

El *flâneur* se deslumbra ante el espectáculo urbano, de modo efímero cómo excitante. Una visión caleidoscópica y fragmentada de la ciudad que se construye en forma simultánea en una especie de montaje alterno de la realidad que transita.

Le Breton (2000/2015) está convencido que

El *flâneur* camina siguiendo su propia partitura, sus atracciones afectivas guiadas por la inspiración del momento, la atmósfera intuita de un lugar, siempre con la posibilidad de dar media vuelta o cambiar repentinamente de calle si esta no está a la altura de lo que esperaba de ella. Permanece en contacto con el genio del lugar, que se gana su favor si al atravesar una geografía que desconocía esta le cambia positivamente la tonalidad de su ser, aunque a veces se enfada con otros que rigen un paisaje urbano particularmente desagradable. (p. 82)

El investigador Rob Shields (1994), plantea que

La importancia de la figura del *flâneur* reside en su presentación utópica de un individuo despreocupado en medio de la vorágine urbana. Para ser precisos, el *flâneur* es un “nativo urbano”, cuyo discernimiento de los sutiles placeres de la vida urbana y detección de la verdad de la calle indican una forma de conocimiento y consumo pedestre del entorno urbano. (p. 61)

El *flâneur* construye a su paso el mundo que va habitando en su devenir, para Le Breton (2000/2015)

es un sociólogo diletante, pero también es en potencia un novelista, un periodista, un político, un cazador de anécdotas. La mente siempre alerta e indolente, el gusto y la elegancia de sus observaciones se pierden a menudo en el olvido nada más ser pensadas, a menos que un alto en un café le lleve a tomar unas notas y profesionalizar así su mirada, o que una oreja cómplice se preste a escuchar sus comentarios. (p. 83)

El caminar supone una mirada de *flâneur*, una mirada horizontal, que sería una mirada del escenario en *POV*¹⁷ desde el actor que en

17. Punto de Vista o Subjetiva.

su tránsito (re)descubre, en confrontación con la visualidad del voyeur, desde arriba en cenital, alejada de la escena, fuera de la seducción.

No vayamos a confundir el *flâneur* con el mirón, hay un matiz. El simple *flâneur*... está siempre en posesión de su individualidad. La del mirón, por el contrario, desaparece absorbida por el mundo exterior, que le golpea hasta la embriaguez y el éxtasis. El mirón, ante el flujo del espectáculo que ve, se convierte en un ser impersonal, ya no es un hombre: es público, es muchedumbre. (Benjamin, 1983/2005, p. 433)

Se podría decir que esa mirada del *flâneur* es construida, cultural, determinada, pensada e intencional, a diferencia de este mirón o *voyeur* que solo fisionomiza. Para el semiólogo colombiano Fernando Vázquez Rodríguez (1992),

El mirón es el puente entre el ver y el mirar. Un mirón es un ser medianero. Una mirada de primer nivel. El mirador es otra cosa. Un mirador es un sibarita: usa sus ojos para hacer espectacular lo que ve. El mirador convierte, transforma lo inmediato (visto por el mirón) en mediatez; lo obvio y obtuso, diría Barthes. Un mirador dispone, arregla, ilumina, agrega, superpone, maquilla, oscurece, emborrona, se acerca, se aleja... Un mirador degusta, cata, rumia lo que el mirón traga con premura. Un mirador estudia, tiene un estudio; al mirón –por su afán y su pereza– se contenta con que otros le presten o le hagan la tarea. Un mirón no participa del juego; el mirador es un jugador. (p. 33)

La aparición de la cámara *flâneur* en la fotografía puede encontrarse en la obra de Eugène Atget (Francia, 1857-1927). Walter Benjamin (1931/2007) lo rescata en su artículo *Pequeña historia de la Fotografía*, aparecido originalmente en el semanario *Die literarische*

Welt, en tres entregas sucesivas en 1931, presentándolo como un precursor de la fotografía surrealista. La investigadora española Leyre Bozal Chamorro (2012) lo considera como uno de los padres de la fotografía documental moderna. En su obra, expuso el pasaje a la París moderna, en tanto, lugares, monumentos, edificios antiguos y elementos arquitectónicos. Además, en las fotografías de carácter social, como la serie denominada *Petits Metiers*, incluía artesanos, comerciantes ambulantes y trabajadores de oficios, en contraste con la gran urbe que se construía.

Ilustración 45

Maniquíes (Mannequins) (1925) de Eugène Atget



Nota. de *Magasin, Avenue des Gobelins* [Fotografía], by Eugène Atget, 1925, National Gallery of Art (<https://www.nga.gov/artworks/92719-magasin-avenue-des-gobelins>). © 2026 National Gallery of Art.

Pionero de la fotografía documental, retrata “París casi todos los días, partiendo al alba con su pesada cámara 18 x 24 de madera y sus dos docenas de placas, revelándolas el mismo día en su cocina-laboratorio”, relata el fotógrafo francés Pierre-Jean Amar (2020, p. 22)

Sin pertenecer a vanguardia alguna, los surrealistas reconocen en su obra, un precedente de su estética, especialmente en el ejercicio del *objet trouvé* (objeto encontrado)¹⁸.

Tanto los surrealistas como Benjamin vieron en las fotografías de Atget la verdad y pureza de la vida cotidiana. El extrañamiento de los maniqués, de los objetos (...), la ambigüedad de esas calles vacías y solitarias, de esos personajes que permanecen ajenos a la mirada, de los encuadres oblicuos, lo fragmentario en un interior o en una escalera, como si de un muestrario de la sociedad del momento se tratara. Personajes que aparecen como meros figurantes en un espectáculo teatral, tal y como ocurre a menudo en la sociedad capitalista. (Bozal Chamorro, 2012, p. 392)

En tanto en el cine la mirada del *flâneur* se manifiesta en forma primaria en las llamadas sinfonías urbanas, una corriente del documentalismo aparecida en los años ‘20 del siglo pasado, con obras como *París que duerme* (*Paris qui dort*) (1924) de René Clair, *Berlin, sinfonía de una gran ciudad* (*Berlin, Die Symphonie der Großstadt*) (1927) de Walter Ruttmann, *Lluvia* (*Regen*) (1929) de Joris Ivens, *A propósito de Niza* (*A propos de Nice*) (1929) de Jean Vigo y *El hombre de la cámara* (*Chelovek s Kinoapparátom*) (1929) de Dziga Vértov, entre otras.

18. También conocido como *found art* o *ready-made*. Esta última denominación la acuñó Marcel Duchamp en 1915 para describir su trabajo con arte encontrado. Describe las obras que se producen a través de la utilización de objetos que habitualmente no se consideran artísticos, objetos del entorno cotidiano.

Ilustración 46

Afiches originales de Berlín, sinfonía de una gran ciudad (Berlin, Die Symphonie der Großstadt) (1927) de Walter Ruttmann y de El hombre de la cámara (Chelovek s Kinoapparátom) (1929) de Dziga Vértov



Berlin - Die Sinfonie der Großstadt (s.f.); El hombre de la cámara (s.f.).

Es un momento en la evolución de la urbe caracterizado por el tránsito de la metrópolis expansiva y la constitución del habitar exotópico (Di Felice, 2012), José Lorente Bilbao (2003) de la *Universidad del País Vasco*, explica que es

un modelo de ciudad que prolifera fagocitando nuevos territorios, hacia la metrópolis vertical, la ciudad acumulación. La urbe conquista ahora nuevos territorios del ideario social. Es el momento de la ciudad símbolo, referente universal de una forma de vida que se exhibe en todo su apogeo, el momento de exaltación de los ritmos intensos, del tiempo sincopado, del entrecruzamiento, de las metáforas musicales, de las

sinfonías. La ciudad se convierte en el teatro privilegiado de la acción social y en símbolo estético, un escenario donde expresar y exteriorizar las acciones más significativas, los dramas, los conflictos, las transformaciones y los anhelos sublimes de la cultura. La ciudad alberga el arte y se quiere a sí misma arte. (p. 59)

Robert Luke (2005) plantea una transformación de la figura baudeleriana del *flâneur* y propone un corrimiento del concepto *flâneur* al de *phoneur*, como una especie de hablante móvil.

“El phoneur es el *flâneur* posmoderno: un usuario de teléfono móvil paseando por el paisaje urbano” (p. 188). Es un comentarista de este tiempo, que habla desde la capacidad móvil del smartphone en su tránsito por la ciudad.

Es así como la *flânerie*¹⁹ se “convierte en una forma de lectura y escritura; un acto a través del cual el artista puede tomar un contacto directo con la ciudad, leer sus signos y las múltiples capas que componen la ciudad-palimpsesto” (Torrecilla, 2020, p. 99).

En consonancia con Luke (2005), Lev Manovich (2001/2006) habla de *flâneur* virtual, Sarah Pink y Larissa Hjorth (2014) de caminante digital (*digital wayfarer*), Wael Salah Fahmi (2004; 2008) de la *Helwan University* de (*neo*)*flâneur* y André Lemos (2001) y Elia Torrecilla (2020), plantean la noción de *ciberflâneur* describiéndolo como quien “navega a la deriva a través del hipertexto, leyendo y escribiendo el espacio que transita, como una forma de arte de producir lo cotidiano” (p. 99).

19. Puede traducirse como callejeo o vagabundeo. Se refiere a la actividad propia del *flâneur*: vagar por las calles, callejear sin rumbo, sin objetivo, abierto a todas las vicisitudes y las impresiones que le salen al paso.

El *flâneur* del siglo XXI o *phoneur* es un habitante del postterritorio (Di Felice, 2012), “Es un tipo de viajero que quiere distanciarse artística o estéticamente de su entorno urbano consumista” (Fahmi, 2008, p. 41) que opera en ese espacio híbrido conformado por la capa física y la digital, permitiendo su práctica, la *flânerie*, pero con el agregado de un medio locativo que lo convierte en una nueva forma de lenguaje.

La existencia del *flâneur* en el espacio híbrido, queda demostrada a través de la práctica artística contemporánea, donde el medio tecnológico se convierte en herramienta y oportunidad para promover la interacción entre artistas y usuarios, en un proceso de lectura y escritura de la ciudad-texto en tiempo real. (Torrecilla, 2020, p. 99)

Ilustración 47

Senda peatonal especial para usuarios de móviles (2014)



Pegoraro (2014).

Mientras camina por la ciudad, explora el cambiante espacio social. En forma simultánea, el espacio urbano experimenta una transición como una especie de hiperespacio posurbano (Fahmi, 2008), tomando distancia estética de su entorno citadino consumista.

En este *browsing* urbano (Irigaray, 2016) “lejos de una simple consumición pasiva del espacio (físico o virtual), aquí tienen lugar una serie de procesos de seducción, desvíos y apropiaciones que dotan de sentido a los espacios que son vividos como experiencia” (Torrecilla, 2020, pp. 105-106).

Para el investigador experto en medios locativos André Lemos (2013) el tránsito por el territorio es interpretado como una narrativa y un modo particular de lectura y escritura del espacio urbano. El discurrir por la ciudad, es mucho más que un simple consumo pasivo de espacios es un proceso complejo de apropiación.

“Es esencial examinar el modo en que la mirada del (neo) flâneur media la experiencia del caminante y las narrativas de múltiples capas dentro de los espacios de tránsito, al tiempo que se convierte en un receptor absorbente de los imaginarios posmodernos” (p. 41), reflexiona Fahmi (2008).

Lemos (2013, p. 9) observa una interesante diferencia entre el *flâneur* baudelairiano y la nueva figura del flâneur del siglo XXI —*pho-neur*, *flâneur* virtual, caminante digital, (*neo*)*flâneur* o *ciberflâneur*— que a partir de la adicionalidad se despliega a través de la realidad aumentada, donde el usuario está efectivamente leyendo el espacio urbano a través del lente de su dispositivo.

Con AR, el usuario está efectivamente leyendo el espacio urbano a través de la lente de su dispositivo, escribiendo rutas a través de lo que indica la aplicación: metro, monumentos,

cafeterías, calles, etc. Se siente como si te estuvieran contando una historia. Para el flâneur, la sensación es que está contando una historia abierta a través de un proceso de lectura y escritura menos explícito, más ambiguo y singular. En el caso de la AR, la ciudad queda ahora reducida a textos informativos ya que prácticamente todo puede ser un elemento de “etiquetado electrónico” y las etiquetas son las mismas para cualquier usuario del sistema. En otras palabras, siempre es la misma historia. En cuanto al flâneur, todo está abierto ya que es él quien cuenta la historia e interpreta libremente lo que ve. El usuario de AR, al mirar, lee datos fijos, disponibles para todo aquel que acceda al sistema.

Las vanguardias artísticas en el tránsito sobre la ciudad

Como un puente histórico entre la práctica de la *flânerie* y su reconversión posmoderna expresada en la figura del *phoneur*, se presentan una serie de vanguardias artísticas del siglo XX y de la arquitectura crítica de principios de siglo que utilizan el desplazamiento y la exploración territorial, como marco de conocimiento, resistencia, crítica y resignificación del espacio y la sociedad en que desarrollan esta práctica.

Visita dadaísta

El dadaísmo, surge en 1916 como un movimiento de vanguardia cultural y artístico creado en oposición al concepto de razón instaurado por el positivismo. Nace en plena Gran Guerra y comienza como una exaltada reacción en contra de las atrocidades de muerte y destrucción y de la hipocresía de la sociedad burguesa, responsable de esa situación.

En contraposición del arte burgués, los seguidores del Dadá, conocidos también como un movimiento antiarte, se rebelan en contra

de todo tipo de convención, sea literaria, plástica, visual o escultórica, asumiendo la vida como una continua obra artística.

En 1921, el Dadá dispone en la ciudad de París una serie de visitas denominada la *Gran Temporada Dadá (Grande Saison Dada)*. La primera y única que se lleva a cabo es convocada frente a la iglesia de *Saint-Julien-le-Pauvre*, a las tres de la tarde del 14 de abril, bajo una lluvia torrencial, en donde los “participantes simplemente se limitaron a fotografiarse para dejar constancia de su llegada al lugar” (Lapeña Gallego, 2014, p. 24).

Esta actividad está acompañada de una multiplicidad de materiales gráficos como volantes, proclamas y comunicados de prensa que se entregan a los transeúntes ocasionales. Lo interesante es que no hay ninguna intervención del grupo dejando o quitando objetos, ningún vestigio o marca física sobre el territorio, narra Francesco Careri (2002/2013), arquitecto y profesor de la *Sapienza-Università di Roma*. Solo la documentación fotográfica de su presencia,

junto al conocimiento de la acción que están desarrollando y la conciencia de hacer lo que están haciendo, es decir, nada. La obra consiste en el hecho de haber concebido la acción que realizar, y no en la acción en sí misma. Quizás sea por este motivo que las demás visitas programadas no se llevarán a cabo. El proyecto no se terminó porque ya había terminado. Haber llevado a cabo la acción en aquel lugar especial tenía ya el mismo valor que llevarla a cabo por toda la ciudad. (p. 69)

Tanto el hecho de la sola presencia y la acción de visitar un lugar sin demasiado interés es para este grupo la posibilidad concreta de lograr la completa desacralización del arte, lo cotidiano y lo vulgar como expresión artística.

Ilustración 48

Fotografía de la visita en Saint-Julien-le-Pauvre (de izquierda a derecha): Jean Crotti, Georges D'Esparbès, André Breton, Georges Rigaud, Paul Eluard, Georges Ribemont-Dessaignes, Benjamin Péret, Théodore Fraenkel, Louis Aragon, Tristan Tzara y Philippe Soupault



APPasseggio BLOG (2014).

Con la visita dadaísta se observa “el paso desde la representación de la ciudad del futuro hasta el habitar la ciudad de la banalidad” (p. 65). Una contraposición a esa ciudad que ven los futuristas, en un progreso ilimitado y frenético, y que se referencia en el capítulo 2, en el habitar exotópico (Di Felice, 2012).

Una ciudad atravesada por flujos de energía y por torbellinos de masas humanas, una ciudad que pierde cualquier posibilidad de una visión estática y que se pone en marcha con los automóviles a toda velocidad, con las luces, los ruidos, la multiplicación de los puntos de vista prospectivos y la metamorfosis constante del espacio. (Careri, 2013, p. 65)

Tristan Tzara (1918), poeta franco-rumano y uno de los seguidores originales del dadaísmo, en el Manifiesto Dadá, propone

directamente “la abolición del futuro”. La ciudad que el Dadá pensaba era la de un territorio de la banalidad, alejada de la utopía tecnológica futurista.

Deambular surrealista

En 1924, tres años después de la visita dadaísta, se organiza otra intervención territorial y se realiza el primer paseo artístico que tenía como objeto adentrarse en la periferia parisina. Este viaje establece “la materialización del lachez tout²⁰ de André Breton, un auténtico recorrido iniciático que señala el paso definitivo de Dadá al surrealismo” (Careri, 2002/2013, p. 70). El grupo compuesto por André Breton, Louis Aragon, Max Morise y Roger Vitrac, sale de París para arribar en tren a la ciudad de Blois, y luego llegar a pie al pequeño pueblo de Romorantin que fuera elegido al azar. La deambulación, consumada a través de bosques, campos y estrechos senderos, tiene una duración de varios días para unir los más de 40 Km, que alcanza la travesía, mientras conversan intentando “superar lo real mediante lo onírico estuviere acompañada por una voluntad de retorno a unos espacios vastos y deshabitados, en los límites del espacio real” (Careri, 2002/2013, p.72).

La deambulación artística, sin ningún tipo de ruta establecida, sirve como rito de iniciación del surrealismo, y le asigna un componente lúdico y onírico (López Martínez, 2010). “El viaje, emprendido sin finalidad y sin objetivo, se convirtió en la experimentación de una forma de escritura automática en el espacio real, en un errabundeo

20. Dejar todo, publicado en el número 2 de la segunda serie de la revista *Littérature*, manifiesto donde Breton señala la ruptura con el dadaísmo y la iniciación del nuevo movimiento, el Surrealismo.

literario/campestre impreso directamente en el mapa de un territorio mental” (Careri, 2002/2013, p. 71).

Este deambular surrealista genera mapas influenciales basados en diferentes percepciones y estados de ánimo experimentados al recorrer el territorio, que, a diferencia de la excursión dadaísta, no se realiza sobre el espacio urbano sino sobre el territorio vacío. Es importante marcar el concepto de desplazamiento que utilizan como el de “deambulación, palabra que contiene la esencia misma de la desorientación y del abandono al inconsciente” (Careri, 2002/2013, p. 72).

Para la investigadora Bárbara Barreiro León (2016) de la *University of Aberdeen*,

el errabundeo o deriva hace posible realizar un acto de exploración de la ciudad. De esta forma, los surrealistas elaboraron sus propios mapas cartográficos. Estos, centran el punto de partida de la ciudad en el deseo, entendiendo el entramado urbano según su propia subjetividad. (p. 7)

Los surrealistas dejan de lado el nihilismo dadaísta, se valen del psicoanálisis, para explorar lo oculto, lo que está escondido y en vez de negarlo, descubrir ese nuevo territorio del inconsciente. A partir del deambular intentan conseguir un estado hipnótico y lograr la pérdida de control, y entrar así en conexión con la parte inconsciente del territorio.

Los situacionistas y la deriva urbana

La Internacional Situacionista (1957–1972), surge a partir de la fusión de los grupos de arte de vanguardia como la Internacional

Letrista (1952–1957), el Movimiento Internacional por un Bauhaus Imaginista y la Asociación Psicogeográfica de Londres.

Los situacionistas sustituyen la ciudad inconsciente y onírica de los surrealistas por una ciudad lúdica y espontánea. Aunque mantienen su tendencia hacia la búsqueda de las partes oscuras de la ciudad, los situacionistas sustituyen el azar de los errabundeos surrealistas por la construcción de unas reglas de juego. (Careri, 2002/2013, pp. 91-92)

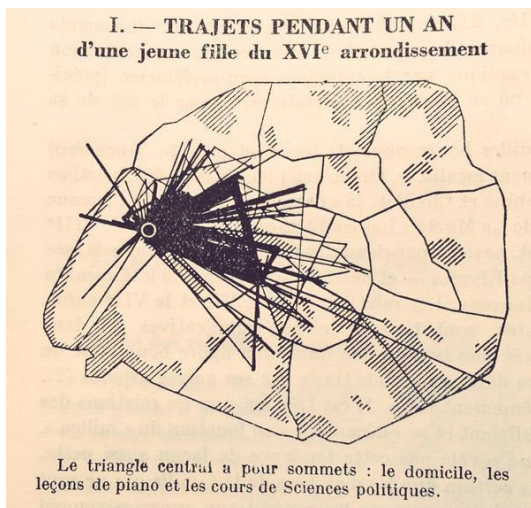
Lapeña Gallego (2014) explica que los situacionistas apuestan por un arte en relación directa con la vida de la ciudad, realizando mapas psicogeográficos donde se registran las emociones provocadas en los diferentes entornos urbanos en su desplazamiento sobre la ciudad.

El origen de estos mapas estuvo influido por el ensayo sociológico parisino de Henry Chombart de Lauwe (1957), titulado *Paris et l'agglomération parisienne*. En él se incluía un mapa de seguimiento que recogía el trayecto realizado en el año 1950 por una estudiante parisina. Sus movimientos dibujaban la figura de un triángulo en cuyos vértices estaba su casa, la de su profesora de piano y la Escuela de Ciencias Políticas. (p. 27)

Para los situacionistas la psicogeografía es el “estudio de los efectos precisos del medio geográfico, ordenado conscientemente o no, al actuar directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos” (Internacional Situacionista, 1958/1999, p. 17). La deriva urbana propuesta por los letristas muta en construcción de situaciones mediante la experimentación de las conductas lúdico-creativas, como un “momento de la vida construido concreto y deliberadamente para la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos” (p. 17).

Ilustración 49

*Mapa Paris et l'agglomération parisienne (1957) de
Henry Chombart de Lauwe*



Farenc (2015).

El concepto de deriva se encuentra unido al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, con una práctica lúdica-constructiva en ruptura con las ideas clásicas que se tienen de viaje y paseo.

Guy Debord (1958/1999), escribe *Teoría de la deriva* (*Théorie de la dérive*), publicada originalmente en 1956 en el número 8/9 de *Les Lèvres nues*, y vuelta a publicar en *Internationale Situationniste*, núm. 2, en diciembre de 1958, donde plantea que tiene

Una desconfianza insuficiente con respecto al azar y a su empleo ideológico, siempre reaccionario, condenó a un triste fracaso al famoso deambular sin meta intentado en 1924 por cuatro surrealistas partiendo de una ciudad escogida al azar:

el vagar en campo raso es deprimente, evidentemente, y las interrupciones del azar son más pobres qué nunca. (p. 51)

La idea de Debord sobre la deriva, como una acción de caminar sin rumbo por la ciudad, es bastante diferente de la que tenían los surrealistas que “consideraban que era un acto inconsciente y azaroso”, y para los situacionistas “es algo lúdico y colectivo que propone analizar los efectos psicológicos que causa el ambiente urbano en los individuos”, plantea Bernardo Ríos (2021).

Los situacionistas con la acción de la deriva urbana y la psicogeografía encontraron

un medio con el que poner la ciudad al desnudo, pero también un modo lúdico de reapropiación del territorio: la ciudad era un juego que podía utilizarse a placer, un espacio en el cual vivir colectivamente y en el cual experimentar comportamientos alternativos; un espacio en el cual era posible perder el tiempo útil con el fin de transformarlo en un tiempo lúdico constructivo. (Careri, 2002/2013, p. 95)

La investigadora española Irene López Martínez (2010) sugiere que los situacionistas a partir de la deriva se alzan

en contra del mundo burgués, anquilosado en las viejas demandas de clase social, y se propone una lucha pacífica que tambalee los preceptos ideológicos. Se debe entender que los situacionistas estaban claramente posicionados contra el sistema capitalista incesante y por tanto, tenían una ideología que comulgaba con un ideal marxista. (p. 200)

Esta intervención psicogeográfica plasmada en un mapa es una forma de cartografía narrativa, en este caso de tipo influncial.

La Guía Psicogeográfica de París (Guide Psychogéographique de Paris) es el primer mapa situacionista, que fue pensado en un formato plegable y de distribución entre los turistas.

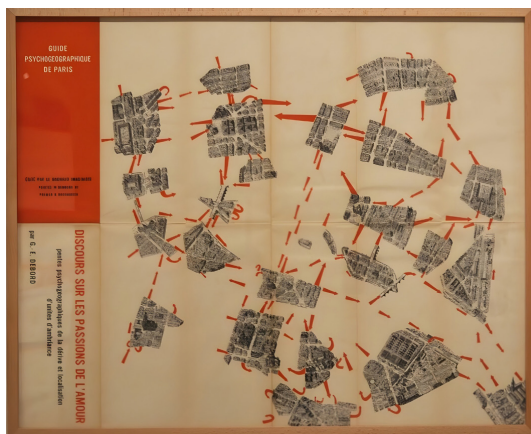
Cuando abrimos esta extraña guía nos encontramos con un París roto a pedazos, una ciudad cuya unidad se ha perdido por completo y en la cual reconocemos tan solo los fragmentos del centro histórico fluctuando por un espacio vacío. El hipotético turista se ve obligado a seguir unas flechas que van uniendo unas unidades de ambiente homogéneas, fijadas según unos relieves psicogeográficos. La ciudad debe pasar por el examen de la experiencia subjetiva; el turista debe “medir” sobre sí mismo y confrontar con los demás los afectos y las pasiones que surgen cuando se frecuentan ciertos lugares prestando atención a las propias pulsiones. (Careri, 2002/2013, p. 88)

En conjunto con la Guía, Debord publica otro mapa psico-geográfico: *La ciudad desnuda: Ilustración de la hipótesis del desplazamiento de placas en psicogeografía (The Naked City: Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie)*. Para realizarlo toma un mapa comercial de París, lo corta en fragmentos, los pega por separado en una hoja en blanco y luego los une con flechas rojas.

En él la ciudad ha quedado desnuda, la deriva la ha expoliado y ha rasgado sus vestiduras, que ahora fluctúan desorientadas. Los barrios, descontextualizados, son continentes a la deriva dentro de un espacio líquido, unos terrenos pasionales que vagan atrayéndose y rechazándose recíprocamente a causa de la constante aparición de unas tensiones afectivas desorientadoras. La delimitación de cada una de las partes, la distancia entre las placas y el grueso de los vectores son el resultado de unos estados de ánimo experimentales. (Careri, 2002/2013, p. 88)

Ilustración 50

Guía Psicogeográfica de París (Guide Psychogéographique de Paris) (1957) de Guy Debord



Rodríguez-Vega (2013).

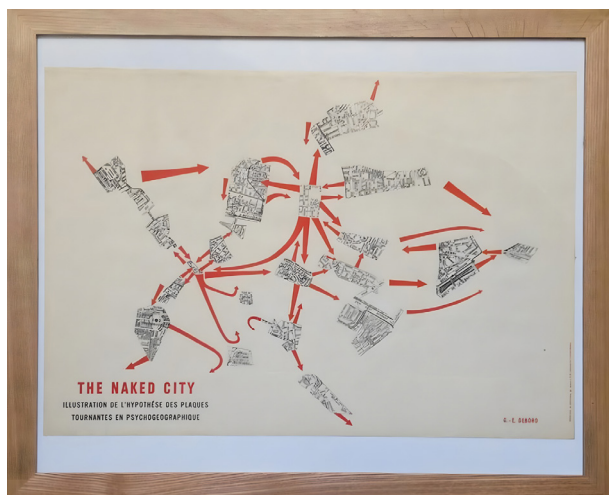
La ciudad fragmentada, desarticulada, trozos de diversas derivas, trayectos sobre el vacío. Ausencias, amnesias urbanas.

La ciudad forma un paisaje psíquico construido mediante huecos: hay partes enteras que son olvidadas, o deliberadamente eliminadas, con el fin de construir en el vacío infinitas ciudades posibles. (Careri, 2002/2013, p. 89)

Cómo plantea el arquitecto Iván Hernández Quintela (2010) de la *Universidad Iberoamericana*, la cartografía no sirve tanto para definir un espacio sino más para descubrirlo. De esta forma el mapa propone recorridos en vez de resolver trayectos.

Ilustración 51

La ciudad desnuda: Ilustración de la hipótesis del desplazamiento de placas en psicogeografía (The Naked City: Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie) (1957) de Guy Debord



Woolsey, C. (2024, p. 248).

Francesco Careri (2002/2013) agrega que la ciudad

descubierta por los vagabundeos de los artistas es una ciudad líquida, un líquido amniótico donde se forman de un modo espontáneo los espacios otros, un archipiélago urbano por el navegar caminando a la deriva: una ciudad en la cual los espacios del estar son como las islas del inmenso océano formado por el espacio del andar (p.16).

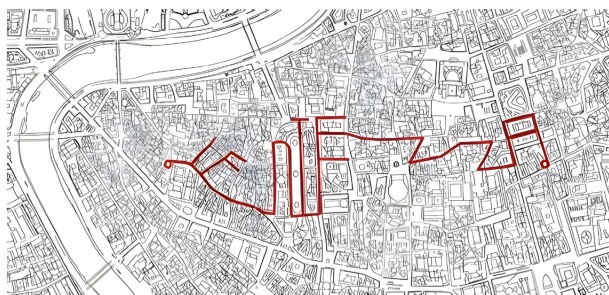
Esta concepción de la deriva es retomada a finales del siglo pasado y principio de este, en la ciudad caótica y mutante con la conceptualización de la transurbancia.

Transurbancia

Ya en este siglo, desde la arquitectura se encuentra el concepto de transurbancia (Careri, 2002/2013), práctica estético-científica que recorre los márgenes internos de la ciudad, partiendo del acto de caminar, convierte la ciudad en un lugar de experiencia, de zona de descubrimiento, permitiendo comunicaciones inéditas entre los espacios vacíos, fundamentalmente en zonas marginales y periféricas de la ciudad.

Ilustración 52

Mapa del Colectivo Stalker



Stalker. (2008).

Justamente ese potencial que supone complejidad, sorpresa y serendipidad son dimensiones apartadas del planeamiento urbano. Este acto de andar, “si bien no constituye una construcción física de un espacio, implica una transformación del lugar y de sus significados” (Careri, 2002/2013, p. 41). La transurbancia es la arquitectura del recorrido, una operación estética de búsqueda, en el mutante laberinto urbano actual de la ciudad difusa y fractal.

El grupo de arte urbano *Colectivo Stalker* (s.f.) en su *Manifiesto*, habla de los territorios actuales, como el *dark side* (lado oscuro) de las ciudades.

Son los negativos de la ciudad construida, zonas intersticiales y marginales, espacios abandonados o en transformación. Son los lugares de los recuerdos removidos y del devenir inconsciente de los sistemas urbanos, el lado oscuro de las ciudades, los espacios de confrontación y contaminación entre lo orgánico y lo inorgánico, entre la naturaleza y el artificio. Aquí, la metabolización de los residuos del hombre por parte de la naturaleza produce un nuevo horizonte de territorios inexplorados, mutantes y de hecho vírgenes, que Stalker ha llamado Territorios Actuales, indicando con el término “actual” el “devenir otro” de estos espacios. (párr. 1)

Para recapitular, se puede aseverar que el deambular por la ciudad se consolida como un modo privilegiado de conocimiento y reconfiguración del espacio urbano, trascendiendo su función utilitaria. Desde la figura del *flâneur* decimonónico, observador apasionado que la vive estéticamente, hasta el *phoneur* contemporáneo, quien navega un espacio híbrido físico-digital, esta práctica muta hacia una interacción tecnológica que resignifica el entorno. Con antecedentes en vanguardias como la dadaísta, que desacralizó el arte en la banalidad, la surrealista, que exploró el inconsciente territorial, y la situacionista, que propuso una lúdica reapropiación psicogeográfica, cimentaron su potencial. La coetánea transurbancia eleva el caminar a una arquitectura del recorrido, desvelando y transformando los territorios actuales de la urbe. Así, este deambular ciudadano constituye una experiencia dinámica y continua de descubrimiento del sentido urbano.

Medios locativos

El término locative media, fue propuesto por Karlis Kalnins, en el *Centro de Nuevos Medios de Riga* (Letonia) en 2003, para diferenciar el uso empresarial de los servicios basados en la localización del de las propuestas artísticas.

Para Gemma San Cornelio Esquerdo (2010), de la *Universitat Oberta de Catalunya*, los medios locativos se pueden definir como “medios de comunicación ligados a un lugar o dicho de otro modo como medios digitales aplicados a espacios físicos que desencadenan interacciones sociales” (p. 116) y aclara que su denominación no se origina en la academia, ni en la ingeniería informática o de telecomunicaciones, sino en el entorno del arte, la cultura y la comunicación.

Los medios locativos generan funciones *post mass-media*, dice el investigador brasileño André Lemos (2009) creando una nueva territorialización con nuevos significados del espacio y de la sociabilidad que denomina territorios informativos y que considera como

área de control del flujo de información digital en su intersección con un área física. Por tanto, el lugar, como resultado de la territorialización adquiere una nueva capa de información, esto es, un nuevo territorio creado por redes electrónicas y dispositivos móviles. (Lemos, loc. 118-121)

Estos medios, son interpretados como un tipo de arte interactivo, en una amalgama de diversas tecnologías y servicios basados en la localización. Para David Serra Navarro (2017), investigador de la *Universitat de Girona*,

se trata de intervenir el espacio con nuevas formas de territorialización, producciones sociales que se generan en

el intercambio de contenido en tiempo real, y que añaden capas de significado a la realidad, construyéndose una realidad aumentada en la que visibiliza el tráfico de conocimiento. (p. 2)

Jason Farman (2018), investigador de la *University of Maryland*, plantea que estos medios forman una ecología mediática de plataformas narrativas que constituyen la base de lo que denomina paisajes en disputa (*contested landscape*).

Son muy interesantes los aportes e investigaciones de Farman con respecto a los trabajos de narrativas situadas en el territorio de carácter histórico. El autor sugiere que es necesaria la multiplicidad de voces sobre los paisajes en disputa (*contested landscape*) la cual designa como polivocalidad espacial (*spatial polyvocality*).

La polivocalidad espacial –para las muchas voces e historias que se cuentan en un sitio a través de las tecnologías móviles– los diseñadores deben lidiar con una serie de consideraciones como la especificidad del medio, la creación de contenido, la motivación de los participantes, la materialidad del espacio y el dispositivo, así como los aspectos temporales de la narración móvil. (p. 189)

Farman asegura que estas narraciones sobre el territorio específico a través de los medios locativos son prácticas de creación de lugares que conectan los significantes utilizados con las historias que mejor representan a las personas que reclaman un espacio.

Estos espacios heterotópicos (Foucault, 1984, 2008) tienen como puerta de entrada, lo que se denomina *tracker* (rastreador) o *urban markup* (marcador urbano) (McCullough, 2008), que puede ser volumétrico, como cualquier objeto, un monumento, una estatua o una

simple placa, o plano, como un grafiti, un afiche, una proyección o cualquier impreso o pantalla, tanto en exteriores como en interiores.

El investigador de la *University of Maryland* afirma, que, al potenciar la narración del lugar específico, se contrarresta la idea de que los dispositivos móviles están alejando a los usuarios de un compromiso profundo con ese territorio y con la vida social del mundo que les rodea.

Así pues, las historias para móviles deberían tratar de encontrar conexiones significativas entre el lugar y el dispositivo móvil en lugar de basarse únicamente en la pantalla como lugar de compromiso con el contenido. Poner el énfasis en el contenido de la pantalla, en contraposición a la materialidad de un lugar, es, en última instancia, una oportunidad perdida para los narradores del lugar. Animar a los usuarios a interactuar con los objetos físicos de un lugar reúne diferentes aspectos del proyecto de narración para crear una experiencia completa impulsada por múltiples capas. En lugar de limitarse a la capa digital, que suele consistir en imágenes sonoras o visuales, los participantes incorporan ahora también la capa física de la historia. Estas capas se complementan entre sí y añaden un nuevo contexto a la historia. La estratificación es una característica importante de estos dispositivos y enlaza con la larga historia del placer de los medios visuales (desde el teatro hasta la realidad aumentada). “Ver doble” creando interacciones dinámicas entre un espacio y la información digital permite a los usuarios la complejidad de estos sitios en lugar de la uniformidad de una gran narrativa. (Farman, 2018, p. 198)

Cabe aclarar, como advierten Michael Saker (*University of London*) y Jordan Frith (*University of Texas*) (2019), que si la investigación en el campo de los estudios de comunicación móvil generalmente ha dejado de centrarse en cómo los teléfonos móviles distraen a los usuarios de su entorno físico para considerar cómo la experiencia del

espacio y el lugar puede mejorarse mediante aplicaciones de teléfonos inteligentes locativos, con la aparición de la realidad virtual móvil (*mobile virtual reality*, *MVR*) va a entrar en tensión.

El advenimiento de la *MVR* posiblemente complica ese cambio al promulgar un nuevo tipo de división entre lo digital y lo físico en los espacios públicos compartidos, una división más porosa que las ideas de ausencia o separación total, pero mucho menos entrelazada que las nociones de hibridez y aumento. (p. 220)

La capacidad locativa de los *smartphones*, transforman a los dispositivos móviles, de una herramienta de desconexión física en una interfaz que, a partir de la denominada realidad aumentada (*AR*), potencia el entorno físico copresente.

Por eso, el arte performático (*performance art*) lo adopta primariamente, antes inclusive de su expansión comunicativa entre los usuarios. Si a la *performance* se la puede definir como una forma de arte efímera que se desarrolla en una acción de intervención sobre un espacio y en un tiempo determinado, este dispositivo con capacidades locativas es una interfaz realizada casi a su medida.

La ciudad: Plataforma narrativa transversal

La ciudad es considerada como contenedora de múltiples historias que componen universos narrativos y que atraviesan diversos productos en diferentes pantallas, medios y acciones territoriales, traccionando audiencias y usuarios entre sí.

Esta definición de producción y de territorialidad expandida “transmuta a la ciudad como hipertexto orgánico, desde una perspectiva

lúdica, de búsqueda y descubrimiento de historias urbanas empoderando a la ciudad como plataforma narrativa transversal” (Irigaray, 2015a, p. 117), en la que coexisten múltiples dispositivos, géneros, lenguajes y soportes en un ecosistema multientramado de relatos convergentes.

Las narrativas espaciales (*Location Based Storytelling*/Narrativas basadas en lugares), son definidas como toda experiencia en las que se desarrolla una historia a partir de los vínculos reales con el espacio físico, fundamentalmente desde los locative media. “El relato se construye y se desarrolla en relación a lugares físicos por los que tenemos que transitar para poder acceder a las distintas partes de la historia” (Boj & Díaz, 2013, p. 133).

Ilustración 53

Ejemplo de street projection. Campaña del grupo #SiVosQuerés, para las elecciones a jefe de Gobierno de CABA (Argentina) en las elecciones del 24 de octubre de 2019



Bonino, A. (2019).

Las acciones de intervención ciudadana dan espesura al relato transmedial en la serendipia de búsqueda y descubrimiento

sobre el tablero narrativo urbano (Irigaray, 2015a). La proyección callejera (*street projection*) es un claro ejemplo de ello. A diferencia de una proyección de video *mapping*, donde se establecen medidas extremadamente precisas en la relación del modelo desarrollado sobre la edificación proyectada, con pruebas y ajustes de días anteriores a la misma, el poder de aquella se encuentra en la simplicidad y en el impacto de su forma. Al utilizar la calle como lienzo narrativo, las posibilidades son infinitas. Una comunicación de guerrilla, al paso, en una secuencia ultra veloz de armado, proyectado y desarmado. La versión siglo XXI, del acto relámpago de la década del '70.

Clara Boj y Diego Díaz (2013) se plantean que “las narrativas espaciales tienen que tomar en consideración al menos los siguientes factores: las temáticas desarrolladas, los contenidos que construyen el relato, los espacios transitados y los itinerarios en relación con la estructura narrativa de la historia” (p. 142).

Esto supone salir de las pantallas establecidas y del “cubo blanco” de las galerías para desarrollar una narrativa sobre el entorno urbano, en donde convergen diferentes medios. Se encuentran aquí ciertas características de las narrativas espaciales que se entrecruzan con el concepto de montaje espacial que desarrolla Manovich (1995/2008 y 2001/2006). La coexistencia simultánea de imágenes (de imagen-tiempo, lo que genera una convivencia simultánea de tiempos), frente a la tradicional narrativa secuencial.

La lógica de la sustitución, característica del cine, origina la lógica de la adición y de la coexistencia. El tiempo deviene espacializado, distribuyéndose sobre la superficie de la pantalla. Nada se olvida, nada se borra. Del mismo modo que nosotros usamos los ordenadores para guardar textos incompletos, mensajes, notas, información (y al igual que una persona a

lo largo de los años va acumulando recuerdos en su memoria que, progresivamente, van adquiriendo mayor peso que los acontecimientos futuros), el “montaje espacial” acumula hechos e imágenes a medida que la narración avanza. Al contrario que una pantalla de cine, que funciona principalmente como una grabación de la percepción, la pantalla del ordenador funciona como una grabación de la memoria. (Manovich, 1995/2008, p. 182)

Si para Vértov en la década del '20 del siglo pasado, el “Cine-Ojo” es la capacidad del aparato cinematográfico para registrar y organizar las características individuales del fenómeno de la vida en una totalidad, para Manovich el cine se convierte en una rama muy particular de la plástica y se transforma en un “Kino-pincel”, a partir de “la mutabilidad de los datos digitales que debilita el valor de las grabaciones fílmicas como documentos de la realidad” (p. 182).

Es interesante el aporte que desde el arte trae Blanca Montalvo Gallego (2003) sobre el concepto de espacio en la narrativa espacial como un

territorio frágil y yuxtapuesto, en continuo cambio y movimiento, definido en cada caso por la estructura de la narración, y donde se encuentran tanto los espectadores como los contenidos (en ocasiones incluso los autores), relacionándose y modificándose constantemente, en una relación única de más de tres dimensiones, específica para cada usuario, íntimo casi siempre. (pp. 36-37)

En esta referencia de la artista española, se puede encontrar una expansión interesante del concepto de Manovich (1995/2008 y 2001/2006) de montaje espacial, que ya no sucede en una sola pantalla (multimedia) o en un retablo (artes plásticas), sino en una multiplicidad

de plataformas físicas y virtuales combinadas y en consonancia con la idea Judith Aston (2017), de interacción emplazada (*emplaced interaction*).

En este punto es importante traer a colación la definición de Ana García (2012) de la Universidad Nacional de Tucumán, del concepto de instalación, donde plantea que no puede concebirse sin la noción de espacio. Pensar en una instalación implica, intrínsecamente, pensar(la) en el espacio que la acoge. Este espacio se refiere a un lugar específico, y ese lugar designa o define un espacio simbolizado.

Se puede definir el espacio por lo que se percibe y se experimenta de él. Así la información perceptual del espacio daría cuenta de su extensión y amplitud. De igual modo, lo que se aprehende de él y en él viene dado por la experiencia y la vivencia de los sujetos en el espacio. (A. García, 2012, p. 230)

En un solo espacio semántico, convergen numerosas imágenes, pantallas de diversos tipos, múltiples dispositivos tecnológicos para la actualización de imágenes, variadas temporalidades y estímulos sensoriales diversos. Este fenómeno se experimenta de manera muy diferente a la pintura, escultura, teatro o cine.

El dispositivo de enunciación integra al espectador en la obra, quedando inmerso en ella, distinguiéndose así de otros procesos enunciativos, particularmente de las artes visuales tradicionales. Para la artista argentina, la instalación

recupera para el terreno de las artes visuales la acción humana: el rictus, porque aquí importa el espacio practicado (aprehensión, uso, ejercicio) y no ya la representación del espacio en el sentido de una representación analógica (una semejanza de algo que se supone debe representar). En consecuencia, el

espacio de/en la instalación demanda un reconocimiento atento y no tanto uno automático. (pp. 234-235)

En el mismo sentido Javier Chavarría (2020), de la *Universitat Oberta de Catalunya*, plantea que el público al recorrer la obra forma parte de ella en el sentido de deambular, de descubrirla y también de habitarla.

Cuando en una instalación el público entra en la pieza, el artista debe haber medido esta interacción: la relación espacial que se crea entre el tamaño del cuerpo y su temperatura, el aire que desplaza su movimiento, o la manera como intercepta o interrumpe la relación entre los elementos que componen la obra. (p. 29)

Este tipo de prácticas han revelado la persuasión y la represión que los espacios pueden ejercer sobre los comportamientos humanos. Además, se experimenta una percepción inmediata de la espacialidad y del tiempo físico, lo que genera una sensación inclusiva en el espacio conceptual de la obra. En ese sentido García asegura que las instalaciones son obras inclusivas, ya que no separa al espectador del espacio de enunciación, resultando una experiencia ambigua del espacio como continente y contenido.

Para Ana Claudia García (2012) una instalación sería un espacio intermedio, donde “el margen es un borde identificable —una frontera—, mientras que el medio, el entre—dos, es un espacio de articulación y movilidad. Justamente por estos intersticios, pareciera que el concepto de instalación comienza a emerger” (p. 228).

Los contenidos desplegados por la ciudad y en los diferentes dispositivos son recorridos a través de la navegación territorial (Renó,

2014) , dentro de la tipología del documental transmedia, en la cual se “consigue involucrar los participantes en ambientes no solamente virtuales, sino también territoriales” (p. 143).

Allí se conjugan las plataformas de lenguajes con las físicas, ofreciendo una mixtura de actividades, tanto al exterior como al interior de la red, utilizando el espacio urbano como escenario del relato y vinculando las historias con los espacios y con el momento temporal específico en el que se experimentan.

Una experiencia que introduce al público en un

espacio de ambigüedad entre la historia en sí misma, con su desarrollo y estructura propias, y los eventos, imágenes, sonidos y sensaciones que nos aporta el espacio físico por el que transitamos y que está sujeto a las leyes del azar y la casualidad que rigen la realidad. La prosémica del espacio junto a las asociaciones de carácter simbólico, las vivencias, emociones y memorias personales vinculadas a los lugares de los espectadores son también factores no predeterminados del relato que juegan un papel fundamental en la construcción del escenario de ambigüedad propio de las narrativas espaciales. (Boj & Díaz, 2013, p. 134)

En esta misma dirección, Michael Epstein (2009), director ejecutivo de *Untravel Media*, una empresa especializada en narrativas espaciales acuña el término *terratives*, como constricción de los vocablos en inglés *terrestrial narratives* (narrativas territoriales). En su conceptualización, cree que este tipo de forma narrativa tiene la posibilidad de involucrar a los usuarios al crear una experiencia vincular entre la historia y la ubicación geográfica.

Las *terratives* utilizan los lugares públicos como escenarios para los dramas y plataformas para involucrar a los visitantes

en los temas locales. En nuestros territorios y en los lugares que visitamos, las cuestiones sociales no se limitarán a un vistazo fugaz desde los vehículos en movimiento o desde el escritorio de la ciudad en el periódico local, sino que serán fácilmente accesibles como una superposición narrativa en los mapas que consultamos constantemente para conducir, cenar y orientarnos. (p. 4)

Para esto, el productor reflexiona que, si el objetivo principal de una narración de índole social está íntimamente ligada a la toma de conciencia y al involucramiento del tema, se hace más que necesario presentar un relato en una forma más proactiva, donde el usuario interaccione, ya no con los medios tradicionales sino con el propio entorno.

Es a partir de esta perspectiva donde esta tipología de trabajo documental potencia su desarrollo, expandiendo las posibilidades expresivas y constructivas del relato y ensanchando el universo narrativo.

Esta relación entre narrativa, tecnología locativa y georreferenciación se encuentra en la geonarrativa (Kwan & Ding, 2008) o en los geomedios (*geomedia*) (Braunerhielm & Ryan Bengtsson, 2023; Fast et al., 2017; McQuire, 2016), como escenario de articulación entre comunicación, espacio, y sus implicancias sociales y tecnológicas.

Scott McQuire (2016), de la *University of Melbourne*, señala transformaciones tecnológicas y sociales complejas y destaca cuatro características que atraviesan los geomedios.

En primer lugar, referencia a la ubicuidad, donde los medios están continuamente disponibles, incluso cuando las personas están en movimiento, luego retroalimentación en tiempo real, donde ve que flujos de información pueden circular inmediatamente entre los usuarios. La tercera característica es la conciencia de la ubicación en

donde los flujos y los contenidos de los medios se adaptan a las ubicaciones y movimientos de los usuarios y por último la convergencia, donde diferentes tecnologías y géneros se fusionan.

Desde una concepción más holística, saliendo de la visión instrumentalista Karin Fast , André Jansson, Mekonnen Tesfahuney, Linda Ryan Bengtsson y Johan Lindell (2017), investigadores de la *Karlstad University*, plantean que la geomedia es un campo emergente que estudia la compleja dialéctica del espacio, la movilidad y los medios.

Teorizar Geomedia consiste en dar sentido a los complejos procesos y fuerzas de codificación, transcodificación y decodificación que moldean sociedades, territorios y cuerpos. Geomedia examina (nuevas) geometrías de poder de la digitalización y la colonización digital del espacio planetario. Señala una preocupación por los espacios materiales, vividos e imaginados que se engendran a través de procesos de geomediatización. Más allá de estudiar diversas reconfiguraciones de territorios, sociedades y cuerpos, Teorizar Geomedia también trata de delinear el terreno del campo de estudio emergente, atendiendo a las ontologías y epistemologías subyacentes que delinear el campo mismo. (p. 8)

Gemma San Cornelio Esquerdo (2010) investigadora de la *Universitat Oberta de Catalunya*, relacionando los conceptos de espacio de flujos (Castells, 1999) y de lugar (Massey, 2007) —a los que se hacen referencia en el capítulo anterior— advierte que “la oposición entre el espacio de los flujos y espacio de los lugares no sería tal, dado que, tal como algunos teóricos apuntan, el ‘lugar’ no es cerrado ni contenido en sí mismo sino que posee ramificaciones externas” (San Cornelio Esquerdo, 2010, p. 119).

La narrativa basada en lugares involucra de forma más intensa a quienes habitan ese relato y son titulares de derechos o atribuciones

como las de actuar y decidir libremente, crear bienes culturales y participar plenamente en todo el proceso comunicativo, propiciando interacciones relacionadas con el espacio público y la ciudad, transformando a esta en una plataforma narrativa transversal, capaz de reconstruir la dialógica con los ciudadanos desde una perspectiva más plural.

La ciudad se transforma así en un tablero interactivo (Irigaray, 2014) ofreciendo múltiples miradas más allá de su memoria epidérmica convirtiendo la memoria social, política y cultural, inaccesible para la amplia mayoría en algo inteligible y participado.

Fotografía expandida y deriva geonarrativa

El concepto de fotografía expandida hace referencia a una práctica fotográfica que desborda los límites tradicionales del medio, para poder comprender las configuraciones que reconvierten a la imagen en una experiencia ambigua, paradójica y omnipresente en las nuevas formas de relaciones, investigación y organización del mundo, adquiriendo una gran relevancia en el campo de las artes visuales contemporáneas.

Cómo se referencia en el punto Expandibilidad, esta expansión de la fotografía también adquiere diversas denominaciones según diversos autores, cómo imagen expandida (Suter Latour, 2010, 2011), fotografía expandida (Bertúa, 2023; Cifuentes, 2018; Müller-Pohle, 1985), o postfotografía Joan Fontcuberta (2011, 2016).

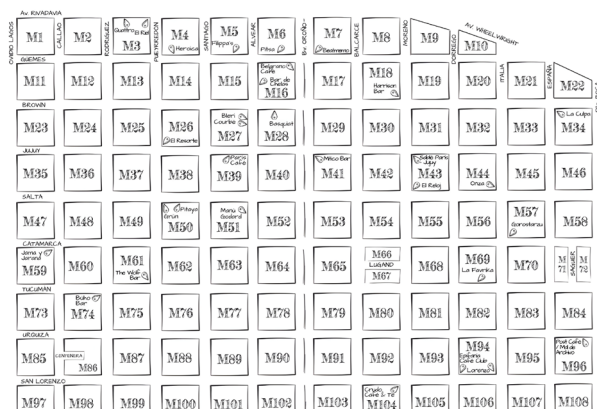
El investigador mexicano Gerardo Suter Latour (2010, 2011) propone el término de imagen expandida y desarrolla que la

imagen en tanto unidad, establece un conjunto de flujos hacia el interior y otro conjunto de flujos hacia el exterior. El primero en ser tocado por una de esas líneas de fuga es el espectador, y por ello, el primero en colisionar con la imagen como un todo es el espectador. Posteriormente, es muy probable que éste se vea atraído (o no) por la imagen, en esa atracción, el punctum como lo define Roland Barthes, va a provocar un nuevo conjunto de líneas de fuga hacia el interior y hacia el exterior. (p. 120)

Para Adolfo Cifuentes (2018) de la *Universidade Federal de Minas Gerais*, estas “expansiones, asincronías y promiscuidades de la imagen fotográfica, inherentes a su propia condición híbrida y mestiza” (p. 3), constituyen el encuadre de las reflexiones actuales.

Ilustración 54

Mapa del libro expandido Deri(bar). Deriva geonarrativa por los bares y cafés de la ciudad de Rosario (2025) de Fernando Irigaray



Irigaray (2025, p. 8)

El investigador brasileño plantea que se manifiestan a través de

un abanico de técnicas que desde la pluralidad de materiales químicamente fotosensibles descubiertos y perfeccionados a lo largo de los siglos XIX y XX (betún de Judea, sales de hierro, sales de plata, etc.) se ha desplazado en las últimas décadas a lo digital-numérico, con todos los cambios que ello implica. Sobre todo, en lo que respecta a la obligación de re-pensar su ‘su naturaleza’ y las nociones de ‘registro’, ‘documento’ y ‘archivo’ que estuvieron ligadas discursivamente (pero en la práctica fueron siempre desligadas y manipuladas) a la naturaleza físico-material de sus soportes (el negativo, el papel, la noción de huella indicial de lo ‘real’ dejada por el rastro lumínico en la película, etc.). (2015, párr. 1)

Cifuentes (2015) sostiene que los diversos usos que se realizan desde el arte conceptual a partir de la década de los sesenta proponen

diferentes mestizajes, hibridaciones neo y post (neopictorialismos, post-fotografías) y articulaciones de los más diversos tipos (como registro en manifestaciones de arte efímero y vivo, como modelo de pensamiento en múltiples conceptualismos, como arma de lucha en diversas formas de activismo) lo fotográfico es hoy un modelo caleidoscópico desde el cual es posible pensar, paradigmáticamente, esa naturaleza híbrida de las diferentes post, pre y alter-modernidades, de esas modernidades tardías y líquidas, incluso de esas contra-modernidades, (el Estado Islámico por ejemplo) que conviven precaria y peligrosamente en este tiempo y este universo multi-polar que constituye nuestro hoy, nuestra contemporaneidad. (párr. 3)

Una característica fundamental de la fotografía expandida es su carácter híbrido y su interrelación con otras disciplinas artísticas como la instalación, la performance, la escultura, la pintura, la

publicidad y los nuevos medios, afirma la investigadora argentina Cleopatra Barrios (2022), de la *Universidad Nacional del Nordeste*.

En esa misma dirección Leticia Barbeito Andrés (2018) de la *Universidad Nacional de La Plata*, en su tesis doctoral reafirma que la fotografía expandida constituye una nueva práctica artística en el contexto latinoamericano,

que—desde fines de la década de 1980—marca un giro renovador, «expandiendo» lo fotográfico hacia otros campos artísticos y perfilando ejes transdisciplinarios. Además, entendemos que estos movimientos, de hibridación, expansión o yuxtaposición se dieron de manera centrífuga (desde dentro de la fotografía hacia afuera) y centrípeta (de afuera hacia adentro). (p. 18)

Ilustración 55

Captura de pantalla del StoryMap JS del universo expandido de Deri(bar). Deriva geonarrativa por los bares y cafés de la ciudad de Rosario (2025) de Fernando Irigaray



Nota. Captura de pantalla del StoryMap JS del universo expandido de Deri(bar). Deriva geonarrativa por los bares y cafés de la ciudad de Rosario (s.d.).

Con deriva geonarrativa se propone cómo a partir de la exploración espacio-territorial, el territorio deja de ser un escenario

pasivo y se convierte en un elemento activo que guía y moldea la narrativa, en el cual los usuarios participantes recorren el escenario urbano descubriendo fragmentos de la historia a través de su interacción postterritorial.

Audiovisual y sonoridad georreferenciada

Los desarrollos y performances catalogados como *walking cinema* (Glosario Social Expandido, 2016), *walking documentary* (Adam, 2016) y *soundwalk* (paseo sonoro) (Gallagher, 2014; Springgay & Truman, 2017), son ejemplos de géneros asociados a las narrativas en movilidad. Según los investigadores Isidro Moreno Sánchez (*Universidad Complutense de Madrid*) y Andrés Adolfo Navarro Newball (*Pontificia Universidad Javeriana de Cali*) (2016), permiten sacar

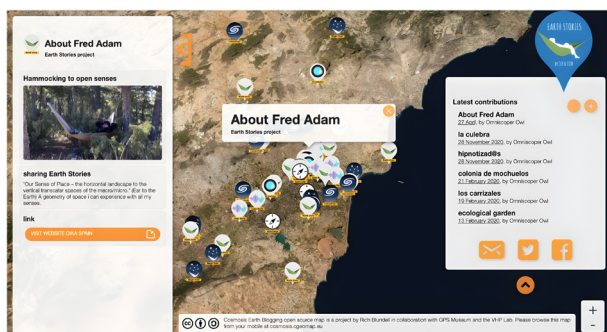
los medios audiovisuales al exterior para que interaccionen in situ con el espacio natural o con el espacio urbano de manera que realidad y virtualidad se completen y complementen potenciando la experiencia participativa completa, algo fundamental para la apropiación y la creación de conocimiento a través de la coautoría. (p. 150)

El artista audiovisual Frédéric Adam (2016) sugiere que

El núcleo del Walking Documentary, tal y como se describe en el texto, incluye tres componentes fundamentales que son (1) una historia de no ficción, (2) una actividad al aire libre y (3) los medios impulsados por la caminata. La historia puede basarse en una línea temporal de acontecimientos, como en un paseo por el tiempo, o en la descripción de un grupo de objetos a diferentes escalas o distancias, como en un paseo por el espacio. (p. 327)

Ilustración 56

Ejemplo de Walking Documentary o audiovisual geolocalizado



GPSM Lab. <https://gpsmuseum.eu/engine>

Toda narración audiovisual de no ficción como el *Walking Documentary* es un audiovisual geolocalizado que puede ser visualizado en un dispositivo móvil y se sincroniza con el territorio asignado, exponiendo la trayectoria recorrida por el caminante. Es un tránsito constituido en postas o estaciones distribuidas sobre el territorio, que al combinar el audiovisual con los entornos geolocalizados favorece la interacción de las narraciones con el espacio habitado.

Los paisajes sonoros (*soundscape*) territoriales, constituidos por el desplazamiento y el ambiente acústico, adoptan diversas formas y son conocidas con diferentes referencias, como paseo sonoro (*soundwalk*), audio geolocalizado o *audio walk*.

Para el semiólogo argentino, José Luis Fernández (2021), la noción de paisaje sonoro

está fijada y seguramente permanecerá en nuestros usos, tal vez la primera para introducir el estudio de las relaciones en los discursos del sonido y los espacios sociales. En una

primera aproximación, se debería prestar atención a qué la noción de paisaje remite a un género visual y a un modo de descripción, también visual, de un contexto natural o social, pero en el que importa lo sonoro. (p. 151)

Ilustración 57

Ejemplo de audiovisual geolocalizado. Proyecto (des)iguales | Documental Transmedia Colaborativo (2016-2018). Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia. Universidad Nacional de Rosario



Es importante observar que la práctica del paseo sonoro puede realizarse sin ningún tipo de intermediación tecnológica, con el método de caminar en silencio, prestando atención a los sonidos ambientales, donde la escucha activa incluye la comprensión corporal, táctil y auditiva del lugar. Es del interés de este trabajo, el abordaje de los procesos de mediatización.

Stephanie Springgay (*University of Toronto*) y Sarah Truman (*University of Melbourne*) (2017), codirectoras del proyecto *WalkingLab*, plantean que

los investigadores y artistas contemporáneos combinan el caminar y el sonido para crear lo que comúnmente se denomina

un paseo sonoro. En un paseo sonoro, los participantes escuchan pistas de audio, descargadas en sus teléfonos u otros dispositivos electrónicos, mientras son guiados por la voz o las voces de la pista de audio. Los paseos sonoros crean un tipo de entorno inmersivo e invocan una experiencia sensorial intensificada. (p. 37)

Ilustración 58

Experiencia de deriva sonora en Kilmahew por Michael Gallagher



Gallagher (2014, p. 471).

Por su parte y en la misma dirección, Michael Gallagher (2014) de la *University of Glasgow*, investigador y productor de derivas sonoras sobre espacios abandonados y en ruinas, incorpora el concepto de geografía sonora que, además de representar lugares de forma acústica, también puede rehacer los paisajes.

El investigador escocés, realiza esta intervención de doble exposición auditiva. El equipo de producción graba primero el paisaje sonoro del lugar y arma la banda con ese ambiente, incorporando voces que remiten al espacio y los sonidos, que puedan tener o no una referencia diegética. Esto resulta en una banda de sonido terminada

y disponible en reproductores de mp3 para que los caminantes/participantes lleven consigo, mientras se desplazan y escuchan tanto la sonoridad ambiental del lugar como la pista de audio grabada.

Este paseo sonoro propuesto por Gallagher (2014) tiene la característica de deriva, ya que no tiene anclaje específico sobre el espacio determinado, sino sobre el lugar en general, sin un camino fijo, animando a los participantes a deambular, permitiendo yuxtaposiciones fortuitas entre la pista de audio y el paisaje.

Mientras que la mayoría de los paseos sonoros tienen rutas fijas, con un mapa, una pista de GPS o una voz grabada que da indicaciones, Kilmahew es un paisaje con muchas capas e historias que invitan a la exploración itinerante. Una sola ruta parecía demasiado prescriptiva, así que optamos por una obra sin un camino fijo, animando a los participantes a deambular, permitiendo yuxtaposiciones fortuitas entre la banda sonora y el paisaje. (p. 471)

Los sonidos grabados se rearticulan a través de los movimientos de los oyentes que caminan, de sus encuentros con un lugar y de las yuxtaposiciones espontáneas que surgen, de manera que los caminantes se convierten en cocreadores de la obra.

Ludicidad geolocalizada sobre el tablero urbano

Hablar de perspectiva lúdica sobre la plataforma urbana, es hacer referencia a la exploración, (re)descubrimiento, reivindicación y empoderamiento del espacio público como territorio libre para el disfrute del colectivo social. La recuperación del espíritu lúdico es rescatar de la memoria la infancia y sus vivencias sucesivas de

experiencias apasionantes e intrigantes por su travesía urbana, dejando de lado el mero traslado por la ciudad de la mirada adulta.

Para Carlos Lahoz Palacio (2017) de la *Universidad CEU San Pablo*,

el juego en público constituye uno de los mecanismos más sofisticados y eficaces que ha desarrollado nuestra especie para asegurar la integración de los individuos en la sociedad, al tiempo que es un método infalible para aprender y experimentar el fenómeno urbano. (p. 198)

Adriana de Souza e Silva (*University of North Carolina*) y Larissa Hjorth (*MIT University*) (2009) definen al espacio lúdico como una derivación del concepto de espacio social (Lefebvre, 1974/2013), y su dialéctica del espacio: prácticas sociales (espacios percibidos), representaciones del espacio (espacio concebido) y espacios de representación (espacios vividos).

Si entendemos el espacio como un producto de las prácticas sociales y como algo construido por los movimientos de las personas y por el propio “uso” de este espacio, entonces, siguiendo a Lefebvre, podríamos concebir los espacios no sólo como sociales sino también como lúdicos, ya que el juego es un movimiento social intrínseco emergente por las relaciones entre las personas. En este sentido, sugerimos que los espacios lúdicos son una subcategoría de los espacios sociales en el ámbito de las prácticas sociales (espacios percibidos), ya que ponen de manifiesto la relación entre la rutina diaria y la realidad urbana. Los espacios lúdicos son, en su mayoría, espacios urbanos y son producidos por la movilidad y las interacciones de las personas que habitan estos espacios. (Souza e Silva & Hjorth, 2009, p. 604)

Esta concepción, que se suscribe en este trabajo, rompe con la visión de la idea de juego separada de la “seriedad” de la vida cotidiana, que se viene arrastrando desde el clásico de Johan Huizinga (1938/2007), *Homo Ludens*. Esta mirada enmarca el juego dentro del denominado círculo mágico, es decir, como una actividad disociada de los aspectos cotidianos de la vida, con límites específicos de tiempo y lugar.

En este sentido Souza e Silva y Hjorth (2009) hacen hincapié en una definición de juego como una actividad casual, más concretamente, conectan el concepto de juego con la idea de lo lúdico. Al entender los espacios urbanos como espacios lúdicos, los límites entre el juego y la cotidianeidad se desdibujan, generando una inmersión en el espacio físico de las actividades habituales y permite (re)descubrir espacios transitados anteriormente. Al no estar guiado por un plan previo, el desplazamiento a través del territorio es de carácter espontáneo y no exige reglas fijas, sino pistas para navegar por los espacios.

A través del juego móvil, el phoneur se aleja de su linaje como versión del siglo XXI de la visión del flâneur y de su participación distanciada en el espectáculo, y en su lugar, participa en los gestos de la localidad. (Souza e Silva & Hjorth, 2009, p. 608)

Pensar las narrativas de no ficción, como el documental transmedia, desde la ludicidad abre un espacio dinámico en el que la interacción y la experiencia de los participantes se convierten en elementos centrales para la construcción del sentido. Esta incorporación no se limita a la mera inserción de juegos o dinámicas recreativas, sino que se configura como una estrategia que potencia la inmersión

y el compromiso crítico con los contenidos desplegados a través de múltiples plataformas y formatos. En este contexto, lo lúdico actúa como un mediador que conecta —en este caso— la narrativa documental expandida, con las emociones y decisiones del espectador, desafiando las formas tradicionales de recepción pasiva.

Estos relatos transmedia de no ficción, articulan narrativas que se fragmentan y se expanden en diversos medios —videos, textos, interfaces interactivas y entornos inmersivos—, y la dimensión lúdica permite que estas piezas no solo se consuman, sino que se habiten y experimenten.

El participante activo trasciende la simple adhesión a una línea argumental establecida para inmiscuirse en la exploración y la indagación, redefiniendo el significado mediante su viva implicancia, que reconfigura su experiencia singular y personal. Esta modalidad fomenta la interacción afectiva y cognitiva, al tiempo que cuestiona la linealidad y la autoría tradicional, promoviendo una co-construcción narrativa.

Desde el punto de vista del diseño narrativo, los componentes lúdicos presentes en el documental transmedia promueven la apertura de diversas rutas narrativas y la creación de espacios para la inhibición de la incredulidad, a través de la exploración, la solución de enigmas o la interacción con personajes virtuales, los participantes (re)descubren emergencias motivacionales que los impulsan a profundizar el contenido expuesto. Esta perspectiva convierte la vivencia documental en un activo proceso de descubrimiento y cuestionamiento, que potencia la reflexión y la conciencia crítica intrínseca a los proyectos que se enfrentan a cuestiones de naturaleza social, histórica o cultural compleja.

Simultáneamente, la incorporación de elementos lúdicos facilita la difuminación de las barreras entre lo auténtico y lo ficticio en los proyectos de no ficción —no con ánimo de falsear la verdad sino de generar una real inmersión en la historia— un fenómeno que se manifiesta de manera más fehaciente en narrativas que utilizan tecnologías inmersivas, realidad aumentada o mixta.

Esta hibridación no se limita solo a ser un simple recurso estético, sino que constituye un diseño que no solo amplía la implicación de los participantes, sino que también expande las formas constructivas de conocimiento y la experiencia documental.

Para comprender la compleja hibridación de estos macrogéneros —ficción y no ficción—, cómo su posible utilización en el documental expandido es conveniente rastrear los aportes que realizan Souza e Silva y Hjorth (2009) sobre tipos de juegos para móviles que utilizan la ciudad como tablero narrativo, donde distinguen tres tipos: Juegos Urbanos (*Urban Games*, *UG*), Juegos Móviles Basados en Localización (*Location-Based Mobile Games*, *LBMG*) y Juegos de Realidad Híbrida (*Hybrid Reality Games*, *HRG*).

1. *Juegos Urbanos (Urban Games, UG)*

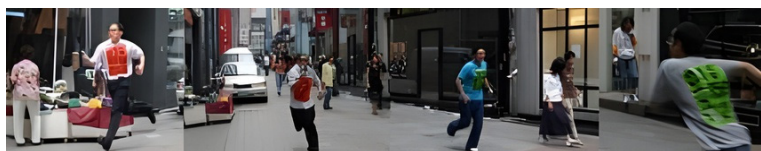
Los Juegos Urbanos, se apropian del entorno de la ciudad como tablero para la actividad lúdica. Los juegos urbanos detienen, subvierten y transforman los modos de (in)movilidad dentro de lo cotidiano, permitiendo a los participantes (re)descubrir el particular tejido social que constituye el juego. Suelen ser de carácter multijugador.

En 2005 por las calles de Seúl se presenta *Shoot Me If You Can*, un juego de disparos en primera persona (*first-person shooter*)

en vivo con *smartphones*. La mecánica es sencilla: cada miembro del equipo tiene un color y un número distintivo en un lugar destacado (como los corredores de una maratón), y para puntuar solo hay que tomar una foto con el móvil a alguien del equipo contrario, luego se subirlas vía *MMS*²¹ a *Flickr*²² para registrar la puntuación.

Ilustración 59

Ejemplo de Juego Urbano (Urban Games, UG): Shoot Me If You Can



Archivo personal.

2. *Juegos Móviles Basados en Localización (Location-Based Mobile Games, LBMG)*

Estos tipos de juego necesitan de un smartphone con *GPS* y conexión a Internet. Al igual que los Juegos Urbanos, estos utilizan el espacio urbano como entorno del juego. Pero además permiten vincular la información a los lugares y a los participantes entre sí mediante geolocalización.

Dentro de esta categoría, el *geocaching* es el máximo exponente. En el año 2000, Dave Ulmer motivado porque el gobierno estadounidense suprime la denominada disponibilidad selectiva que

21. Servicio de mensajería multimedia o *MMS* (siglas del término en inglés *Multimedia Messaging Service*).

22. Web que permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir fotografías o vídeos en línea.

degrada de forma intencional la señal satelital para así evitar que la recepción comercial y privada sea de precisión, le presenta a su grupo de noticias sci.geo.satellite-nav dedicado a los Sistemas Globales de Navegación por Satélite (*GNSS*), esta modalidad de juego.

Para realizar el *geocaching*, Ulmer investiga en juegos previos basados en la ubicación geográfica. Esconde un “cofre del tesoro” en las cercanías de la ciudad de Portland y les comunica a los miembros del grupo las coordenadas exactas de su ubicación.

Un antecesor analógico que inspira a Ulmer fue el *letterboxing* que comienza por 1854 en la ciudad de Devon, Inglaterra, cuando James Perrott, empieza a dejar una botella en Cranmere Pool, para que los visitantes dejen postales, y los próximos paseantes las puedan recoger y enviar.

El geocaching consiste en esconder y encontrar tesoros, generalmente cosas de poco valor, usando como principal herramienta un GPS. Quien oculta el tesoro, llamado caché (escondite, en español), publica sus coordenadas en el sitio Geocaching.com y describe el entorno. Quien lo encuentra lo avisa en la misma página.

Los caches son los recipientes que contienen los tesoros, que puede ser un libro o un juguete; una libreta para que quien lo encuentre deje constancia, y un documento que explica el juego, por si cae en manos de algún profano o geomuggle, nombre inspirado en cómo se llama a los no magos en los libros de Harry Potter. (Molist, 2009)

Un elemento del *geocaching* que lo hace único para los juegos de localización es la forma en que los jugadores confirman su presencia en la ubicación específica del caché. Dentro de cada caché hay un *logbook* (libro de registro) que los usuarios tienen que firmar

cuando hacen la búsqueda. Una crónica online del hallazgo coincide posteriormente con esta huella física. Al firmar el libro de registro, los jugadores inscriben su presencia en el espacio aumentado del juego locativo.

Ilustración 60

Contenedor de geocaching



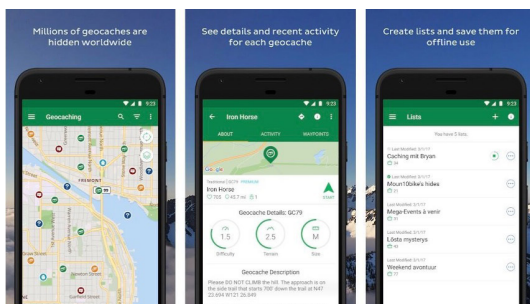
Annika (2017).

Farman (2009) plantea que estos juegos están cambiando las relaciones de los usuarios con el espacio percibido (Lefebvre, 1974/2013) y comenta una característica importante del *geocaching*.

Mientras que muchos juegos locativos involucran a los jugadores en un movimiento simultáneo de espacio-tiempo, en el que pueden ver a los otros jugadores que están jugando en ese momento, dónde está cada jugador, y la distancia entre los jugadores, el geocaching desplaza el componente de tiempo haciendo que gran parte del juego trate sobre la documentación asíncrona de la presencia. Los jugadores no pueden chatear entre sí en tiempo real, no son conscientes de las localizaciones de los demás en tiempo real, y rara vez se encuentran durante el proceso de juego. (Farman, 2009, p. 5)

Ilustración 61

Aplicación móvil de geocaching



Geocaching (<https://www.geocaching.com/play>)

El territorio no está completamente delineado por la tecnología del juego ni limitado a las percepciones de los jugadores. Según Farman es a través del desarrollo de la semiótica propioceptiva²³, donde la apropiación del jugador se desarrolla simultáneamente entre las zonas de percepción e invisibilidad, entre la resistencia y la hegemonía, entre la tecnología y el cuerpo. El espacio de *geocaching* es una combinación de movimiento del usuario que corresponde al espacio de mapeo en la interfaz *GPS* y la información digital que aumenta este espacio.

Los usuarios incorporan propósitos falsos para mantener su agenda oculta a los transeúntes, manteniendo así el contenedor de caché oculto a los no jugadores (generalmente llamados

23. La corporeidad que depende de estas dos categorías de conciencia espacial y la percepción de textos socioculturales es lo que Farman denomina el cuerpo “propioceptivo-semiótico”. “Este cuerpo se crea simultáneamente con el espacio que habita y es un cuerpo en el que se pueden escribir y leer inscripciones. Este es el cuerpo de la fenomenología que converge con el cuerpo inscrito como texto en un mundo de estímulos y signos. Es un cuerpo que coproduce el significado espacial con objetos culturales como GPS y tecnologías de vigilancia mientras lee y se lee simultáneamente como un cuerpo particular” (Farman, 2009, p. 5).

“Muggles”). Este modo de realización es lo que denomino “semiótica propioceptiva”. Geocaching sirve como un ejemplo clave de semiótica propioceptiva en juegos de localización, ya que los usuarios que ingresan al paisaje aumentado de datos GPS también ingresan a un reino que requiere un modo diferente de realización, uno eso depende de una convocatoria propioceptiva-semiótica de cuerpos, tecnología y espacio material. En este espacio de realidad mixta/realidad aumentada, el espacio percibido y vivido depende de la correspondencia de todos estos elementos y depende completamente del reconocimiento de la presencia por parte de la tecnología y las estructuras sociales que establecen y mantienen el espacio. (Farman, 2009, p. 1)

La relación de la corporalidad con un territorio no se produce simplemente al estar en un espacio y experimentarlo, sino que es una práctica que implica interacción con los objetos y otros cuerpos que lo rodean y que, al situarlos, se orientan simultáneamente en relación con el espacio y los objetos que están en ese espacio.

Dentro de los juegos móviles basados en localización (*Location-Based Mobile Games, LBMG*), el *geocaching* es la combinatoria de dos tipos distintos de estos *LBMG*: los juegos de paisajes aumentados (*augmented landscape gaming*) en los que los datos se superponen en el postterritorio de la ciudad a través de la dimensión de la adicionalidad y los juegos basados en trazabilidad (*trace-based gaming*), en los que los senderos o pistas creados por el movimiento del usuario se verifica en la dimensión de la geolocabilidad / georreferenciabilidad. Ambas cuestiones son tratadas en el capítulo 2.

Farman (2009) afirma que

El movimiento es capaz de crear y definir el espacio. Por lo tanto, cuando un jugador se mueve a través de un espacio para

recuperar un caché, su movimiento y propósito transforma el espacio como el espacio de juego. (p. 3)

El desplazamiento dentro del paisaje aumentado, y la percepción propia que el jugador tiene en relación con ese lugar y la tecnología que crea el espacio de realidad mixta —postterritorio—, permite a los jugadores que puedan localizar con éxito geocachés y registrar sus visitas.

3. *Juegos de Realidad Híbrida (Hybrid Reality Games, HRG)*

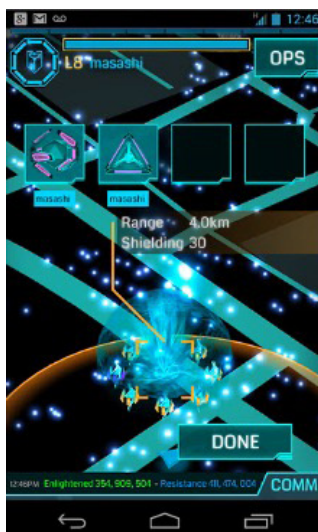
Al igual que los Juegos Urbanos, transforman la ciudad en el tablero del juego y, como en los Juegos Móviles Basados en Localización, los participantes interactúan entre sí en función de su posición relativa en el territorio. Además, tienen un componente online, representado como un mundo virtual en 3D o sobreexpuesta como capa adicional de realidad aumentada, por lo que tienen lugar simultáneamente en espacios físicos y digitales. Es la experiencia de juego compartida entre múltiples usuarios la que crea la realidad híbrida.

Para Adriana de Souza e Silva y Larissa Hjorth (2009), los Juegos de Realidad Híbrida tienen tres características principales:

1. Son móviles, es decir, el uso de tecnologías móviles como interfaces requiere que los jugadores estén realmente moviéndose por espacios físicos para poder jugar.
2. Son multiusuario, es decir, el espacio de juego duplicado requiere más de un jugador.
3. Definen una nueva lógica espacial de juego, ya que el juego se desarrolla simultáneamente en espacios físicos y digitales (Souza e Silva & Hjorth, 2009, p. 618).

Ilustración 62

Interfaz de la aplicación de Ingress



Ingress (<https://ingress.com>)

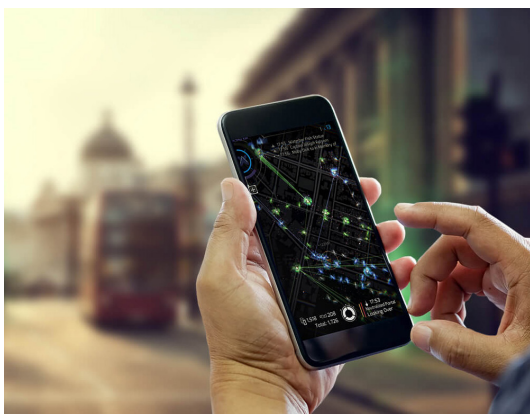
Para ejemplificar esta tipología se puede ver el caso de *Ingress* y de *Pokémon Go*. El caso de Ingress, un juego de rol online de tecnología locativa que utiliza realidad aumentada y depende de *GPS*, lanzado en 2012. Creado por *Niantic Labs*, al momento de ser una empresa de *Google*, ofrece una ficción digital donde el objetivo es la disputa territorial del mundo para controlar el recurso energético Materia Exótica. *Ingress* transforma el mundo real en el escenario de un juego mundial de misterio, intriga y competición. “El futuro está en peligro. Y debes elegir un bando”.

En este juego de rol bélico táctico y de estrategia el jugador debe escoger uno de los bandos en pugna: los Iluminados (ENL) o la

Resistencia (RES), para luchar por la disputa de la energía oculta a nuestro alrededor. Los Iluminados apoyan la idea de la utilización del recurso para llevar a la humanidad hacia una nueva etapa evolutiva, mientras que la otra facción, la Resistencia, intenta evitar que este nuevo poder caiga en las manos equivocadas.

Ilustración 63

Jugador de Ingress Prime intentando capturar un resonador



Rosso (2018).

Para controlar el flujo de energía de la Materia Exótica “los jugadores deben hackear una serie de portales distribuidos por las ciudades”, esto hace al juego de lo más interesante y le da el valor de la territorialización expandida ya que es imprescindible salir de casa para comenzar a jugar, porque para capturar el “resonador” hay que estar cerca de él, ya que la energía se esconde alrededor de los monumentos más característicos del territorio real.

Además, se hace imprescindible, la operación conjunta de jugadores, por lo tanto, potencia la colaboración para realizar acciones concretas en el juego, fundamentalmente a partir de las llamadas anomalías que son lanzadas en forma oficial, convocando a jugadores de todo el mundo en grandes ciudades para competir durante varias horas por el control de portales.

Es interesante observar la relación simbiótica entre estas dos propuestas lúdicas al mejorar una a partir de la otra. Con lo aprendido en Ingress, *Niantic Labs* lanza en 2016 *Pokémon Go* y que a su vez con las mejoras de este renovaron y lanzaron *Ingress Prime*.

Ilustración 64

Interfaz del mapa y accesorio de pulsera de Pokémon Go



Sorrentino (2016).

Pokémon tiene su origen en 1996 y veinte años después, en 2016, utilizando realidad aumentada, tiene su aparición *Pokémon Go*. Aida Navarro-Redón (2021), investigadora del *Hypermedia Researcher Group* de la *Universidad Politécnica de Madrid*, plantea que

El juego utilizaba directamente todos los mapas de Google, pero también todo el sistema de puntos de referencia (portales) de Ingress que se convirtieron en las denominadas Poke-paradas²⁴, los puntos del plano donde el jugador podría realizar acciones especiales y en torno a los cuales se producen mayores interacciones entre usuarios y concentraciones de éstos en el mundo material.

Pokémon Go heredó, por tanto, planos que jugadores de Ingress habían creado de forma colaborativa, y por lo tanto una estructura en su tablero ligada a la interacción cuerpo usuario mundo material recorrido. (p. 627)

La hibridación con *Google Maps* y sus bases de datos posibilitan expandir el juego por el postterritorio.

El juego constituyó una capa con unas reglas y unas acciones propias que, al superponerse con la realidad la modificaron y alteraron. Este tipo de recursos, sean virtuales, físicos o discursivos, permiten convertir los espacios en mutables, interactuables y apropiables por los ciudadanos-jugadores. (Navarro-Redón, 2021, p. 631)

Estas “Aventuras a pie” como las denomina *Niantic* tienen como objetivo utilizar la tecnología emergente para mejorar las experiencias de las personas en el mundo físico.

Creamos productos que incitan a moverse, explorar e interactuar socialmente cara a cara. Al convertir el mundo en un juego, nuestro propósito es motivar a nuestros jugadores para que salgan, visiten nuevos lugares cerca de sus casas y lejos de ellas, vean el mundo

24. Las *PokéParadas* son unos puntos de interés que podemos encontrar en *Pokémon GO* distribuidas por todas partes en la vista del mapa.

desde una nueva perspectiva y participen con amigos y familiares en juegos que unen a todo el planeta (Niantic, 2020).

Es interesante seguir la propuesta de esta empresa dedicada plenamente al entretenimiento con *AR*, ya sea con los juegos explicados en párrafos anteriores o en nuevas propuestas como *Pikmin Bloom* donde el objetivo es llenar el mundo de flores en la capa digital y guardar la experiencia mientras se pasea o directamente con la estrategia global de *Niantic Lightship ARDK* (<https://lightship.dev>), el kit de desarrollo de realidad aumentada, que permite generar nuevos ambientes postterritoriales.

Ilustración 65

Desarrollo de AR con Lightship VPS de Niantic Lab en Londres



Beard (2022).

Con el sistema *Lightship Visual Positioning System (VPS)* los desarrolladores tienen la posibilidad de determinar la posición

y orientación de un usuario con una precisión de centímetros, en segundos y poder geolocalizarlas en un mapa.

Una experiencia inmersiva compartida que tiene su motor en el movimiento y en la exploración. Es una contrapropuesta, conceptual y política, a la idea planteada por *Facebook* de construir un metaverso virtual. Según John Hanke, el CEO de *Niantic* se trata de “un metaverso en el mundo real” como alternativa a la pesadilla distópica de Mark Zuckerberg²⁵.

Carlos Lahoz Palacio (2017) de la *Universidad CEU San Pablo*, expresa la importancia y punto de quiebre a partir de estas experiencias lúdicas. “Pokémon Go y otras iniciativas similares forman parte de una tendencia más amplia en las que las tecnologías del entretenimiento digital están ayudando a reintroducir las prácticas lúdicas en los espacios públicos” (p. 197).

Es probable que los videojuegos hayan alcanzado su techo en cuanto posibilidades de sociabilidad de forma virtual, que necesiten asentarse y expandirse en un dominio postterritorial, generando carnadura real de las corporeidades.

Tanto es así que han inducido la aparición de nuevas prácticas lúdicas que, en busca de mayores niveles de contacto y sociabilidad, hacen uso de los espacios reales, como las gamers parties. El desarrollo tecnológico y los nuevos entornos de juego interactivo han permitido que multitud de jugadores puedan abandonar la dimensión privada y solitaria de sus pantallas y reunirse en espacios públicos y privados para jugar entre ellos por medios digitales. (Lahoz Palacio, 2017, p. 204)

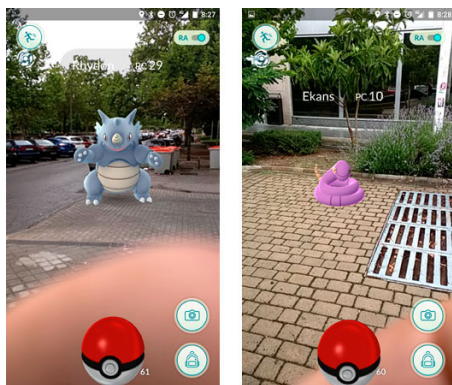
25. CEO de *Facebook*.

En los Juegos Urbanos como en los Juegos móviles basados en localización y en los Juegos de Realidad Híbrida, los participantes deambulan por los entornos urbanos sin tener necesariamente el objetivo de ir de un lugar a otro. Es en este modo de desplazamiento casual por la ciudad donde este tipo de juegos para móviles reproducen el comportamiento lúdico de la deriva (Debord, 1958/1999).

La práctica de la deriva, como experimento lúdico colectivo que tiene lugar en los espacios urbanos, mezcla intrínsecamente los espacios lúdicos y los “serios” de la vida cotidiana. (...) la deriva radicalizó la teoría del juego de Huizinga para convertirla en una ética revolucionaria que abolió efectivamente cualquier distinción entre juego y seriedad, o entre arte y vida cotidiana. Del mismo modo, las UG, las HRG y las LBMG, al transformar los espacios urbanos generalmente utilizados para actividades “serias” en espacios lúdicos, también difuminan las fronteras entre el juego y la seriedad. (Souza e Silva & Hjorth, 2009, p. 611)

Ilustración 66

Realidad Aumentada (dimensión de la adicionalidad) sobre la imagen de la ciudad captada por la aplicación, para cazar un Pokémon



Pokemon Go.

Es a partir de las prácticas lúdicas combinadas dentro de este espacio híbrido que integran procesos y fenómenos tecnológicos en el campo del desarrollo y la experimentación, no solo de los videojuegos sino de ámbito más general del infoentretenimiento, cambian el domicilio del escenario narrativo, pasando de la sala de estar a las calles de la ciudad, transformándola en un tablero transversal del relato donde se articulan historias para (re)descubrir y experimentar.

Deriva geonarrativa transmedia

El territorio, como se desarrolla en el capítulo 4, atendiendo su complejidad, trasciende la simple acumulación de microescenas o representaciones de historias pasadas y presentes y no se limita a ser un ensamblaje de relatos colectivos, sino que se configura como un espacio dinámico donde las continuidades y discontinuidades narrativas se entrelazan, dando lugar a nuevas formas de significación. Este entramado de relatos y revelaciones narrativas no solo refleja las múltiples capas de significado que habitan el territorio, sino que también lo convierte en un espacio de interacción y transformación narrativa.

La idea de deriva narrativa emerge como un concepto que engloba diversas perspectivas sobre la fragmentación, transformación y desviación de las estructuras narrativas convencionales, manifestándose en la ruptura de la continuidad temporal, espacial o argumental. Estas historias ofrecen una combinación de producciones y acciones supuestamente dispersas que el usuario debe ensamblar y (re)conectar, dentro de lo que se explicita cómo entorno lúdico.

La deriva narrativa transmedia impulsa encuentros serendípicos y conexiones inesperadas entre los participantes y el entorno,

permitiendo a las audiencias descubrir relaciones emergentes que enriquece la experiencia narrativa.

La deriva narrativa se convierte en geonarrativa (Kwan & Ding, 2008) cuando se incorpora al postterritorio como tablero narrativo urbano (Irigaray, 2014).

La exploración espacio-territorial es el motor narrativo en la deriva geonarrativa, donde el territorio deja de ser un escenario pasivo, para convertirse en un elemento activo que guía y moldea la narrativa, en sintonía con David Harvey (1989) que lo denomina espacio teatral (*theatrical space*).

Los participantes recorren un entorno urbano y descubren fragmentos de la historia a través de su interacción con el espacio. Esto puede incluir puntos de interés, objetos, sonidos o elementos visuales que revelan partes del relato, que están copresentes en el postterritorio.

Estas situaciones habitativas del relato sobre el entramado complejo del postterritorio (Di Felice, 2012) permite la movilidad adentro y afuera del ecosistema narrativo, entrando y saliendo por una multiplicidad de puertas de accesos a las diversas historias que constituyen el universo narrativo en expansión.

La clave de la deriva geonarrativa transmedia radica en la capacidad para articular narrativas fragmentadas, permitiendo que los usuarios participantes construyan sus propias trayectorias narrativas a partir de los elementos disponibles. Así, el territorio se convierte en un espacio narrativo expandido, donde las historias no solo se cuentan, sino que también se (re)descubren, (re)interpretan y se reconfiguran constantemente, es decir se habita el relato dentro del espacio vivido o cómo lo denomina Lefebvre (1974/2013), espacio de representación.

Este enfoque resalta la importancia de las estabilidades e interregnos como elementos fundamentales para la construcción de significados, al tiempo que subraya el papel activo de los participantes en la creación de conexiones narrativas.

La deriva geonarrativa transmedia puede entenderse como una extensión contemporánea de los principios situacionistas (Debord, 1958/1999), adaptados a un contexto transmedial donde las historias se despliegan en ecosistemas expansivos y participativos.

Pero como se plantea en este trabajo, este territorio se expande también en dos capas —física y virtual— conformando el postterritorio (Di Felice, 2012). La dimensión narrativa de este espacio ampliado genera múltiples historias que se entrelazan y se transforman a través de la deriva geonarrativa transmedia y en el despliegue de la territorialidad expandida (Irigaray, 2016; Lovato et al., 2023). Este concepto además de redefinir la manera de comprender el territorio permite la apertura de nuevas perspectivas para explorar las relaciones entre espacio, narrativa y tecnología en el mundo contemporáneo.

Comprender las dinámicas de desplazamiento al interior de los diversos universos narrativos permite interpretar las tensiones y contradicciones de la sociedad contemporánea. En un mundo donde la información es presentada de modo hiperfragmentada y a menudo contradictoria, estas narrativas ofrecen una forma de explorar y cuestionar las dinámicas del poder, la identidad y la memoria, no solo cambiando la representación como una innovación estética, sino también una herramienta crítica para comprender y navegar las complejidades del presente.

TERRITORIALIDAD EXPANDIDA: CATEGORÍAS Y REFLEXIONES EN TORNO A LA NO FICCIÓN

“Soy un flâneur transurbante que atraviesa en serendípica movilidad la nostalgia analógica, melancólica y monocroma que habita mi subjetividad en un browsing urbano de un territorio que se construye en mi deriva”

— Fernando Irigaray, 2025

La territorialidad expandida integra narrativas, espacio urbano y tecnologías locativas, reconfigurando el espacio del relato a partir de la hibridación físico-digital transformando el territorio en un palimpsesto tecnocultural, donde las capas de significado se superponen mediante interfaces locativas —*geotags*, *trackers*, *urban markups* para realidad aumentada— que activan contenidos en coordenadas específicas.

Esta expansión de las historias por el territorio posibilita narrativas transitorias que, a partir del desplazamiento corporal del usuario participante, pueden modificar su sentido, potenciando la memoria

colectiva aumentada, al reconfigurar instalaciones arquitectónicas como marcadores urbanos que integran de forma situada contenidos digitales accesibles.

La territorialidad expandida es un conjunto de narrativas espaciales que integran el entorno urbano como una plataforma activa de relatos, donde las historias se despliegan de manera inmersiva y participativa, redefiniendo el territorio como un ecosistema narrativo híbrido, al combinar elementos físicos y digitales, en un escenario complejo que se denomina postterritorio (Di Felice, 2012), que generan experiencias que trascienden los límites clásicos de las narrativas.

Considerar al territorio como una plataforma narrativa es (re)pensar el espacio urbano como plataforma activa que permite la creación de relatos dinámicos, al utilizar recursos tecnológicos —medios locativos y georreferenciación—, para transformar la ciudad en un tablero interactivo donde las historias se desarrollan en múltiples capas físicas y digitales.

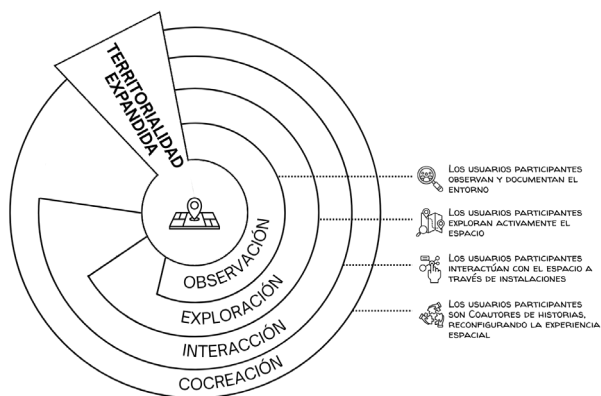
En esta hibridación físico-digital se generan experiencias inmersivas que involucran a los participantes en ambientes complejos, donde el espacio urbano se convierte en un hipertexto orgánico lleno de significados, promoviendo la activa participación de las audiencias.

La tipología de la territorialidad expandida propone un modo distinto —y complementario— de vivir, narrar y transformar la ciudad, desde la contemplación atenta hasta la inmersión multisensorial, pasando por la exploración curiosa y la intervención creativa. Estas formas diversas abren el territorio a la posibilidad de ser habitado no solo como un espacio físico, sino como un tablero de acción, de memoria y de sentido compartido.

En esta expansión conceptual se sugiere que la territorialidad expandida no se limita a hibridar espacios, sino que generan nuevos modos de experiencia corporeizada, (re)convirtiendo a la ciudad en un hipertexto colaborativo. Estos modos se sistematizan en una taxonomía que propone una organización de las diferentes clases en las que pueden desplegarse, donde varía fundamentalmente el grado de intervención y participación de la experiencia por parte de los participantes.

Ilustración 67

Categorías de la Territorialidad Expandida.



Elaboración propia.

Observación territorial

La primera clase se caracteriza por la posibilidad de observar, registrar y narrar sobre el territorio desde una perspectiva situada, transformando a la ciudad en un escenario donde se proyectan y

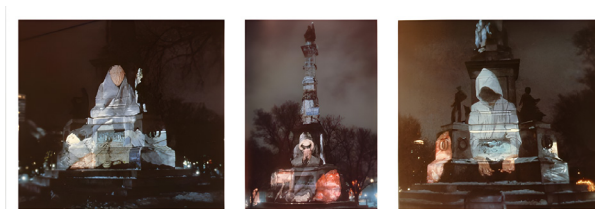
desarrollan historias, memorias y emociones, en el que el observador está sumido en la propuesta y copresente a la narrativa.

En su recorrido por el espacio circunstancial que habita, el usuario participante tiene la posibilidad de capturar lo esencial del lugar, sus características e inclusive su “*genius loci*”.

La observación territorial está atravesada por la locabilidad e implica identificar y documentar las huellas, símbolos y dinámicas presentes en el entorno. Puede tomar la forma de mapeos colectivos a través de aplicaciones de geolocalización, registros fotográficos, notas de campo, proyecciones urbanas o paseos sonoros. Es el caso de las proyecciones callejeras (*street projections*), que transforman fachadas y plazas en pantallas efímeras, resignificando el espacio y generando nuevas lecturas del territorio. La “misión pública” que plantea Machado (2006), en cuanto a que los contenidos dialoguen con el paisaje y el entorno.

Ilustración 68

Proyección de The Homeless (1992) de Krzysztof Wodiczko sobre monumento de la guerra civil española en Barcelona



Nota. De *The Homeless Projection Civil War Memorial* [Fotografía], por Krzysztof Wodiczko, 1987, 1992, nmAu. <https://www.geifco.org/actionart/actionart02/nmAU/secciones/CiudadCuerpo/krzysztofwodiczko/wodiczko.htm>

Esta práctica artística sobre el espacio público tiene su origen en la década de los '80 con los primeros trabajos de Krzysztof Wodiczko a través de diapositivas y proyecciones de video a gran escala sobre las fachadas de edificios y monumentos en todo el mundo, con un enfoque social y político.

Ilustración 69

Campaña de Street Projection Proyectorazo contra la Ley Bases CTA Autónoma y artistas digitales. Ciudad Autónoma de Buenos Aires



La Opinión Austral (2024).

Este tipo de proyecciones públicas, constituyen un ejemplo del concepto de intermedios (Higgins, 1966) que da cuenta de expresiones artísticas que intentan resignificar el espacio urbano, a través de la combinación de diversos lenguajes y materialidades, como el diseño, la fotografía, el cine, el video y las performances o instalaciones

“sobre monumentos y/o la arquitectura con carga histórica, a los que interviene buscando propiciar un diálogo ciudadano que active la reflexión pública” (Bastida Kullick, 2020, p. 225).

La observación territorial también se puede ver en campañas políticas, como el caso del *Proyectorazo contra la Ley Bases*, realizado por la CTA Autónoma junto a artistas digitales, en el marco del plan de lucha de esta central sindical con la CGT, la CTAT, la UTEP y demás organizaciones sociales, sindicales, de derechos humanos, estudiantiles y políticas que se movilizan en todo el país contra la Ley Bases y el Paquete Fiscal en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, durante el mes de junio de 2024.

Un ejemplo del campo expresivo del documental transmedia, se desarrolla dentro del universo narrativo de *Tras los pasos de El Hombre Bestia* (2013)—trabajo pionero de esta tipología en América Latina— producido por #DCMteam | *Producciones Transmedia* de la *Universidad Nacional de Rosario*, que revisa la historia y las circunstancias de producción de *El Hombre Bestia o las aventuras del Capitán Richard* (1934) de Camilo Zacarías Soprani, considerado el primer film de género fantástico de la cinematografía argentina.

Un misterio se instaló sobre las paredes de la ciudad a partir de proyecciones audiovisuales realizadas de manera furtiva sobre fachadas de zonas de gran circulación en Rosario. Imágenes de *El Hombre Bestia*, en una reedición de aquella película del '34, corrieron sobre las paredes en breves videos que planteaban la incógnita ¿Hay un hombre bestia en Rosario? (Irigaray, 2014, p. 126)

La incógnita fue el punto de inicio de una serie de intervenciones urbanas en las que se presenta al detective ciudadano que transita

la ciudad buscando pistas que lo llevan a la copia secreta de la película. Este sería el personaje central de otra de las piezas del documental transmedia: una serie de capítulos pensados para dispositivos móviles que operan a modo de *spin-off* del documental televisivo. Una narración creada a partir de otro trabajo existente que toma de éste algún elemento o personaje a desplegar. El desarrollo completo, a partir de las distintas piezas narrativas, comienza así a imbricarse.

Las intervenciones urbanas tenían por objetivo introducir el misterio acerca de la película original y de los personajes que rescataban y abrían nuevos nudos a ese texto inicial. Dichas acciones fueron pensadas para transeúntes ocasionales que no conocieran el proyecto. (Irigaray et al., 2014, p. 13)

Ilustración 70

Street Projection sobre fachada de la pieza de intervención urbana del universo expandido del documental transmedia Tras los pasos de El hombre bestia (2013)



Archivo personal.

Así, en distintos puntos neurálgicos de la ciudad, microvideos se repiten una y otra vez, despertando la atención de las personas que

transitan en automóvil, en bicicleta o a pie. Treinta segundos de espera en un semáforo bastan para que un automovilista ponga su mirada sobre una pregunta proyectada sobre distintas fachadas rosarinas. Al mismo tiempo, las imágenes del filme fantástico de los años '30 se resignifican al proyectarse en un espacio y un tiempo impensado. “Las paredes de la ciudad, muchas de ellas testigos de una historia que supo narrar la cinematografía local, se ofrecían como soporte para las audiencias móviles y dispersas que transitan sus calles y veredas” (Irigaray et al., 2014, p. 14).

Ilustración 71

*Ejemplo de paseo sonoro. Proyecto #Rosariazos. La memoria transmedia de una ciudad. Estación Paula Alarcón (2019).
#DCMteam | Producciones Transmedia.
Universidad Nacional de Rosario*



Archivo personal.

También esta categoría puede observarse en proyectos de memoria histórica del tipo de paseo sonoro (*soundwalk*) (Gallagher,

2014; Springgay & Truman, 2017) cómo la ruta sonora del proyecto *Rosariazos*. La memoria transmedia de una ciudad.

Una propuesta de walking audio o audio geolocalizado que invita a los ciudadanos a recorrer la ciudad escuchando los sonidos grabados durante las manifestaciones de 1969. El sonido constituye un lenguaje de gran potencial inmersivo: nos envuelve, nos emociona, nos estremece, nos transporta a otros contextos y nos mueve a reconstruir, a partir de la imaginación, cómo ocurrieron los hechos. (#DCMteam | Producciones Transmedia, 2018, p. 8)

Ilustración 72

Ejemplo de paseo sonoro. Mapa de la Ruta Sonora del proyecto #Rosariazos. La memoria transmedia de una ciudad (2019). #DCMteam | Producciones Transmedia. Universidad Nacional de Rosario



Archivo personal.

El proyecto consta de 18 estaciones, que cuenta en una producción sonora georreferenciada los levantamientos populares acontecidos en mayo y setiembre de 1969. El primer levantamiento con una prominencia del sector estudiantil con epicentro en el centro

la ciudad y el de setiembre con el movimiento obrero como principal protagonista en las barriadas de Rosario.

Lamentablemente el proyecto queda inconcluso por falta de financiación y el retiro de apoyo del Concejo Municipal de Rosario, y solo se ejecutan dos estaciones, una en el centro de la ciudad y otro en la periferia.

También se puede mencionar el trabajo de Rebecca Conroy, una performance de arte sonoro que lleva por título *Walking to the Laundromat* (*Caminando hacia la lavandería*), para el proyecto *WalkingLab* (Springgay & Truman, 2017), que nuclea experiencias transmedia con perspectiva de género y visibilización de las disidencias.

Ilustración 73

Ejemplo de paseo sonoro. Participantes caminando. Walking to the Laundromat (2017) de Rebecca Conroy



WalkingLab (2017).

Esta obra involucra a participantes en la escucha de una pista de audio de 106 minutos mientras realizan las tareas de lavado,

intercalando caminatas por el vecindario entre cada ciclo de la ropa aseada.

La pista de audio, con su voz instructiva, parodia el formato de un audiolibro de autoayuda, mezclando sonidos de la vida neoliberal —como comerciales de detergente y música *new-age*— con capas intensivas sobre el capital, el blanqueo de dinero y el trabajo afectivo. Se subraya particularmente la labor de género y el trabajo doméstico o de servicio mal pagado, a menudo asociado con violencia y precariedad.

Walking to the Laundromat (Caminando hacia la lavandería) es un paseo en audio que combina la práctica de atención plena con el lavado de ropa en un intento de explicar las interconexiones entre la economía de servicios, el capital emocional y el trabajo afectivo desde la perspectiva del excepcional cuerpo trabajador de los artistas. (WalkingLab, 2017, párr. 5)

Ilustración 74

Ejemplo de paseo sonoro. Participantes dentro de la lavandería



WalkingLab (2017).

Conroy (WalkingLab, 2017) cuestiona la percepción de algunos cuerpos como desechables para el beneficio de otros, distanciándose explícitamente de la concepción de la *flânerie* al enfatizar que caminar no siempre es una actividad de ocio, sino con frecuencia una forma de trabajo invisibilizado. La combinación de los sonidos grabados con el ambiente real de la lavandería, el zumbido de las máquinas y los olores genera una percepción háptica que disuelve las fronteras entre el cuerpo, el trabajo, el afecto y el espacio.

Exploración territorial

En la segunda clase, los usuarios exploradores se lanzan a caminar la ciudad sin un rumbo fijo, guiados por pistas, relatos o dispositivos digitales que los invitan a descubrir fragmentos de historias ocultas. El territorio, o mejor dicho el postterritorio, lejos de ser un escenario pasivo, actúa como un narrador que orienta, sorprende y desafía.

A diferencia de la observación territorial que está caracterizada por una mirada contemplativa, situada, estática y reflexiva, sobre el territorio y sus relaciones significativas y narrativas, la exploración territorial es un acto de desplazamiento y descubrimiento de modo activo, donde el espacio se convierte en protagonista e impulsor de la experiencia narrativa. Mientras la observación está centrada en captar y documentar, la exploración promueve la vivencia y el descubrimiento del territorio en movimiento.

Transito las calles sin seguir un recorrido previsto, como viajero que explora sorprendido, que experimenta lo desconocido, persiguiendo un giro inesperado. La experiencia de esta

deambulaci3n me (re)construye, al (re)apropiarme del lugar vivido y me aleja del derrotero turístico que solo quiere conocer lo que otros comentaron. (Irigaray, 2025, p. 49)

Aquí el territorio deja de ser un fondo estático y se convierte en un actor activo, capaz de guiar y transformar la experiencia de quienes lo recorren. La exploraci3n territorial se fundamenta en el concepto de deriva geonarrativa: el acto de perderse adrede para descubrir lo inesperado.

Me dejo llevar por el flujo ciudadano intermitente y alterno. Levanto la vista más allá de los dos metros treinta, busco los reflejos, atrapo los destellos, miro a través de las ventanas, intento anticiparme a la pregnancia del movimiento vehicular y de las personas en tránsito. (Irigaray, 2025, p. 45)

Este modo se inspira en la deriva geonarrativa, donde los usuarios participantes recorren la ciudad, (re)descubren historias ocultas a través de su interacci3n con el espacio, como si cada paso fuera una clave para desentrañar un misterio mayor. Es una invitaci3n a dejarse llevar, a mirar la ciudad con ojos nuevos y a abrirse a lo (des) conocido, explorando el territorio citadino en su dimensi3n lúdica.

La exploraci3n territorial implica un movimiento activo y dinámico dentro del territorio. No es solo mirar, sino recorrer, interactuar y dejarse guiar por el espacio que se habita. Aquí el territorio deja de ser un fondo pasivo y se convierte en un actor que moldea la experiencia. La exploraci3n se basa en la idea de la deriva geonarrativa, donde el usuario explorador se aventura en el territorio (re)descubriendo fragmentos de historia y (re)significado a través de la interacci3n

directa y el desplazamiento. Es un proceso de (re)descubrimiento y participación, donde el territorio “habla” y orienta la narrativa.

Para Le Breton (2000/2015) explorar una ciudad es la relación de las personas que caminan

con su ciudad, con sus calles, con sus barrios, ya le sean estos conocidos o los descubra al hilo de sus pasos, es primeramente una relación afectiva y una experiencia corporal. Un fondo sonoro y visual acompaña su deambular; su piel registra las fluctuaciones de la temperatura y reacciona al contacto de los objetos o del espacio; su cuerpo atraviesa capas de olores infectos o placenteros. Esta trama sensorial le aporta al paseo por las calles una tonalidad agradable o desagradable según las circunstancias. La experiencia del caminar urbano despierta el cuerpo en su totalidad, es una puesta en escena del sentido y de los sentidos. La ciudad no está fuera del hombre, sino en él, impregnando su mirada, su oído y todos los demás sentidos. El hombre se la apropia y actúa según los significados que le da a la ciudad. (p. 81)

Esta clase es multidimensional y está cruzada por la ludicidad, la locabilidad, la geolocabilidad / georreferenciabilidad, la movilidad, la expandibilidad y la transmedialidad.

Desde una perspectiva lúdica, georreferenciada, móvil, ubicua, expandida y transmedial se desarrolla en 2024 la experiencia *Rosario Expandida I – Deriva Geonarrativa Urbana Transmedia*. Producción colectiva de las cátedras Seminario de Integración y Producción. Comisión A. Narrativas Inmersivas y Transmedia de No Ficción de la Licenciatura en Comunicación Social y de Narrativas Transmedia en el campo educomunicacional del Profesorado en Comunicación Educativa de la Escuela de Comunicación Social en la Facultad de Ciencia Política y RR. II. de la UNR.

Es un proyecto colectivo centrado en la fotografía expandida (Bertúa, 2023; Cifuentes, 2018; Müller-Pohle, 1985) o postfotografía (Fontcuberta, 2011, 2016), donde los estudiantes realizan una deriva (Debord, 1958) geonarrativa (Kwan & Ding, 2008), en la zona centro de la ciudad de Rosario, delimitada en el mapa entregado previamente a la actividad de campo para contar una historia elegida y producida por cada grupo. Cada grupo es acompañado por un docente que, además, registra la experiencia para la realización de un micro documental.

En la actividad, los grupos toman dos decisiones fundamentales, interactuando para configurar la manera que van a asumir el registro de su particular deriva, la historia que quieren contar y el recorrido que van a seguir.

Ilustración 75

Mapa de Rosario Expandida I, con el cual los alumnos realizan la experiencia de deriva geonarrativa donde registran el trayecto y la producción fotográfica (08/06/2024)



Archivo personal.

El trabajo cuenta con diversas fases que se desarrollan durante el año lectivo además de la salida de deriva geonarrativa. Seleccionan y editan 12 fotografías que conforman el relato, suben las imágenes a la plataforma *Storymap JS* (<https://storymap.knightlab.com/>) que cada grupo crea para el proyecto y la georreferencian, agregan el crédito de cada foto, título y un texto (informativo, descriptivo o poético).

Luego generan un afiche en tamaño A4 por un código QR que envía a cada cuenta del *Storymap JS* y lo pegan en distintas calles del centro de Rosario y en la Ciudad Universitaria de Rosario (CUR), para visibilizar cada proyecto.

El ciclo cierra con la presentación en el *Congreso Nacional e Internacional sobre Democracia 2024* del trabajo con mapas plo-teados —uno por proyecto— con las fotos seleccionadas, textos y el código QR para que el público acceda a los contenidos y un micro documental que cuenta la experiencia.

Ilustración 76

Trabajo “Ausencias Presentes” realizado para Rosario Expandida I en la instalación ad-hoc del Congreso de la Democracia 2024



Archivo personal.

Este desarrollo puede ser considerado como una especie de aguafuerte documental (Irigaray 2025), que tiene como fin capturar lo efímero y cotidiano, como lo entiende Roberto Arlt²⁶. Una mirada caleidoscópica que retrata la vida urbana habitual, en el transitar de la deriva. “Forma geonarrativa que percibe las interacciones humanas y la esencia del espacio habitado en un instante específico y fugaz, donde más que documentar intenta interpelar emocionalmente” (p. 6).

En la exploración territorial se encuentran rasgos descriptos en los modos desarrollados por Rose (2011) para los documentales colaborativos, Gaudenzi (2013) en su propuesta de *Living documentary*, Balaguer (2020) sobre los diseños participativos en el *i-doc* colaborativo y de Zimmermann y De Michiel (2017) para los documentales de espacio abierto.

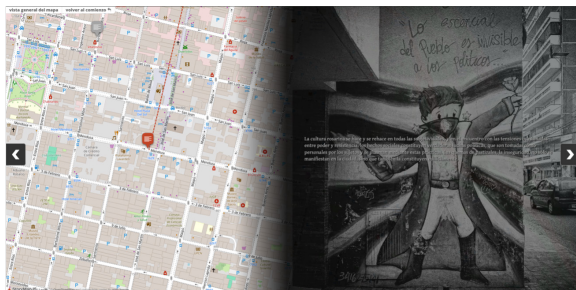
Interacción territorial

En esta clase, la narrativa se torna carnadura en el entorno. Instalaciones transmedia, arte performático y otras formas de intervención invitan a los usuarios participantes a interactuar directamente con el espacio, generando experiencias que van más allá de la simple contemplación. Judith Aston (2017), propone la idea de interacción emplazada (*emplaced interaction*), un planteo que resuena con fuerza en este contexto, al destacar la importancia del lugar, la corporeidad y la experiencia situada en la construcción de relatos y sentidos compartidos.

26. Arlt realiza un conjunto amplio de crónicas, que entrecruza lo periodístico y lo literario costumbrista, que publica en el diario *El Mundo* entre 1928 y 1942 y denomina “*Aguafuertes Porteñas*”.

Ilustración 77

Interfaz de la aplicación Storymap JS que se utilizó para registrar la deriva geonarrativa de Rosario Expandida I.



Storymap JS.

De este modo, la relación con el territorio es activa y recíproca. Los usuarios participantes no solo observan o exploran, sino que intervienen, modifican y dialogan con el espacio urbano. Se trata de narrativas que se construyen a partir de la interacción directa con el entorno, muchas veces a través de instalaciones artísticas, performances o tecnologías interactivas.

La interacción territorial se da cuando los ciudadanos participan en acciones que transforman el espacio y, al mismo tiempo, son transformados por él. Para Souza e Silva y Sutko (2009) esta interacción adquiere una dimensión política y ética en la medida en que promueve la participación, el reconocimiento de la diversidad y la construcción de comunidades más inclusivas y resilientes. Las prácticas narrativas-tecnológicas en el espacio público pueden contribuir a visibilizar conflictos, memorias silenciadas y demandas sociales, así como a generar nuevas formas de convivencia y diálogo intercultural.

Puede tratarse de una instalación sonora que responde al movimiento de los transeúntes, o de un mural colectivo donde cada uno aporta su trazo.

Este modo despierta el sentido de pertenencia. Al interactuar con el territorio, las personas sienten que pueden dejar huella, que su presencia y su voz importan en la construcción narrativa.

Este tipo está en consonancia con el planteo de Gaudenzi (2013) sobre el modo participativo, el de interacción física-experimentada de Gifreu-Castells (2014) y el de enfoque participativo de Karlsen (2019).

La interacción territorial es una clase multidimensional en la que se encuentran rasgos de la ludicidad, locabilidad, geolocalidad / georreferenciabilidad, movilidad, expandibilidad y transmedialidad.

En el documental transmedia *Tras los pasos de El hombre bestia* (2013), que se hace mención en Observación territorial, dentro de su universo expandido contiene la pieza Documental Multimedia Interactivo de carácter lúdico en el cual los usuarios

pueden resolver los 5 niveles de un juego online de actualización semanal, recolectando pistas muchas veces en espacios físicos de la ciudad, otras en contenidos incluidos dentro del sitio y, también, en ucrónicas publicadas por el diario La Capital. Las pistas se encierran en diferentes formatos: videos, infografías, álbumes de recortes y fotos, timelines de Twitter, códigos QR esparcidos por la ciudad. De esta forma los usuarios participantes al completar las consignas pueden adentrarse en la historia del cine rosarino, en la producción y la vida del director Camilo Zacarías Soprani, en sus conceptos cinematográficos y en los detalles de la realización de *El Hombre Bestia* en 1934. Quienes completaron los cinco niveles del juego, participaron luego de una instancia presencial por importantes premios. (Irigaray et al., 2014, p. 12)

Esta actividad lúdica, es un desarrollo emparentado con la búsqueda del tesoro y el *geocaching*. Inspirado en los juegos de paisajes aumentados (*augmented landscape gaming*), los usuarios participantes necesitan para resolver las actividades lúdicas del documental interactivo, recorrer las calles del microcentro rosarino para conseguir la información requerida a través del escaneado de un código bidimensional y así encontrar los datos para completar en la interfase digital.

Ilustración 78

Juego urbano del tipo búsqueda del tesoro, del universo expandido del documental transmedia Tras los pasos de El hombre bestia (2013), producido por #DCMteam | Producciones Transmedia



Archivo personal.

Otro trabajo realizado en la ciudad de Rosario, *Canción de la ciudad* (2015), dirigido por Patricio Irisarri, es una serie documental transmedia que aborda historias humanas, detrás de las melodías que están entretejidas por las calles peatonales en el centro rosarino. La plataforma principal es un *webdoc* seriado que funciona como contenedor y distribuidor de los contenidos para que los usuarios participantes

puedan acceder a complementos de la trama, posibilitando experiencias de acceso y participación en diferentes entornos y plataformas.

Como experiencia territorial, el proyecto desplegó una intervención urbana con retratos gráficos creados con pixel art que se pegaron en los espacios físicos que suelen utilizar los músicos habitualmente. Estas intervenciones gráficas representaron puertas de entrada permanentes al universo narrativo, porque incluyeron un código QR para acceder al capítulo del músico retratado. (Irisarri & Lovato, 2022, p. 38)

Ilustración 79

Experiencia territorial con retratos gráficos del proyecto Canción de la ciudad (2015), de Patricio Irisarri



Foto cortesía de Patricio Irisarri.

El *pixel art* utiliza una estética de baja resolución que genera imágenes simplificadas de gran potencia visual, capaces de ser reconocidas rápidamente incluso en contextos urbanos de alto tránsito. Esta síntesis visual dialoga con el consumo rápido y fragmentado de información en la ciudad contemporánea.

Al mismo tiempo, el pixel art remite a los primeros entornos digitales y videojuegos, pero trasladado al espacio físico urbano

genera un cruce entre lo digital y lo analógico. Esta tensión refuerza la intención del proyecto de articular espacios físicos (las peatonales) con accesos digitales (los códigos QR y la serie web), creando así un entramado transmedia coherente. (Patricio Irisarri, 2025. Comunicación personal)

Ilustración 80

Micro documental, levantado desde los retratos gráficos del proyecto Canción de la ciudad (2015), de Patricio Irisarri



Foto cortesía de Patricio Irisarri.

Para el realizador esta estética conecta con imaginarios lúdicos y nostálgicos asociados a los viejos videojuegos, lo que genera empatía inmediata con públicos diversos. Esto habilita nuevas puertas de entrada al relato, especialmente para jóvenes y transeúntes casuales que puedan sentirse interpelados por este lenguaje visual.

En un entorno saturado de imágenes, el pixel art se presenta como un recurso visual disruptivo que llama la atención por su simpleza y originalidad. Esto contribuye a generar impacto en las intervenciones callejeras y a potenciar la circulación del contenido transmedia. (Patricio Irisarri, 2025. Comunicación personal)

En el plano de lo político en 2018 se realiza en la ciudad de Rosario el *Escrachonauta*, convocado por *H.I.J.O.S. Rosario*²⁷ con el objetivo de contarle a vecinos del centro de Rosario, que el represor Manuel Cunha Ferré, vive con prisión domiciliaria a metros de la sede de Gobernación.

Ilustración 81

Pintura con esténcil del personaje de El Eternauta en el Escrachonauta



Archivo personal (13/10/2018).

Este oficial de Inteligencia del Ejército, es responsable junto a otros represores de la última dictadura cívico militar, de delitos de privación ilegal de la libertad y aplicación de torturas de personas

27. Hijos por la Identidad y la Justicia, contra el Olvido y el Silencio.

cautivas en el centro clandestino de detención y tormentos llamado Sheraton, acusado del secuestro en 1977 del guionista de historietas y militante, Héctor Germán Oesterheld²⁸, creador de la célebre historieta *El Eternauta*²⁹, junto al dibujante Francisco Solano López entre 1957 y 1959.

Ilustración 82

Recreación de la “nevada mortal” del universo narrativo de El Eternauta en el Escrachenauta



Couso (2025).

28. HGO, nació el 23 de julio de 1919, pero no se sabe la fecha de su muerte. Uno de los “grupos de tareas” de la última dictadura cívico-militar en la Argentina lo secuestró el 27 de abril de 1977 en La Plata, Buenos Aires, poco tiempo después que hiciera lo mismo con sus cuatro hijas: Diana, Beatriz, Estela y Marina, con quienes compartía la militancia en Montoneros. Nunca se encontró su cuerpo.
29. *El Eternauta*, Memorias de un navegante del porvenir, es una historieta argentina seriada de ciencia ficción creada por el guionista, HGO y el dibujante Francisco Solano López, que se publica entre 1957 y 1959 en la revista *Hora Cero Semanal*. Hay una segunda versión de HGO y el dibujante Alberto Breccia, que aparece en revista *Gente* en 1969 y es interrumpida antes de que terminara el desarrollo narrativo. *El Eternauta*, considerada entre las obras más importantes de Argentina y latinoamericana, tiene un rico, inmenso y creciente universo narrativo, con *spin-offs*, secuelas, precuelas, piezas comunicacionales en múltiples lenguajes, acciones, (re)interpretaciones sociales y políticas y reappropriaciones culturales y publicitarias.

Sobre el frente de la casa del represor se proyecta la imagen de *El Eternauta* y las frases “acá vive un genocida” y “30 mil detenidos desaparecidos presentes”. “Sobre esa fachada inmutable, la luz imagina al héroe colectivo, de carne y hueso, el que camina por las calles de cualquier ciudad”, relata en su crónica del acto, María Cruz Ciarniello (2018).

Ilustración 83

Manifestantes con la careta del traje de El Eternauta en el Escrachenauta



Redacción Rosario (2018).

Este “escrache³⁰” evidencia el principio de extracción o extractabilidad de Jenkins (2009b, 2009a). Una careta con la máscara de Juan Salvo que todos los manifestantes se colocan, una máquina para generar la “nevada mortal” que acompaña el acto, proyección

30. Expresión proveniente del lunfardo rioplatense, derivado del genovés *scraccà* y que alude a la acción de marcar y evidenciar críticamente las acciones de alguien.

El escrache planteado por H.I.J.O.S. “surge entonces como una negativa a aceptar el olvido y el perdón como los fundamentos sobre los que se había intentado construir el endeble pacto democrático de aquellos años. Para la generación de esos jóvenes que quedaron marcados con los estragos del terrorismo de Estado, el olvido, el perdón y la reconciliación no eran opción. Ellos exigían: juicio y castigo a los asesinos y cómplices; revocación de las leyes de impunidad; la reivindicación de la lucha de sus padres; restitución de la identidad de los bebés e infantes secuestrados; reconstrucción de los lazos solidarios destruidos por la dictadura; desmantelamiento del aparato represivo; exhumación y apoyo en la identificación de los cadáveres que siguen en las fosas comunes; entre otras” (García Canal, 2024, p. 407).

callejera sobre la ventana de la casa del represor, estenciles sobre la calle, estampado de remeras y un recital, forman parte del mundo narrativo expandido que cruza ficción y realidad.

Ilustración 84

Militantes colgando el cartel ¿Dónde está Oesterhel? enfrente de la casa del Manuel Cunha Ferré. Reproducción de la Ilustración realizada por Felix Saborido para la revista Feriado Nacional en octubre de 1983. El Escrachonauta (Rosario, 13/10/2018)



Archivo personal.

Ingrid Schegtel, militante de H.I.J.O.S. Rosario, recuerda sobre esta jornada: “Desde que empezamos a pensar este escrache en particular, que precisamente estaba relacionado a alguien que había estado en el Sheraton, por donde pasó Oesterheld, decidimos hacerlo como *Escrachonauta*, tomando uno de los personajes” (Schetgtel,

como se cita en Couso, 2025, párr. 5) y agrega “La intención era precisamente enfocarnos en las ideas de Osterheld, a través de su personaje, y poder vivir entre todos los que estábamos ahí un poquito ese rol, jugar con eso. Siempre quisimos a los escraches darle una vuelta artística” (párr. 6).

En esa dirección Judith Gociol, coordinadora del archivo de historietas de la Biblioteca Nacional, en su discurso desde el improvisado escenario afirma,

Siempre me pareció un modo muy creativo hacer un escrache cuando no hay memoria y no hay justicia. Es una forma idónea de hacer homenaje y justicia a Oesterheld. Él estaba convencido de que la historieta podía cumplir una función pedagógica, didáctica y política. (Gociol, como se cita en Ciarniello, 2018, párr. 11)

El acto termina con la lectura del documento –que previamente fue distribuido entre los vecinos– Genocida Manuel Antonio Luis Cunha Ferré: te venimos a escrachar.

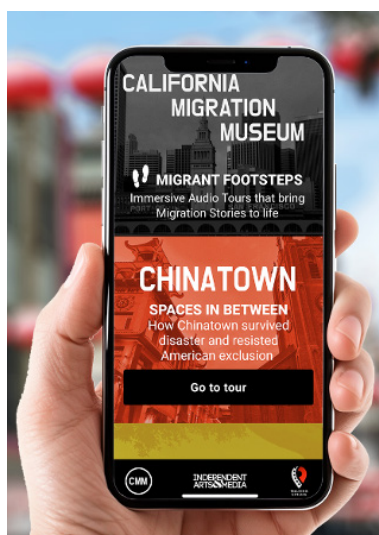
Venimos a pedirles que no se queden encerrados en sus casas. No esperemos que otros hagan lo que nosotros debemos tomar en nuestras propias manos. Venimos a seguir llamando a organizar la resistencia a esta nueva invasión neoliberal; como otros y otras lo hicieron antes, como nos enseñaron nuestras Madres y Abuelas. Creemos, como nos mostró Oesterheld en El Eternauta, en que el único héroe válido es el héroe en grupo, nunca el héroe individual. (Redacción Rosario, 2018, párr. 13)

Como ejemplo de museo expandido o a cielo abierto, se puede ver el proyecto desarrollado para el Museo de la Migración de California (California Migration Museum), denominado *Migrant*

Footsteps (2023) y dirigido por Michael Epstein, quien desarrolla el concepto de *walking cinema* (Glosario Social Expandido, 2016). Esta producción es una serie que consta de tres partes y explora cómo la historia migratoria transforma radicalmente tres barrios de la ciudad de San Francisco: La Misión, El Castro y el Barrio Chino.

Ilustración 85

Interfaz de la aplicación Migrant Footsteps (2023) de Michael Epstein para el California Migration Museum



Migrant Footsteps (2023).

El proyecto narra la transformación de los barrios a través de las experiencias particulares de personajes históricos: un comerciante chino-estadounidense utiliza un estilo arquitectónico colorido para delimitar la propiedad de tierras y atraer clientes al Barrio Chino tras

el terremoto. Un poeta que huye de la persecución en El Salvador en la década de 1980 encuentra refugio político y artístico en La Misión. Un comerciante declarado públicamente gay —algo impensado para la época— abre una peluquería en un barrio predominantemente irlandés en la década de 1950, transformándose desde entonces en un espacio de resistencia LGBT+, conocida hoy como El Castro.

Epstein (2023), en la web del confirma plantea: “Todas estas historias se narran con el estilo único de *Walking Cinema*: audio basado en la ubicación, realidad aumentada e instalaciones” (párr. 2).

La experiencia se puede realizar a través de la aplicación móvil gratuita de *Walking Cinema* desarrollada con *Unity*³¹, que permite “audio mapeado y geocodificado”, y contenidos de realidad aumentada, que se integran al entorno físico.

Para este proyecto, colaboramos estrechamente con tres músicos del Área de la Bahía que tienen un vínculo especial con cada uno de estos barrios. Los músicos narran y musicalizan los recorridos, creando recorridos como si fueran videos musicales históricos presenciales. Instalaciones en restaurantes, negocios de la zona y organizaciones sin fines de lucro ofrecen al público una experiencia táctil y directa de la historia. (2023, párr. 10)

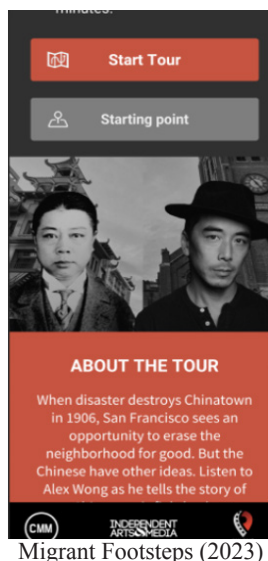
El objetivo planteado por Epstein (2023), es que el público usuario de todas las edades se sienta atraído por una narración multi-capas de la historia de la inmigración a través del entramado rítmico musical imbricado en sus tradiciones, adicionalidad informativa a

31. *Unity* es un motor de juego multiplataforma utilizado para desarrollar videojuegos y otras experiencias interactivas, tanto en 2D como en 3D, así como en realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) – <https://unity.com/es>.

través de realidad aumentada e instalaciones desplegadas a lo largo de la ruta propuesta.

Ilustración 86

En la experiencia por Chinatown, un cantautor cuenta la historia de un comerciante del barrio que crea un nuevo estilo arquitectónico, en Migrant Footsteps (2023)



Migrant Footsteps (2023)

Cocreación territorial

La cocreación territorial se erige como el mayor grado de participación, intervención y producción de la territorialidad expandida. A diferencia de los modos previos —observación, exploración e interacción—, aquí el territorio urbano asume plenamente su potestad de espacio de autoría compartida, donde las fronteras entre

emisor y receptor, creador y espectador, se difuminan hasta volverse irreconocibles. La ciudad, en su agitada complejidad, se transforma en un laboratorio de relatos colectivos, un palimpsesto abierto a la intervención y resignificación constante.

En este tipo, la narrativa emerge de la colaboración activa entre múltiples actores: ciudadanos, artistas, tecnólogos, colectivos barriales, instituciones y el propio espacio urbano a través de tecnologías locativas. Este proceso implica no solo la producción de contenidos para plataformas físicas o digitales, sino la construcción de sentidos, memorias y afectos en diálogo permanente con el entorno y con otros participantes. Se asiste, de esta forma, a una mayor democratización de la autoría narrativa, donde la ciudad deviene en plataforma de experimentación y disputa simbólica.

Las prácticas de cocreación territorial pueden desplegarse a través de proyectos transmedia que articulan recursos tecnológicos —aplicaciones de geolocalización, realidad aumentada, plataformas colaborativas— con metodologías participativas —talleres, laboratorios urbanos, *hackatones*³² cívicos—, generando experiencias que trascienden lo meramente digital para inscribirse en la materialidad del territorio. En este sentido, la cocreación no solo produce relatos, sino que reconfigura la experiencia misma del espacio, habilitando nuevas formas de habitar, recorrer y significar la ciudad.

La cocreación territorial puede nutrirse de la inteligencia colectiva y la memoria social, permitiendo que voces tradicionalmente marginadas encuentren canales de expresión y visibilidad. Así, los

32. Eventos que reúnen a programadores y otros profesionales para colaborar en la resolución de problemas o el desarrollo de proyectos en un tiempo limitado, generalmente de 24 a 48 horas.

relatos cocreados pueden funcionar como dispositivos de resistencia, denuncia o celebración, según los contextos y las problemáticas abordadas. La ciudad se convierte en un hipertexto colaborativo, donde cada intervención suma una capa de significado, una huella en el palimpsesto urbano.

Este postterritorio (Di Felice, 2012) se transforma en escenario ampliado y también en protagonista, y los participantes en coautores de la historia construida. Esta dinámica genera un sentido de mediación y apropiación, fortaleciendo el vínculo emocional con el territorio, promoviendo procesos de empoderamiento y transformación social.

La cocreación territorial, redefine la relación entre narrativa, tecnología y espacio urbano. Al habilitar la participación y la autoría compartida, potencia la emergencia de una memoria colectiva aumentada, capaz de visibilizar historias silenciadas, resignificar lugares y fortalecer lazos comunitarios. El territorio, así, se revela como un tablero de acción y sentido compartido, donde cada intervención suma una nueva capa tecnocultural de la ciudad.

En el plano metodológico, la cocreación territorial exige dispositivos flexibles y abiertos, capaces de adaptarse a la diversidad de actores, lenguajes y saberes que convergen en el proceso. La figura del facilitador o mediador adquiere aquí un rol clave: no se trata de dirigir la creación, sino de habilitar condiciones para el encuentro, el diálogo y la experimentación. El diseño de experiencias cocreativas implica pensar en la accesibilidad, la inclusión y la sostenibilidad de las acciones, así como en la apropiación comunitaria de los resultados.

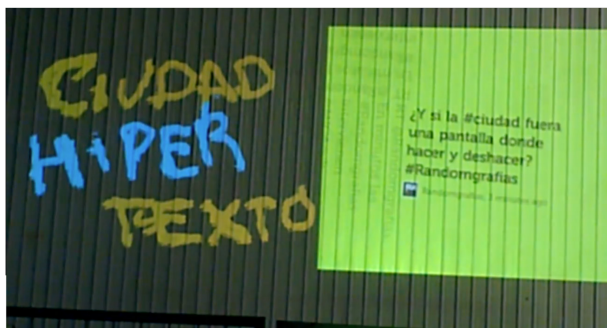
La dimensión tecnológica resulta central, pero nunca auto-suficiente. Las interfaces locativas —*geotags*, marcadores urbanos, aplicaciones móviles— funcionan como disparadores de la cocreación,

pero su potencia reside en la capacidad de articularse con prácticas sociales, afectivas y políticas. La tecnología, en este marco, se entiende como mediadora y amplificadora de procesos colaborativos, no como fin en sí misma.

Al igual que los tipos anteriores este modo está atravesado por características descriptas en clasificaciones diversas como el sistema abierto (Gambarato, 2013), el enfoque participativo (Karlsen, 2019), las huellas de la multitud (Rose, 2011), el modo experiencial (Gaudenzi, 2013), el webdoc colaborativo (Nash, 2012), las clasificaciones de Gifreu-Castells (2014), la participación generativa (Balaguer, 2020), el transmedia *real-storytelling* (Renó, 2015), los conceptos de interacción emplazada (Aston, 2017) y el de visualidades emplazadas (Pink & Hjorth, 2014) y el de documental aumentado (Hudson & Zimmermann, 2025; Miller & Zimmerman, 2022).

Ilustración 87

Proyección de grafitis interactivos #Randomgrafias Interactivas (2013) en el Mercado de Industrias Culturales Argentinas (MICA 2013) en Tecnópolis. Villa Martelli, 13/04/2013



Archivo personal.

En el 2013, se realiza en el predio de Tecnópolis de Villa Martelli (Pcia. de Buenos Aires), *#Randomgrafías Interactivas* una propuesta de grafitis digitales interactivos con tecnología láser a partir del software libre denominado *Laser Tag 2.0*, combinado con Visible Tweets, una aplicación de visualización de tuits para eventos.

A través de un conjunto de dispositivos y softwares, los mensajes escritos con láser se amplifican y proyectan en el exterior sobre uno de los paredones de los edificios de la muestra. Niños y adultos tienen la oportunidad de plasmar sus grafías, mientras, a través de las redes sociales, otros usuarios participan completando ideas con la etiqueta *#Randomgrafías* a través de un puntero laser.

En esa instancia se observa la

capacidad de movilizar y combinar la participación presencial y virtual de los usuarios. El espacio de la ciudad se transformó en una enorme pantalla donde narrar con luces y colores. El sentido lúdico de la actividad permitió que los nativos digitales se adueñaran rápidamente de los punteros e hicieran mutar las palabras e imágenes en la pared. (Lovato, 2013, párr. 3)

La experiencia de *#Randomgrafías*, producida por *#DCMteam* | *Producciones Transmedia* de la *Universidad Nacional de Rosario*, se basa en un proyecto realizado en EE. UU. de grafitis digitales de 2009, realizado con el mismo *software* (*Laser Tag 2.0*), desarrollado por *Graffiti Research Lab*, que considera esta práctica como una extensión de la tradición del grafiti o “*tagging*”. “Al sustituir la pintura en aerosol por láseres y proyectores, estas etiquetas rebeldes pueden escribirse con mayúsculas en las fachadas de espacios urbanos”.

Ilustración 88

Un usuario participante realizando un grafiti digital



Nota. De P1000245 [Fotografía], por urban_data, 2007b, Flickr. <https://www.flickr.com/photos/67003323@N00/1096664711>

El laboratorio, fundado por Evan Roth y James Powderly durante sus becas en *Eyebeam OpenLab*, es un grupo artístico dedicado a dotar a escritores, artistas y manifestantes del grafiti con tecnologías de código abierto para la comunicación urbana. Los miembros experimentan en el laboratorio y en el campo el desarrollo de diversas tecnologías, documentando las intervenciones con piezas audiovisuales e instrucciones para cada proyecto, al poner a disposición la experiencia realizada.

En una nota de la revista *Time*, Powderly plantea que

La idea básica del láser tag era crear máquinas de libre expresión: encontrar maneras de ayudar a la gente a expresarse a una escala y en un lugar donde normalmente hay gente que controla la expresión (...) Hacerlo en un museo de arte nunca fue la intención. A veces pensamos que es un proyecto artístico, pero otras veces parece un proyecto de activismo, que reúne a hackers e ingenieros. (TIME Staff, 2008, párr. 3)

Estos espacios intervenidos, están relacionados con los modos atópicos de habitar transorgánico (Di Felice, 2012), una forma híbrida y mutante, que modifica la relación espacial y perceptiva a través de la intermediación de un software.

La experiencia se transforma en interactiva en este habitar transorgánico, generando nuevas prácticas cómo la colaboración y la cocreación.

Un proyecto pionero y de gran innovación en el ámbito de los medios locativos es *Sonic City*, experiencia que se realiza entre 2002 y 2004 en las ciudades de Estocolmo y Göteborg (Suecia), en el campo de la música móvil. La propuesta permite a los usuarios participantes crear individualmente un paisaje sonoro personal de música electrónica en tiempo real al recorrer e interactuar con el entorno urbano.

Ilustración 89

El grupo Graffiti Research Lab realizando la experiencia



Nota. De IMG_0294 [Fotografía], por urban_data, 2007a, Flickr. <https://www.flickr.com/photos/67003323@N00/396086001>

Ilustración 90

Estudiante de secundaria realizando la experiencia de Sonic City en Göteborg (2002)



Wayback Machine - Internet Archive. (2007a, noviembre 6). Recuperado en 2026, de https://web.archive.org/web/20071106233253/http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/user_study/mk_bg.jpg

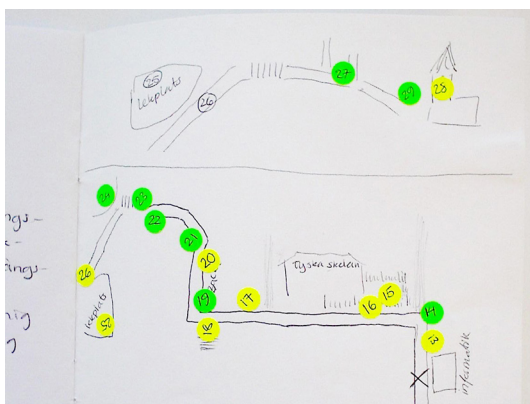
Sonic City es una coproducción entre el *Research Institutes of Sweden AB (RISE)* y el *Future Applications Lab* del *Viktoria Institute Research*, realizado por Lalya Gaye, Ramia Mazé y Lars Erik Holmquist (2003), una iniciativa vanguardista que rediseña la interacción humana con el entorno urbano a través de la música electrónica, concibiendo el simple acto de caminar como una forma de composición. Se propone explorar el potencial creativo inherente a los entornos locales y las actividades cotidianas, expandiendo el espacio de la creación musical personal al integrar comportamientos móviles y movimientos espaciales a gran escala como parámetros compositivos.

Fundamentalmente, el sistema conceptualiza la ciudad como una interfaz musical en tiempo real, transformando los recorridos urbanos en partituras dinámicas para un paisaje sonoro íntimo y personal.

En este marco, la movilidad del usuario participante se percibe como un gesto musical geográfica y temporalmente extendido, permitiendo que las condiciones ambientales se traduzcan en una experiencia sonora particular.

Ilustración 91

Camino cotidiano documentado a través de un sondeo cultural (cultural probes)



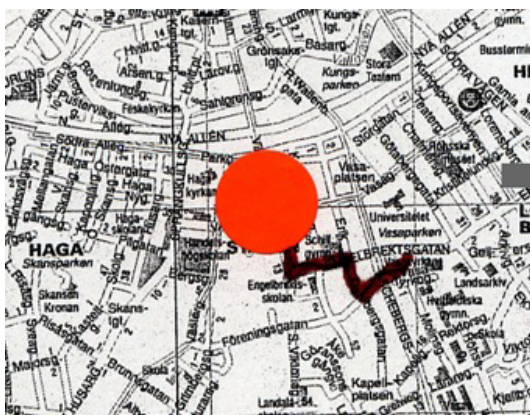
Wayback Machine - Internet Archive. (2007c, noviembre 8). Recuperado en 2026, de https://web.archive.org/web/20071108143232/http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/user_study/user_map_bg.jpg

El proyecto aborda el reto de la computación ubicua en el contexto de la música interactiva: difundir e integrar la computación en el entorno para que las personas puedan moverse e interactuar con las computadoras de forma más natural que en la actualidad, logrando así la invisibilidad en el uso y la interacción corporal. En términos de Weiser, las tecnologías más profundas son aquellas que desaparecen. Se integran en la vida cotidiana hasta hacerse indistinguibles de ella.

Como una nueva plataforma para la expresión personal y la experiencia urbana, Sonic City explora el espacio público como un sitio para actuaciones privadas y comportamientos emergentes. (Gaye et al., 2002, párr. 3-4 Concept)

Ilustración 92

Ubicación de la ruta documentada



Wayback Machine - Internet Archive. (2007b, noviembre 6). Recuperado en 2026, de https://web.archive.org/web/20071106232339/http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/user_study/users/mk/mk_map.jpg

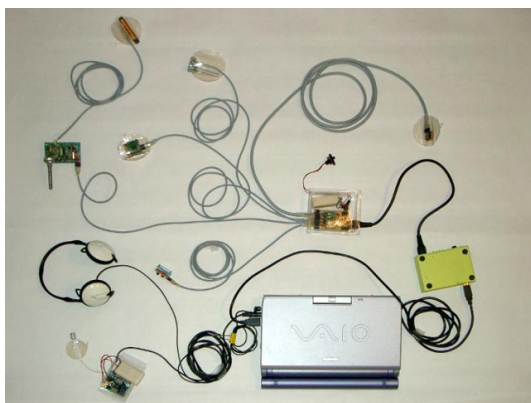
El desarrollo del prototipo, que integra una computadora portátil, un microcontrolador y sensores biométricos y ambientales portátiles, capta inputs como la velocidad, el nivel de ruido, la luz o la proximidad a objetos metálicos para procesarlos en tiempo real y generar música a través de auriculares.

Antes de realizar la experiencia, se solicita a los usuarios participantes del estudio que documenten un recorrido cotidiano mediante un sondeo cultural (*cultural probes*) y que marquen con

verde los obstáculos y recursos que provocan cambios de dirección y con amarillo los puntos de interés. Este método es utilizado para intentar comprender la vida cotidiana de las personas.

Ilustración 93

*Hardware desarrollado para la experiencia de
Sonic City (2002-2004)*



Sonic City (2004/2003).

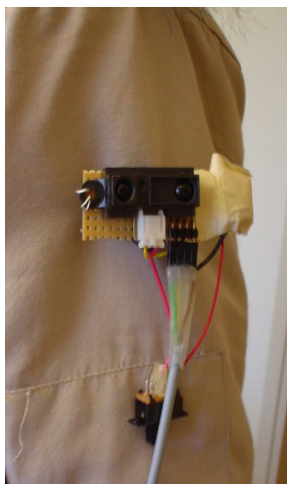
El estudio de usuarios del equipo revela que la movilidad se convierte eficazmente en una interacción musical bidireccional entre el usuario participante y su entorno urbano, aunque la ciudad a menudo se percibe con mayor control sobre la composición que el propio individuo. No obstante, los participantes pueden influir activamente en la música mediante tácticas improvisadas, como modificar rutas o dirigir los sensores con su cuerpo hacia fuentes de información específicas.

A MK le gustaba pasar junto a la gente porque le interesaba cómo los efectos de audio hacían sonar sus voces y, de alguna

manera, las hacían significativas, por lo que a menudo caminaba deliberadamente hacia ellos. El tráfico también hacía que la música fuera “más divertida” porque provocaba muchos cambios rítmicos. La música resultante recordaba a una mezcla de diferentes estilos de música electrónica. En general, MK planeaba más o menos su camino, pero a menudo decidía en un momento a dónde iría después, basándose en lo que le parecía sugestivo a su alrededor o en dónde creía que podría encontrar entornos interesantes (...) Las transiciones de luz en el parque, al pasar de zonas con sombras pronunciadas a zonas más soleadas, cambiaron drásticamente el estilo de la música, haciéndola más brillante y, en combinación con el aumento del ruido del tráfico, más orgánica. (Gaye et al., 2002, párr. 4 MK)

Ilustración 94

Sensor de proximidad del proyecto Sonic City (2002–2004)



Sonic City (2004/2003).

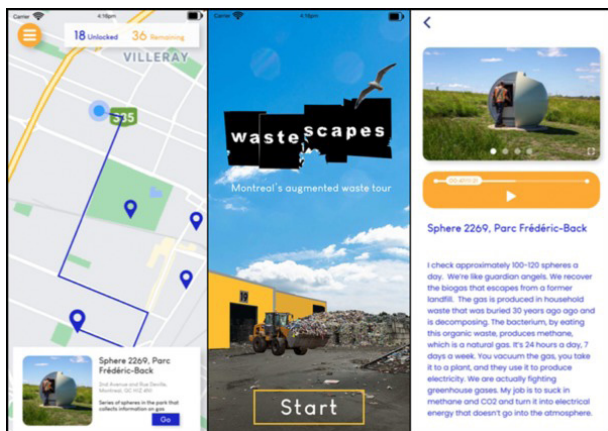
Esta traslación por la ciudad revela su práctica habitativa y fomenta la creatividad cotidiana, el descubrimiento urbano y la

emergencia de subculturas sonoras, estableciendo una plataforma para nuevas formas de expresión personal.

Por último, se incluye otro ejemplo dentro de la caracterización de la cocreación territorial la experiencia de documental aumentado (Hudson & Zimmermann, 2025; Miller & Zimmermann, 2022) *WasteScapes* (2021). Un proyecto desarrollado por Liz Miller y MJ Thompson que redefine la práctica documental a través de tecnologías inmersivas y recorridos urbanos. Se trata de una experiencia educativa, artística y participativa que utiliza medios locativos y rutas en bicicleta para investigar, visibilizar y debatir los problemas del desecho y la gestión de residuos en entornos urbanos, en la ciudad de Montreal (Canadá).

Ilustración 95

*Captura de pantallas de la aplicación del proyecto
WasteScapes (2021) en Montreal (Canadá)*



Miller y Zimmermann (2022).

El proyecto canadiense tiene una experiencia de usuario muy interesante, con características de inmersión móvil, donde los usuarios participantes a través de una *aplicación* reciben información enriquecida —textos, imágenes, audios y videos— sobre los espacios que atraviesan. A nivel educativo se lo puede encuadrar dentro de la pedagogía situada al combinar conocimiento corporal —el “saber con el cuerpo” de pedalear y recorrer— con reflexiones colectivas sobre prácticas, valores y políticas del desecho.

Esta práctica dialógica y de intervención, fomenta la construcción cocreativa entre los usuarios participantes, especialistas y vecinos, generando propuestas y soluciones colaborativas al problema del residuo.

Ilustración 96

Usuarios participantes haciendo el recorrido transurbante por Montreal para la experiencia Wastescapes (2021)



Captura de un fotograma de video del proyecto.

El enfoque expandido, no se limita a superponer datos digitales a través de AR, sino que “aumenta la realidad” física y social

al incorporar perspectivas políticas, ecológicas y humanas sobre el territorio y sus residuos.

Este recorrido transurbano acerca a los usuarios participantes a los lugares y sitios olvidados, en transición o normalizados para verlos de nuevo desde nuevas perspectivas, deconstruyendo las preconcepciones para abrir la cabeza a la exploración de nuevas interacciones.

Los proyectos de Documental Aumentado sugieren un proceso maleable de tres etapas sobre cómo pensar el lugar de una manera ambiental. En primer lugar, interactúan con microlugares que están entrelazados con su entorno. En segundo lugar, utilizan el pensamiento conceptual, una estética innovadora y diferentes modos de comunicación para desenredar y comprender más profundamente. En tercer lugar y, por último, estos proyectos se entrelazan una vez más para producir nuevas formaciones, nuevas intervenciones creativas y nuevos mapas. (Miller & Zimmerman, 2022, párrs 3-6, Microlocal Scale)

Ilustración 97

Experiencia de Cocreación Territorial en el documental aumentado WasteScapes (2021)



Captura de un fotograma de video del proyecto

WasteScapes es un ejemplo de documental aumentado que trasciende la visualización digital, al transformar la experiencia corporal y social de la ciudad, haciendo confluir la pedagogía experiencial, las tecnologías inmersivas y la acción crítica sobre el ambiente, mostrando nuevas formas de documentar y de intervenir en la realidad.

CONSIDERACIONES FINALES

El viajero (...) va en busca de lo inesperado, sorpresivo y desconocido, y hasta que ha tenido la experiencia del lugar, desarrolla una visión y construye, a partir de ella, una reflexión más que una opinión.

— Iván Hernández Quintela (2010)

La dinámica propia de los campos teóricos como el que concierne a este libro es altamente exigente para la finalidad tan precisa y ajustada que tienen los trabajos como el presente. La combinación metódica, plurifocal y pluriparadigmática de entramar voces teóricas y prácticas ha permitido proponer una lógica al lector que, sin desentenderse de la frenética dinámica de entradas glosadas y del peso de las tradiciones disciplinarias en juego, acompaña al lector en un recorrido que busca, a la vez, cumplir con la expectativa de iluminar originalmente los fenómenos que ocurren, mientras se mantiene

alejado de cualquier tentación por considerarse el camino a una única perspectiva sobre el futuro del campo temático.

La discusión abierta que queda no es un nuevo punto de partida unitario y sólido, sino que procura ser sugerente respecto de los aspectos a abordar cuando el lector intenta penetrar el espacio en el que —no sin tensiones, conviven, compiten y colaboran— la experimentación académica y los impares profesionales que apuran con sus niveles de concreción unas conclusiones que simplemente no pueden tener lugar como lo esperan. Es en ese sentido, sugerente por las premisas que, primero operan en la orientación del lector durante la incursión que se le propone y, luego dejando entrever lo que es indispensable para confeccionar una hoja de ruta para extraer el mayor rendimiento posible de esas premisas en forma de nuevas hipótesis débiles que faciliten la continuidad del debate en un espacio tan carente como deseoso de imposibles categorías propias y firmes.

Esta elaboración puede leerse como un mapa provisional resultado de una mirada sistémica sobre el concepto de territorialidad expandida, cartografía que adquiere un notable nivel de concreción al final de recorrido sin que por ello el lector se vea urgido por concluir. Por el contrario, expresa lo que se pretende son premisas sugerentes para una navegación inteligente y bien fundada tanto en el campo académico como en el profesional, con un sustento teórico consistente y una matriz de definiciones con serias posibilidades de facilitar la operacionalización de los conceptos.

Lo expuesto en este libro lleva a concluir que la territorialidad expandida no se limita a hibridar espacios, sino que genera nuevos modos de experiencia corporeizada, (re)convirtiendo la ciudad en un hipertexto colaborativo. Los modos taxonómicos propuestos ofrecen

una comprensión profunda de cómo el relato de no ficción se fusiona con el espacio urbano, permitiendo que la ciudad sea habitada no solo como un lugar físico, sino como un tablero de acción, de memoria y de sentido compartido, un verdadero laboratorio de relatos colectivos en constante transformación.

Un complejo entramado urbano que descubre cómo las ciudades exponen las formas manifiestas de su heterogénesis evolutiva, atravesadas por un digitropismo transversal que transloca la habitancia contemporánea que convida a inquirir no solo la dimensión física del territorio, sino también las narrativas que se entrelazan en sus pliegues e intersticios mutantes.

La nueva apropiación de las materialidades se manifiesta en varias expresiones del arte, el ecosistema comunicativo y la vida cotidiana. Ante la abrumadora y asfixiante intangibilidad, se expone un retorno, más allá de lo vintage y nostálgico, a prácticas de producción y consumo referidas al pasado. La vuelta del vinilo en la música, la fotografía analógica —desde el registro con película fotosensible, experiencia con rollos vencidos, tomas estenopeicas, al laboratorio y la recuperación de procesos anacrónicos de revelados como la cianotipia, el *lumen print*, la antotipia, etc.—, la plástica sobre materiales reales, el filmico en el cine, para nombrar algunos, (re)surgen con fuerza y encuentran puntos de intersección que intentan formas habitativas que den un respiro a la hiperconexión. Cruces y trasvasamientos con el mundo digital e interrelaciones sobre espacios físicos, que develan la contracara resistente ante los universos narrativos generados con inteligencia artificial, que atraviesan el habitar hodierno.

Las prácticas urbanas, sean estos itinerarios de traslación habituales o intervenciones de carácter social, político o artístico,

configuran un complejo entramado interconectado de estructura rizomática que se desarrolla en el postterritorio. Las diversas capas temporales, culturales y socioeconómicas de las ciudades operan como sistemas de carácter abierto, superponiéndose y presentando inesperadas intersecciones y tensiones al interior del entorno.

La posibilidad concreta de aumentar la realidad física y social (Hudson & Zimmermann, 2025; Miller & Zimmermann, 2022), a través de tecnología de realidad aumentada, las redes sociales y las plataformas interactivas se integran en un bucle virtuoso en el tejido urbano, generando nuevas formas de habitabilidad experiencial colectiva. Esta tensión se manifiesta entre lo tangible y lo virtual de los nuevos relatos urbanos, donde las tecnologías digitales y los dispositivos móviles amplifican y fragmentan la percepción del espacio. De esta forma emergen novedosos itinerarios y cartografías subjetivas, que imbrican tanto las corporeidades como las proyecciones digitales, evidenciando la necesidad de repensar la espacialidad desde una perspectiva que contemple simultáneamente lo material y lo inmaterial.

En síntesis, se puede aseverar que esta situación lleva a reconsiderar las dinámicas de exclusión y atomización que menoscaban la vida en las ciudades. Lejos de uniformizar, la territorialidad expandida revela una multiplicidad de voces y temporalidades que conviven en tensión constante, reflejando las desigualdades y disputas por el sentido dentro de la ciudad. La historicidad que se construye en este escenario no solo resulta compleja, sino también profundamente contradictoria, al poner en evidencia tanto la persistencia de brechas intergeneracionales como la capacidad dialógica de esas voces para resistir y reinventar el futuro colectivo.

Este ensayo es un esfuerzo de catalizar al interior de un campo teórico en expansión, una colección para entrar, organizar y proponer un cruce interpretativo a diversos aportes de disciplinas, corrientes de pensamientos y posicionamientos teóricos divergentes, para provocar posibles debates que amplíen la reflexión sobre las formas en que la territorialidad se redefine a través de prácticas multiplataforma. La irrupción de las inteligencias artificiales generativas, las potencia desafiando las clásicas dicotomías entre lo real y lo virtual, y enriqueciendo la comprensión acerca de cómo los relatos urbanos contemporáneos configuran identidades híbridas, resistentes y en constante transformación, capaces de dialogar con las tensiones propias de un mundo en permanente reconfiguración.

La serie de categorías blandas necesarias que se presenta pretende establecer intersecciones múltiples en escenarios probables donde el urbanita contemporáneo despliega su práctica habitativa, comunicativa y vivencial. En una mutante heterogeneidad posurbana, en que explota cualquier forma de planificación, se necesita un conjunto de competencias diverso y dinámico en el marco variopinto de las expectativas y códigos generacionales para poder habitar la realidad circunscripta.

En ese contexto, y con esa finalidad última, deben entenderse y resultan apropiables para su operacionalización, las categorías y acepciones que se proponen en este recorrido y abastecen y confortan concéntricamente el núcleo de las principales premisas que orientan el devenir de este ensayo, todo ello reconociendo que son materia de disputa pero que, aun así, son susceptibles de resultar de interés para adentrarse en los múltiples y diversos escenarios futuribles.

REFERENCIAS

- #DcmTeam. (2016, octubre 18). Misterio en el Pasaje Pam [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/HpAXn1csX7w>
- #DCMteam | Producciones Transmedia. (2018). *Rosariazos. La memoria transmedia de una ciudad*.
- Acevedo, C. (2014). Caminar para interpretar: de la literatura al espacio público. *Plataforma Urbana*.
- Acuña, F., & Caloguerea, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Adam, F. (2016). Mobile Content and Walking Documentary. En C. F. & I. M. J. Aguado (Ed.), *Emerging Perspectives on the Mobile Content Evolution* (pp. 313-335). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8838-4.ch016>
- Aguado, J. M. (2020). *Mediaciones ubicuas. Ecosistema móvil, gestión de identidad y nuevo espacio público*. Gedisa.
- Aguado, J. M., & Martínez, I. (2010). Liquid Digital Selves: Mobile Media Implicit Cultures, Social Relations and Identity Management. *Encyclopaideia. Journal of Phenomenology and Education*, 14(28), 63-88.
- Albarello, F. (2020). Henry Jenkins: “las comunidades de fans se están volviendo políticas”. *Austral Comunicación*, 9(1). <https://doi.org/10.26422/aucom.2020.0901.alb>

- Amar, G. (2011). *Homo Mobilis: la nueva era de la movilidad*. La Crujía. (Trabajo original publicado en 2010).
- Amar, P.-J. (2020). *La fotografía en cien palabras* (V. Goldstein, Trad.). La Marca. (Trabajo original publicado en 2019).
- Annika. (2017, october 3). Precaución: geocacher en formación. *Geocaching Oficial Blog*. <https://www.geocaching.com/blog/2017/10/precaucion-geocacher-en-formacion>
- Aparici, R., & García-Marín, D. (2018). Prosumers and emirecs: Analysis of two confronted theories. *Comunicar*, 26(55), 71-79. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>
- APPassaggio BLOG. (2014, novembre 10). 14 aprile 1921: quando un'escursione diventa un'opera d'arte. <https://www.appassaggioblog.it/14-aprile-1921-quando-unescursione-diventa-unopera-darte>
- Ardini, C., & Caminos, A. (2018). *Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales*. Ria Editorial. <https://www.riaeditorial.com/livro/contar-las-historias-manual-para-experiencias-transmedia-sociales>
- Aston, J. (2017). Interactive documentary and live performance. From embodied to emplaced interaction. En J. Aston, S. Gaudenzi, & M. Rose (Eds.), *I-docs. The evolving practices of interactive documentary* (pp. 222-237). Wallflower Press book.
- Aston, J., Gaudenzi, S., & Rose, M. (2017). Introduction. En J. Aston, S. Gaudenzi, & M. Rose (Eds.), *i-docs. The Evolving Practices of Interactive Documentary* (pp. 18-21). Wallflower Press book.

- Atarama-Rojas, T., & Menacho-Girón, N. (2018). Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War. *Revista de Comunicación*, 17(1), 34-56. <https://revistadecomunicacion.com/index.php/rcom/es/article/view/30>
- Atget, E. (1925). *Magasin, Avenue des Gobelins* [Fotografía]. National Gallery of Art. <https://www.nga.gov/artworks/92719-magasin-avenue-des-gobelins>
- Augé, M. (2000). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. (Trabajo original publicado en 1992).
- Augé, M. (2007a). *Por una antropología de la movilidad*. Gedisa.
- Augé, M. (2007b). Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana. *Contrastes: Revista cultural*, 101-107.
- Augé, M. (2009). *El tiempo en ruinas*. Gedisa.
- Baetens, J. (2019). Mundos narrativos de ficción y no ficción. Apuntes sobre las narrativas transmediales en cómics y fotonovelas periodísticos. En D. Sánchez-Mesa (Ed.), *Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales* (pp. 240-251). Gedisa.
- Balaguer, J. (2020). Diseños participativos en el i-doc colaborativo: modelo de análisis y evaluación. *Revista de Comunicación*, 19(2), 47-60. <https://revistadecomunicacion.com/index.php/rcom/es/article/view/1938>

- Barbeito Andrés, L. (2018). *En busca de la fotografía expandida. Un estudio sobre las presencias y ausencias de lo fotográfico en experiencias estéticas latinoamericanas contemporáneas* [Tesis Doctoral, Universidad Nacional de La Plata].
- Baringo Ezquerro, D. (2013). La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración. *Quid 16. Revista del Área de Estudios Urbanos*, 3(3), 119-135. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/434548>
- Barlow, J. (1996, febrero 8). Declaración de independencia del ciberespacio. *Wikisource*. https://es.wikisource.org/wiki/Declaración_de_independencia_del_ciberespacio
- Barreiro León, B. (2016). La herencia surrealista en la ciudad posmoderna. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, 1-9.
- Barrios, C. (2022). Fotografía expandida y devoción popular en Argentina. *Polyphōnia. Revista de Educación Inclusiva*, 6(1), 64-85. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/624665>
- Barthes, R. (2004). *S/Z* (N. Rosa, Trad.). Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1970).
- Bastida Kullick, E. (2020). Las proyecciones públicas de Krzysztof Wodiczko: arte público, monumento y victimización. *Cuaderno. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 119, 225-244.
- Baudelaire, C. (1995). *El pintor de la vida moderna* (A. Saavedra, Trad.). Lib. Yerbera. (Trabajo original publicado en 1863).

- Beard, M. (2022, September 16). How Location-based AR can be used for promotions. *APEXL Studios*. <https://www.apexlstudios.com/articles/location-based-ar-used-for-promotions>
- Becerra, M. (2023). Convergencia. En A. Entel (Ed.), *Diccionario de Comunicación. Conceptos y debates de las Ciencias de la Comunicación* (pp. 86-93). Fundación Walter Benjamin.
- Becerra, M. (2024). Inteligencia Artificial e industrias culturales. Procesos productivos y nueva cadena de valor. *Revista Argentina de Comunicación*, 12(15), 12-31.
- Benedetti, A. (2011). Territorio: concepto integrador de la geografía contemporánea. En P. Souto (Ed.), *Territorio, Lugar, Paisaje. Prácticas y conceptos básicos en geografía* (pp. 11-82). Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires.
- Benjamin, W. (s. f.). *El retorno del flâneur* (S. Woollands, Trad.). (Trabajo original publicado en 1929).
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los Pasajes*. Akal. (Trabajo original publicado en 1983).
- Benjamin, W. (2007). *Obras. libro II/vol I. Primeros trabajos de crítica de la educación y de la cultura. Estudios metafísicos y de filosofía de la historia. Ensayos estéticos y literarios*. (J. Navarro Pérez, Trad.). Abada editores. (Trabajo original publicado en 1931).
- Berlin - Die Sinfonie der Großstadt. (s.f.), Recuperado de <https://www.imdb.com/es/title/tt0017668>

- Bernardo, N. (2014). *Transmedia 2.0. How to Create an Entertainment Brand using a Transmedial Approach to Storytelling*. BeActive.
- Berners-Lee, T. (2000). *Tejiendo la red: El inventor del World Wide Web nos descubre su origen*. Siglo XXI editores.
- Bertúa, P. (2023). ¿Fotografía expandida?: extensiones y repliegues en torno a un objeto inestable. En J. Zuzulich (Ed.), *Fotografía Expandida*. artexarte.
- Boj, C., & Díaz, D. (2013). Ciudad, narrativa y medios locativos: Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas. *Arte y Políticas de Identidad*, 9, 129-147. <https://revistas.um.es/reapi/article/view/191871>
- Bonino, A. (2019, octubre 24). Los creadores del #SiVosQuerés realizaron proyecciones en cien edificios contra Larreta necesito más informaciones de dónde sacó esta imagen *Diario Perfil*. <https://www.perfil.com/noticias/elecciones-2019/elecciones2019-los-creadores-del-sivosqueres-realizaron-proyecciones-en-mas-de-100-edificios-portenos-contr-larreta.phtml>
- Bozal Chamorro, L. (2012). Eugène Atget o la modernidad. En J. Arce, E. Castán, A. Lomba, C. Lozano (Ed.), *Simposio Reflexiones sobre el gusto* (pp. 385-392). Institución Fernando el Católico.
- Braunerhielm, L., & Ryan Bengtsson, L. (2023). Geomedia sensibility in media technologies. *Anatolia*, 35(3), 506-516. <https://doi.org/10.1080/13032917.2023.2277369>
- Briguet, D. (1993). *Ficciones Periodísticas*. Ed. Homo Sapiens. (Trabajo original publicado en 1984).

Calle de París, tiempo lluvioso. (2025, mayo 23). In *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Calle_de_París,_tiempo_lluvioso

Calvino, I. (2002). *Las ciudades invisibles* (A. Bernárdez, Trad.). Siruela. (Trabajo original publicado en 1972).

Caminos, A., Ardini, C., & Mirad, N. (2019). La interfaz, el lugar de articulación de territorios transmediales. En R. Cunha (Ed.), *Interfaces Contemporâneas no Ecosistema Midiático* (pp. 15-26). Ría Editorial. <https://www.riaeditorial.com/livro/interfaces-contemporaneas-no-ecossistema-midiatico>

Canavilhas, J. (2007). *Webnoticia: proposta de modelo periodístico para la WWW*. LabCom. <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/canavilhas-webnoticia-final.pdf>

Careri, F. (2013). *Walkscapes. El andar como práctica estética* (M. Pla, Trad., 2da. ed.). Gustavo Gilli. (Trabajo original publicado en 2002).

Carnap, R. (2003). *The logical Structure of the World* (Rolf A. George, Trad.). Open Curt.

Casini, J. G., & Lovato, A. (2023). Experiencias inmersivas: hacia una gramática narrativa e interactiva. Chasqui. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 1(154), 159-176. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v1i154.4931>

Castells, M. (1974). *La Cuestión Urbana*. Siglo XXI.

Castells, M. (1999). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura (Vol. 1. La sociedad red)*. Siglo XXI.

- Català Domenech, J. M. (2015). Documental expandido. Estética del pensamiento complejo. En P. Mora, G. Fernández, S. Romero, & J. J. del Castillo (Eds.), *Fronteras Expandidas. El documental en Iberoamérica* (pp. 7-39). Editorial Pontifica Universidad Javeriana.
- Cebrián Herreros, M. (2009). Modalidades y niveles de interactividad en la televisión digital terrestre. Ámbitos. *Revista Internacional de Comunicación*, 18, 9-22. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2009.118.01>
- Certeau de, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. Instituto de Estudios Superiores de Occidente y Universidad Iberoamericana. (Trabajo original publicado en 1979).
- Certeau de, M. (2008). Andar la ciudad. Bifurcaciones. *Revista de Estudios Culturales Urbanos*, 7, 1-17.
- Chavarría, J. (2020). *Instalaciones artísticas: El espacio significado*. Fundació Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).
- Chillón, A. (1999). *Literatura y periodismo. Una tradición de relaciones promiscuas*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Ciarniello, M. C. (2018, octubre 15). Las semillas del Eternauta. *enREDando*. <https://www.enredando.org.ar/2018/10/15/las-semillas-del-eternauta>
- Cifuentes, A. (2015, septiembre 8). ENTRE CIUDADES 2015 BUCARAMANGA - BRASIL. *Entre ciudades*. <http://entre-ciudades.blogspot.com>

- Cifuentes, A. (2018). Fotografía actual. Expansiones, asincronías y promiscuidades. *Metal*, 4, e002. <https://doi.org/10.24215/24516643e002>
- Cizek, K. (2016, octubre 6). Towards a VR Manifesto. *Inmerse News*. <https://immerse.news/towards-a-vr-manifesto-b97aca901192>
- Claval, P. (2002). El enfoque cultural y las concepciones geográficas del espacio. *Boletín de la A.G.E.*, 34, 21-39.
- Cloutier, J. (1973). La communication audio-scripto-visuelle à l'heure des self média. *Communication & Languages*, 19, 75-82.
- CMS/W. (2018, agosto 23). William Uricchio on virtual reality and the myth of total cinema. *Comparative Media Studies*. <https://cmsw.mit.edu/william-urichio-on-virtual-reality-and-the-myth-of-total-cinema>
- Colectivo Stalker. (s.f.). I territori attuali. *manifesto*. <https://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/manifesto/manifest.htm>
- Colorado Nates, Ó. (2018). Youngblood, Aristóteles y Muybridge: la Imagen Expandida como un fenómeno poliédrico. *deSignis*, 28, 135-153. <https://doi.org/10.35659/designis.i28p135-153>
- Cooley, H. R. (2014). *Finding Augusta: Habits of mobility and governance in the digital era*. Dartmouth College Press.

- Couso, L. (2025, mayo 12). HIJOS escribió su capítulo de “El Eternauta”. *Página 12*. <https://www.pagina12.com.ar/824881-hijos-escribio-su-capitulo-de-el-eternauta>
- Davenport, G., & Murtaugh, M. (1995). ConText towards the evolving documentary. In *Proceedings of the third ACM international conference on Multimedia - MULTIMEDIA '95* (pp. 381-389). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 381-389. <https://doi.org/10.1145/217279.215302>
- Davidson, D. (2010). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. ETC Press.
- Debord, G. (1999). Teoría de la Deriva. En L. Navarro (Coord), *Internacional Situacionista: Textos completos en castellano de la revista Internationale Situationniste (1958-1969) vol.1. La realización del arte # 1-6 más “Informe sobre la construcción de situaciones”* (pp. 50-53). Literatura Gris. (Trabajo original publicado en 1958).
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* [PhD Thesis]. University of Sydney.
- Dena, C. (2018). Transmedia Adaptation Revisiting the No-Adaptation Rule. En M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (pp. 195-206). Routledge.
- Deri(bar). Deriva geonarrativa por los bares y cafés de la ciudad de Rosario (s.d.). <https://uploads.knightlab.com/storymapjs/db033976fc8f4f07d7f8df4122f82723/deri-bar-deriba-narrativa-sobre-bares-de-la-ciudad-de-rosario/draft.html>

- Deuze, M. (2003). The Web and its Journalism: Considering the Consequences of Different Types of Newsmedia Online. *New Media & Society*, 5(2), 203-230. <https://doi.org/10.1177/1461444803005002004>
- Di Felice, M. (2012). *Paisajes posurbanos. El fin de la experiencia urbana y las formas comunicativas del habitar*. Ediciones del Copista - UNC.
- Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo. La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. UOC Press.
- Domínguez, E. (2017). Going Beyond the Classic News Narrative Convention: The Background to and Challenges of Immersion in Journalism. *Frontiers in Digital Humanities*, 4. <https://doi.org/10.3389/fdigh.2017.00010>
- Dourish, P. (2001). *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*. MIT Press.
- Dussel, I. (2006). Educar la mirada. Reflexiones sobre una experiencia de producción audiovisual y de formación docente. En I. Dussel & D. Gutierrez (Eds.), *Educar la mirada: políticas y pedagogías de la imagen* (pp. 277-294). Manantial.
- El hombre de la cámara. (s.f.). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film289269.html>
- Ellard, C. (2016). *Psicogeografía. La influencia de los lugares en la mente y el corazón*. Ariel. (Trabajo original publicado en 2015).

- Ellin, N. (1996). *Post Modern Urbanism*. Princeton Architectural Press.
- Engelbrechtsen, M. (2000). Hypernews and Coherence. *Nordicom Review*, 21(2), 209-225. <https://doi.org/10.1515/nor-2017-0381>
- Epstein, M. (2009). Moving story. *Media in Transition: Stone and Papyrus*, 6, 1-4.
- Epstein, M. (2023). Migrant Footstep. *Walking Cinema*. <https://www.walkingcinema.org/project-migrant-footsteps>
- Escudero Chauvel, L. (2019). Cibercultura. Historia de un concepto. *DeSignis*, 30, 9-11. <https://www.designisfells.net/wp-content/uploads/2022/04/i30p9-11-Cibercultura.-Historia-de-un-concepto.pdf>
- Export, V. (2003, octubre). Expanded Cinema as Expanded Reality. *Senses of Cinema*, 28. https://www.sensesofcinema.com/2003/peter-tscherkassky-the-austrian-avant-garde/expanded_cinema
- Fahmi, W. S. (2004). Postmodern Spatialities of Glocalisation: Conceptualising Heterotopian Urbansim. *11th International Planning History Conference IPHS2004, "Planning Models and the Culture of Cities"*, 1-20. http://www-etsav.upc.es/personals/iphs2004/pdf/055_p.pdf
- Fahmi, W. S. (2008). 'Glocal' Heterotopias: Neo-flâneur's Transit Narratives. En P. Burns & M. Novelli (Eds.), *Tourism and Mobilities. Local-Global Connections* (pp. 32-64). Cromwell Press.

Farenc, B. [@rencfa]. (2015, 24 de agosto). *La #dataviz avant l'heure : Chombart de Lauwe, "Paris et l'agglomération parisienne", CNRS, 1952. (via @coulmont)*. [Image attached] [Post]. X. <https://x.com/rencfa/status/635744259078008832>

Farman, J. (2009). Locative Life: Geocaching, Mobile Gaming, and Embodiment. *UC Irvine: Digital Arts and Culture 2009*, 1-6. <https://escholarship.org/uc/item/507938rr>

Farman, J. (2015). Stories, spaces, and bodies: The production of embodied space through mobile media storytelling. *Communication Research and Practice*, 1(2), 101-116. <https://doi.org/10.1080/2041451.2015.1047941>

Farman, J. (2018). Mobile media stories and the process of designing contested landscapes. En Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self and platforms, stories, and connections*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315193434>

Fast, K., Jansson, A., Tesfahuney, M., Ryan Bengtsson, L., & Lindell, J. (Eds.). (2017). Introduction to Geomedia Studies. En K. Fast, A. Jansson, M. Tesfahuney, L. Ryan Bengtsson, & J. Lindell (Eds.), *Geomedia Studies. Spaces and Mobilities in Mediatized Worlds* (pp. 1-17). Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315410210>

Favero, P. S. H. (2018). *The Present Image: Visible Stories in a Digital Habitat*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-69499-3>

Favio, L. (2006, agosto 2006). Nuestro oficio. *Página/12*. <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/subnotas/3589-1296-2006-08-27.html>

- Fechine, Y. (2014). Transmediação, entre o lúdico e o narrativo. En C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola (Eds.), *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas* (pp. 69-84). UOC.
- Feijóo, C., Pascu, C., Misuraca, G., & Lusoli, W. (2009). The Next Paradigm Shift in the Mobile Ecosystem: Mobile Social Computing and the Increasing Relevance of Users. *Communications & Strategies*, 1(75), 57-78.
- Fernández, J. L. (2021). *Vidas mediáticas. Entre lo masivo y lo individual*. La Crujía.
- Ferraris, M. (2023). *Documentalidad. Por qué es necesario dejar huellas*. Ediciones Trea. (Publicado originalmente en 2009).
- Fontcuberta, J. (2011, mayo 11). Por un manifiesto posfotográfico. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Galaxia Gutenberg.
- Fontcuberta, J. (2024). *Desbordar el espejo. La fotografía, de la alquimia al algoritmo*. Galaxia Gutenberg.
- Foucault, M. (1984). De los espacios otros “Des espaces autres”, Conferencia dictada en el Cercle des études architecturales (P. Blitstein & T. Lima, Trans.). *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5.
- Foucault, M. (2008). Topologías (R. García, Trad.). *Fractal*, XIII(48), 39-62.

- Freeman, M. (2014). Advertising the Yellow Brick Road: Historicizing the Industrial Emergence of Transmedia Storytelling. *International Journal of Communication*, 8, 2362-2381. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2486>
- Freeman, M. (2018). El concepto de arqueología transmedia. En C. Tamayo Gómez, M. Freeman, & E. Morales Velásquez (Eds.), *Arqueología transmedia en América Latina: mestizajes, identidades y convergencias* (pp. 9-25). Editorial EAFIT.
- Frith, J. (2012). Splintered Space: Hybrid Spaces and Differential Mobility. *Mobilities*, 7(1), 131-149. <https://doi.org/10.1080/17450101.2012.631815>
- Gallagher, M. (2014). Sounding ruins: reflections on the production of an 'audio drift'. *Cultural geographies*, 22(3), 467-485. <https://doi.org/10.1177/1474474014542745>
- Gambarato, R. R. (2012). Signs, systems and complexity of transmedia storytelling. *Estudos em Comunicação*, 12, 69-83.
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *Baltic Screen Media Review*, 1(1), 80-100. <https://doi.org/10.1515/bsmr-2015-0006>
- Gambarato, R. R., & Lapina-Kratasiuk, E. (2016). Transmedia storytelling panorama in the Russian media landscape. *Russian Journal of Communication*, 8(1), 1-16. <https://doi.org/10.1080/19409419.2015.1121789>
- García, A. C. (2012). Instalaciones. El espacio resemantizado. En J. La Ferla & S. Reynal (Eds.), *Territorios Audiovisuales* (pp. 227-251). Librería.

- García Canal, E. (2024). Escrache como Poética de la Existencia. Un acercamiento a la práctica política del escrache desde la categoría de parrhesia. *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*, 45(131), 404-432. <https://doi.org/10.15332/25005375.9814>
- Garcia Garcia, A., & Roig Segovia, E. (2018). Layscapes: Critical cartography of the linked city. [i2] *Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio*, 6(2). <https://i2.ua.es/article/view/13157>
- García, V. (2021). Crítica y no ficción. Notas para repensar el género en tiempos de “posverdad”. *Recial*, 12(20), 195-211. <https://doi.org/10.53971/2718.658x.v12.n20.35439>
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary* [PhD Thesis, Goldsmiths, University of London]. http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf
- Gaye, L., Holmquist, L. E., & Mazé, R. (2002). *Sonic City*. <https://web.archive.org/web/20080518121607/http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/index.html>
- Gaye, L., Mazé, R., & Holmquist, L. E. (2003). *Sonic City: the urban environment as a musical interface* [Paper]. New Interfaces for Musical Expression, NIME-03.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos, la literatura en segundo grado* (C. Fernández Prieto, Trad.). Taurus. (Trabajo original publicado en 1970).

- Gifreu-Castells, A. (2014). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. UOC Press.
- Gifreu-Castells, A. (2015a). Ambitos de aplicación de la narrativa transmedia. En M. Francés I Domènec, G. Llorca Abad, & A. Peris Blanes (Eds.), *La televisión conectada en el entorno transmedia* (pp. 67-93). EUNSA.
- Gifreu-Castells, A. (2015b). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres modelos narrativos. *Obra digital*, 8, 14-39. <https://doi.org/10.25029/od.2015.54.8>
- Gifreu-Castells, A., Sánchez-Castillo, S., & Galán, E. (2019). Aproximación al documental interactivo como formato nativo transmedia. Pasavento. *Revista de Estudios Hispánicos*, VII(2), 275-302.
- Giménez, G. (2001). Cultura, territorio y migraciones. Aproximaciones teóricas. *Alteridades*, 11(22), 5-14. <https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/view/381>
- Giménez, G. (2004). Territorio, paisaje y apego socio-territorial. Culturas populares e indígenas. *Región Cultural CONACULTA*, 315-328.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. ETC Press.
- Giovagnoli, M. (2017). *The Transmedia Way: A Storytellers, Communicators and Designers' Guide to the Galaxy*. ETC Press.

- Glosario Social Expandido. (2016, enero 25). *Walking Cinema* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/niEr9auicKY>
- Gómez, J. (2012, octubre 19). The 10 Commandments Of 21st Century Franchise Production. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/10-commandments-of-21st-century-franchise-production-2012-10>
- González-Aurignac, E., & Temes-Cordovez, R. (2019). Digitropismo Urbano. Una taxonomía de las redes digitales inductoras de cambios direccionales en el espacio urbano. *Innovación e Investigación en Arquitectura y Territorio*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.14198/i2.2019.2.07>
- Gosciola, V. (2012). Narrativa transmédia: conceituação e origens. En C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola (Eds.), *Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas*. Editorial Universidad del Rosario.
- Goyes Narváez, J. C. (2010). Audiovisualidad y cultura popular. La oralidad reimaginada. *Cuadernos de Literatura del Caribe e Hispanoamérica*, 12, 211-229.
- Goyes Narváez, J. C. (2020). *Audiovisualidad, cultura popular e investigación-creación*. 103-120.
- Guattari, F., & Rolnik, S. (2006). *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Traficantes de Sueños. (Trabajo original publicado en 2005).
- Haesbaert, R. (2011). *El mito de la desterritorialización: del “fin de los territorios” a la multiterritorialidad*. Siglo XXI.

- Haesbaert, R. (2013). Del mito de la desterritorialización a la multiterritorialidad. *Cultura y representaciones sociales*, 8(15), 9-42. <https://www.scielo.org.mx/pdf/crs/v8n15/v8n15a1.pdf>
- Harvey, D. (1989). *The Condition of Postmodernity*. Blackwell Publisher.
- Harvey, D. (2014). *Diecisiete contradicciones y el fin del capitalismo* (J. M. Madariaga, Trad.). Traficantes de Sueños.
- Harvey, D. (2024). *Los límites del capital* (I. López Hernández, Trad.). Traficantes de Sueños. (Trabajo original publicado en 1982).
- Heidegger, M. (1991). *Ser y tiempo*. Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1926).
- Hernández Cordero, A. (2008). De la dialéctica a la triáléctica del espacio: Aproximaciones al pensamiento de Milton Santos y Edward Soja. En C. Mendoza (Ed.), *Tras las huellas de Milton Santos. Una mirada latinoamericana a la geografía humana contemporánea* (pp. 84-97). Anthropos.
- Hernández Marcelo, J. (2019). Repensando la bio-política desde el Nuevo realismo. *Estudios Filosóficos*, 68(199), 573-591.
- Hernández Quintela, I. (2010). *Guía para la navegación urbana*. Universidad Iberoamericana.
- Hessel, F. (2015). *Paseos por Berlín* (M. Laguillo, Trad.). Errata naturae. (Trabajo original publicado en 1929).

- Higgins, D. (1966). Intermedia. *The somethings else newsletter*, 1(1), 1-4. <https://dickhiggins.org/intermedia>
- Hjorth, L., & Pink, S. (2014). New visualities and the digital wayfarer: Reconceptualizing camera phone photography and locative media. *Mobile Media & Communication*, 2(1), 40-57. <https://doi.org/10.1177/2050157913505257>
- Howes, D. (2004). *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*. Berg.
- Hudson, D., & Zimmermann, P. (2025). Documentary's Augmented Realities. En J. Kermanski & Wiehl. Anna (Eds.), *Expanded Documentary. Ecologies of Images | Images of Ecology* (pp. 201-223). Avinus Verlag.
- Huergo, J. (2007). El sentido político de la comunicación comunitaria. En AA.VV. (Ed.), *Comunicación comunitaria y participación ciudadana*. Universidad de la República.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza/Emecé. (Trabajo original publicado en 1938).
- Humphries, C. (1991). On Quakerism, Trans-media and Democracy: Thoughts of Stuart Saunders Smith. *Ex-tempore*. <http://www.ex-tempore.org/Humphrie.htm>
- Igarza, R. (2008). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*. La Crujía.

Igarza, R. (2009, septiembre 7). Roberto Igarza: “Los nuevos medios implican cambios en paradigmas que reconfortaban a la profesión”. *Maestría en Comunicación Digital Interactivo*. <http://www.unrinteractiva.com.ar/2009/09/roberto-igarza-los-nuevos-medios-implican-cambios-en-paradigmas-que-reconfortaban-a-la-profesion/>

Igarza, R. (2010, julio 10). La ciudad, hipertexto y creatividad II. *Interactive Digital Media*. <https://robertoigarza.wordpress.com/2010/07/09/la-ciudad-hipertexto-ycreatividad-ii/>

Internacional Situacionista. (1999). Definiciones. En L. Navarro (Coord), *Internacional Situacionista: Textos completos en castellano de la revista Internationale Situationniste (1958-1969) vol.1 La realización del arte # 1-6 más “Informe sobre la construcción de situaciones”* (pp. 17-18). Literatura Gris. (Trabajo original publicado en 1958).

Irigaray, F. (2013). Narrativas hipermedias en el webperiodismo. DocuMedia: punto de encuentro entre el documentalismo social, el periodismo de investigación y la narrativa digital interactiva. En F. Irigaray, D. Ceballos, & M. Manna (Eds.), *Webperiodismo en un ecosistema líquido* (pp. 91-98). Laborde Libros Editor. <http://hdl.handle.net/2133/2315>

Irigaray, F. (2014). La ciudad como plataforma narrativa. El documental transmedia Tras los pasos de El Hombre Bestia. En F. Irigaray & A. Lovato (Eds.), *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 113-131). UNR Editora. <http://hdl.handle.net/2133/3610>

Irigaray, F. (2015a). Navegación Territorial. Entramado narrativo urbano. En F. Irigaray & A. Lovato (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción Análisis, experiencias y tecnologías* (pp. 115-126). UNR Editora. <http://hdl.handle.net/2133/5666>

- Irigaray, F. (2015b). Periodismo transmedia: nuevas posibilidades narrativas y de experiencia de usuarios. En G. Roitberg & F. Piccato (Eds.), *Periodismo disruptivo: Dilemas y estrategias para la innovación* (pp. 167-172). La Crujía.
- Irigaray, F. (2016). Documental transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En F. Irigaray & D. Renó (Eds.), *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas* (pp. 39-53). Crujía.
- Irigaray, F. (2017). El documental en las narrativas transmedia y la territorialidad expandida. En R. Aparici & D. García Marín (Eds.), *¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror* (pp. 129-144). Gedisa.
- Irigaray, F. (2019). Territorialidad expandida en el documental transmedia. En F. Irigaray, V. Gosciola, & T. Piñero-Otero (Eds.), *Dimensões Transmídia* (pp. 390-412). Ria Editorial. <https://www.riaeditorial.com/livro/dimensoes-transmidia>
- Irigaray, F. (2021). De los conceptos de espacio, territorio y lugar al de postterritorio: Territorialidad expandida en el ecosistema urbano. En V. Gosciola & F. Irigaray (Eds.), *Transmedia Storytelling e complexidades narrativas* (pp. 36-67). Ria Editorial. <http://www.riaeditorial.com/livro/transmedia-storytelling-e-complexidades-narrativas>
- Irigaray, F. (2022). Narrativas expandidas por la ciudad. Habitar los relatos en el postterritorio. En C. Ortiz (Ed.), *Convergências da comunicação: novas perspectivas e visões* (2da. edición, pp. 79-109). Ria Editorial. <https://www.riaeditorial.com/livro/convergencias-da-comunicacao2>

- Irigaray, F. (2023a). Reseña: La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso. *La Trama de la Comunicación*, 27(1), 172-177. <https://doi.org/10.35305/lt.v27i1.827>
- Irigaray, F. (2023b). Transitar el postterritorio. Relatos transversales sobre la ciudad atópica. En L. Luchessi (Ed.), *Entre lo local y lo global. Saberes, espacios y movilidades en tiempos de pandemia* (pp. 125-153). Ediciones CIESPAL.
- Irigaray, F. (2024). Narrativas Transmedia. En D. de Charras, L. Kejval, & S. Hernández (Eds.), *Vocabulario crítico de las Ciencias de la Comunicación* (pp. 293-296). Taurus.
- Irigaray, F. (2025). *Deri(Bar). Deriva Geonarrativa por los bares y cafés de la ciudad de Rosario*. UNR Editora.
- Irigaray, F., & Castro Rojas, S. (2026). Inteligencias artificiales y capitalismo extractivista: Un enfoque decolonial. En *Colonización tecnológica digital*. Editorial CIESPAL. En prensa.
- Irigaray, F., Irisarri, P., Lovato, A., & Moreno, G. (2014). Navegación territorial: la ciudad como entramado narrativo. En REDCOM (Ed.), *Actas del XVI Congreso de RedCom* (pp. 1-18). [CD-ROM]. Universidad Nacional de La Matanza.
- Irigaray, F., & Lovato, A. (2015). Prólogo. En F. Irigaray & A. Lovato (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías* (pp. 9-11). UNR Editora.
- Irigaray, F., & Lovato, A. (2018, abril 7). El periodismo transmedia y la ciudadanía comunicativa. *La Capital*. <https://www.lacapital.com.ar>

com.ar/educacion/el-periodismo-transmedia-y-la-ciudadania-comunicativa-n1585609.html

- Irisarri, P., & Lovato, A. (2022). Narrativas interactivas y transmedia de no ficción: Experiencias evolutivas en las producciones del #DCMTeam de la UNR. *Temas y problemas de comunicación*, 20, 13-23. <https://zenodo.org/record/7428712>
- Islas, O. (2007). La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 7, 68-77.
- Islas, O. (2008). El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra Clave*, 11(1), 19-39. <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/1413>
- Jackson, P. (1999). ¿Nuevas geografías culturales? *Documents d'Anàlisi Geogràfica*, (34), 41-51.
- Jenkins, H. (2001, junio 1). Convergence? I Diverge. *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge>
- Jenkins, H. (2003, enero 15). Transmedia storytelling: moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. (Trabajo original publicado en 2006).
- Jenkins, H. (2009a, diciembre 12). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Henry Jenkins*. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- Jenkins, H. (2009b, diciembre 12). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. *Henry Jenkins*. http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura Transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa.
- Karlsen, J. (2019). Transmedia Documentary. Experience and Participatory Approaches to Non-Fiction Transmedia. En M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (pp. 94-115). Routledge.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press. <https://publishing.cdlib.org/ucpressebooks/view?docId=ft4h4nb22p&chunk.id=d0e86&toc.id=&toc.depth=1&brand=ucpress&anchor.id=bkd0e105#X>
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds-rethinking cyberworld design. *Proceedings International Conference on Cyberworlds 2004*, 409-413. <https://ieeexplore.ieee.org/document/1366205>

- Klastrup, L., & Tosca, S. (2014). Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming. En M. L. Ryan & J. N. Thon (Eds.), *Storyworlds Across Media* (pp. 295-314). University of Nebraska Press.
- Krauss, R. (1983). Sculpture in the Expanded Field. En H. Foster (Ed.), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Bay Press.
- Kristeva, J. (1997). Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela. En D. Navarro (Ed.), *Intertextualité (Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto)* (pp. 1-24). UNEAD, Casa de las Américas, Embajada de Francia en Cuba. (Trabajo original publicado en 1967).
- Kusch, R. (1976). *Geocultura del hombre americano*. Fernando García Cambeiro.
- Kwan, M.-P., & Ding, G. (2008). Geo-Narrative: Extending Geographic Information Systems for Narrative Analysis in Qualitative and Mixed-Method Research. *The Professional Geographer*, 60(4), 443-465. <https://doi.org/10.1080/00330120802211752>
- Lahoz Palacio, C. F. (2017). Trascendiendo el interfaz: la reintroducción del juego en el espacio público mediante las tecnologías digitales. Constelaciones. *Revista de Arquitectura de la Universidad CEU San Pablo*, 5, 197-209. <https://doi.org/10.31921/constelaciones.n5a12>
- Landow, G. (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós.

- La Opinión Austral. (2024, junio 11). La CTA y artistas digitales hicieron un “proyectarazo” contra la Ley Bases. Recuperado en 2026, enero 4 de <https://laopinionaustral.com.ar/argentina/la-cta-y-artistas-digitales-hicieron-un-proyectarazo-contr-la-ley-bases-428619.html>
- Lapeña Gallego, G. (2014). El caminar por la ciudad como práctica artística: desplazamiento físico y rememoración. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 6(1), 21-34. https://doi.org/10.5209/rev_ANRE.2014.v6.n1.45321
- Lash, S. (2005). *Crítica de la información* (H. Pons, Trad.). Amarrortu. (Trabajo original publicado en 2002).
- Laurel, B. (1991). *Computers as theatre*. Addison-Wesley.
- Laurel, B. (2000). Creating core content in a post-convergence world. *TauZero*. http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html
- Le Breton, D. (2015). *Elogio del caminar* (H. Castignani, Trad.). Siruela. (Trabajo original publicado en 2000).
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio* (E. Martínez Gutiérrez, Trad.) (E. Martínez Gutiérrez, Trad.). Capitán Swing. (Trabajo original publicado en 1974).
- Lemos, A. (2001). Ciber-flânerie. En D. Fraga da Silva & S. Fragoso (Eds.), *Comunicação na Cibercultura* (pp. 45-60). Unisinos.

- Lemos, A. (2009). Medios locativos y territorios informativos. Comunicación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre las espacialización en la cibercultura. *Inclusiva-net*, 2, 25-42.
- Lemos, A. (2013). Realidade Aumentada. Narrativa e mídias de geolocalização. En A. Sánchez (Ed.), *MóBILE. Reflexión y experimentación en torno a los medios locativos en el arte contemporáneo en México* (pp. 85-103). Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Centro Multimedia - CENART.
- Levin, B. (1970). *The Pendulum Years: Britain and the Sixties*. Cape.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio* (F. Martínez Álvarez, Trad.). OPS. (Trabajo original publicado en 1994).
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: informe al Consejo de Europa*. Anthropos. (Trabajo original publicado en 1997).
- Logan, R., & Scolari, C. (2010). Mcommunication. The emergence of mobile communication within the media ecosystem explorations. *Media Ecology*, 9, 169-184.
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* [Master of Science, Massachusetts Institute of Technology]. <https://cms.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/>
- López Martínez, I. (2010). El retorno del flâneur: hacia una cartografía de la deriva. *Imafronte*, (21-22), 197-207. <https://revistas.um.es/imafronte/article/view/200941>

- Lorente Bilbao, J. (2003). Miradas sobre la ciudad. La sinfonía como representación de la urbe. *Zainak. Cuadernos de Antropología-Etnografía*, 1(23), 55-69.
- Lovato, A. (2013, abril 16). Experiencia transmedia en el MICA 2013. *Maestría en Comunicación Digital Interactiva - UNR*. <https://www.unrinteractiva.com.ar/2013/04/experiencia-transmedia-en-el-mica-2013/>
- Lovato, A. (2018). *El guión transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción* [Tesis Maestría, Universidad Nacional de Rosario]. <https://rehip.unr.edu.ar/handle/2133/21468>
- Lovato, A. (2023). *Narrativas post-pantalla: una aproximación al diseño de experiencias inmersivas de no-ficción* [Paper]. XXV Congreso RedCom.
- Lovato, A., & Irigaray, F. (2021). La no-ficción latinoamericana: del documental interactivo al documental transmedia. *Hipertext.net*, 23, 1-5. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.01>
- Lovato, A., Irigaray, F., & Freixa, P. (2023). Towards the Expansion of Narrative Boundaries in Latin American Non-fiction: Immersive Narratives, Territoriality and Participation. En M. Negreira-Rey, J. Vázquez-Herrero, J. Sixto-García, & X. López-García (Eds.), *Blurring Boundaries of Journalism in Digital Media. Studies in Big Data* (Vol. 140, pp. 169-184). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43926-1_12

- Luke, R. (2005). The Phoneur: Mobile Commerce and the Digital Pedagogies of the Wireless Web. En P. Trifonas (Ed.), *Communities of Difference* (pp. 185-204). Palgrave Macmillan.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Rojas - Universidad de Buenos Aires.
- Machado, A. (2006). Convergencia y divergencia de Medios. *Miradas*, 1-8.
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*. Siglo Veintiuno.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós. (Trabajo original publicado en 2001).
- Manovich, L. (2008). El cine, el arte del index. En J. La Ferla (Ed.), *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación II: Las prácticas mediáticas pre-digitales y post-analógicas* (pp. 170-186). Aurelia Rivera / Nueva Librería. (Trabajo original publicado en 1995).
- Marcos Molano, M., Romero Chamorro, S. F., & Santorum González, M. (2019). El Storyworld en la narrativa de los Juegos Documentales Interactivos. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 17(1), 39-59. <https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1246>
- Marín, A. (2021). El documental inmersivo: comprender el fenómeno en los relatos de no ficción a través de una propuesta de tipología.

Profesional de la información, 30(4). <https://doi.org/10.3145/epi.2021.jul.11>

Martínez, S. (2018). Más que poner un pie delante del otro. En M. Tironi & G. Mora (Eds.), *Caminando. Prácticas, corporalidades y afectos en la ciudad* (pp. 35-58). Ediciones Universidad Alberto Hurtado.

Maschio, T. (2017). *Storyliving: An ethnographic study of how audiences experience VR and what that means for journalism*. Google News Lab. <https://news.google.com/assets/docs/storyliving-a-study-of-vr-in-journalism.pdf>

Massey, D. (1985). New directions in Space. En D. Gregory & J. Urry (Eds.), *Social Relations and Spatial Structure* (pp. 9-19). McMillan.

Massey, D. (2007). *Geometrías del poder y la conceptualización del espacio* [Conferencia]. Conferencia dictada en la Universidad Central de Venezuela.

Mata, M. C. (2002). Comunicación, Ciudadanía y poder. Pistas para pensar su articulación. *Diálogos de la Comunicación*, 64-75.

Mata, M. C. (2006). Comunicación y ciudadanía. Problemas teórico-políticos de su articulación. *Revista Fronteiras - estudos midiáticos*, 8(1), 5-15.

Mata, M. C., & Córdoba, M. L. (2024). Ciudadanía comunicacional. En D. de Charras, L. Kejval, & S. Hernández (Eds.), *Vocabulario crítico de las Ciencias de la Comunicación* (p. 75). Taurus.

- Maynard, R. (1971). *The celluloid curriculum. How to use movies in the classroom*. Hayden Book Co.
- McCullough, M. (2008). Epigraphy and the public library. En A. Aurigi & F. de Cindio (Eds.), *Augmented urban space: Articulating the physical and electronic city* (pp. 61-72). Ashgate.
- McLuhan, M., & McLuhan, E. (1988). *Laws of media: the new science*. University of Toronto Press.
- McLuhan, M., & Nevitt, B. (1972). *Take Today: the executive as dropout*. Harcourt Brace Jovanovich.
- McQuire, S. (2016). *Geomedia: Networked Cities and the Future of Public Space*. Polity Press.
- Méndez, E. (2012). De anti-lugares, o la difusión de la narcoarquitectura en Culiacán. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 2(2), 43-62. <https://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/mendez>
- Migrant Footsteps (2023). Alex Wong tells the story in Chinatown. (Foto: Michael Epstein). Walking cinema. <https://www.walkingcinema.org/project-migrant-footsteps>
- Miles, A. (2014). Interactive documentary and affective ecologies. En K. Nash, C. Hight, & C. Summerhayes (Eds.), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses* (pp. 67-82). Palgrave MacMillan.

- Miller, E., & Zimmermann, P. (2022, agosto 25). How Augmented Documentary Illuminates the Politics of Place. *The Edge*. <https://www.theedgemedialab.org/augmented-documentary-illuminates-politics-of-place>
- Molist, M. (2009, enero 28). Pasión por el “geocaching”, el juego de encontrar tesoros escondidos. *El País*. https://elpais.com/diario/2009/01/29/ciberpais/1233199466_850215.html
- Moloney, K. (2011). *Porting Transmedia Storytelling to Journalism* [Masters Thesis, University of Denver]. <https://digitalcommons.du.edu/etd/440>
- Monje, D. (2024). Convergencia. En D. de Charras, L. Kejval, & S. Hernández (Eds.), *Vocabulario crítico de las Ciencias de la Comunicación* (pp. 117-121). Taurus.
- Montaldo, G. (2024). Imaginar y documentar: la doble vida del arte. *Heterotopías*, 7(13), 1-18. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/heterotopias/article/view/45388>
- Montalvo Gallego, B. (2003). *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia].
- Moreno Sánchez, I. (2015). Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia. *Zer*, 20(38), 87-107.
- Moreno Sánchez, I., & Navarro Newball, A. A. (2016). El hipermedia móvil como nuevo medio y su protagonismo en la creación transmedia. *Kepes*, 13(13), 145-170. <https://doi.org/10.17151/10.17151/kepess.2016.13.13.9>

- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro* (M. Vallejo-Gómez, Trad.). UNESCO.
- Müller-Pohle, A. (1985). Informations strategien. *European Photography*, 6(1).
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210. <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>
- Nash, K. (2022). *Interactive Documentary. Theory and Debate*. Routledge.
- Navarro-Redón, A. (2021). Pokémon Go: la experiencia del espacio urbano aumentado. *Ciudad y Territorio Estudios Territoriales*, 53(209). <https://doi.org/10.37230/CyTET.2021.209.01>
- Nelson, T. (1987). *Literary Machines: The report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertext, thinkertoys, tomorrow's intellectual revolution, and certain other topics including knowledge, education and freedom (edition 87.1)*. Mindful Press.
- Niantic. (2020, marzo 30). Acercando la jugabilidad del mundo real a los hogares. *Niantic Labs*. <https://nianticlabs.com/news/stay-safe>
- Núñez Camacho, V., & Pérez Navarro, P. (2008). Cuando el espacio se vuelve lenguaje territorios, nación e identidades en las ciencias sociales. *Signo y Pensamiento*, 27(53), 16-21. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/6886>

- O'Flynn, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 141-157. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.141_1
- O'Flynn, S. (2015). Designed Experiences in Interactive Documentaries. En D. Marcus & S. Kara (Eds.), *Contemporary Documentary* (pp. 72-86). Routledge.
- Palacios, M., & Díaz Noci, J. (2009). *Ciberperiodismo: métodos de investigación. Una aproximación multidisciplinar en perspectiva comparada*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Pavlik, J. V. (2014). Ubiquidade: O 7.o princípio do jornalismo na era digital. En J. Canavilhas (Ed.), *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença* (pp. 159-183). Livros LabCom.
- Pearce, M. (2008). Framing the days: place and narrative in cartography. *Cartography and Geographic Information Science*, 35(1), 17-32. <https://doi.org/https://doi.org/10.1559/152304008783475661>
- Pearson, R. (2009, julio 29). *Transmedia Storytelling in Historical and Theoretical Perspective* [Sesión de conferencia]. The Ends of Television Conference, University of Amsterdam.
- Pegoraro, R. (2014, Julio 17). Cellphone Talkers Get Their Own Sidewalk Lane in D.C. *yahoo tech*. <https://tech.yahoo.com/general/article/cellphone-talkers-get-their-own-sidewalk-lane-in-d-c-92080566744.html>

- Pérez de Lama, J. (2009). Espacio público y Flujos electrónicos. Acerca de ciertos recursos urbanos intangibles. *Inclusiva-net(2)*, 101-108.
- Pérez Latorre, O. (2013). Apuntes sobre la teoría de la diversión. En C. Scolari (Ed.), *Homo Videoludens 2.0. De pacman a gamification* (pp. 223-252). Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Pink, S. (2009). *Doing Sensory Ethnography*. Sage.
- Pink, S., & Hjorth, L. (2014). The digital wayfarer: Reconceptualising camera phone practices in an age of locative media. En G. Goggin & L. Hjorth (Eds.), *The Routledge Companion to Mobile Media* (pp. 488-498).
- Pratten, R. (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling a practical guide for beginners* (2da. edición). CreateSpace Independent Publishing Platform. (Trabajo original publicado en 2011).
- Puebla, A. C. (2023). Comunicación y ciudad. En A. Entel (Ed.), *Diccionario de Comunicación. Conceptos y debates de las Ciencias de la Comunicación* (pp. 60-66). Fundación Walter Benjamin.
- Ramírez Velázquez, B., & López Levi, L. (2015). *Espacio, paisaje, región, territorio y lugar: la diversidad en el pensamiento contemporáneo*. UNAM, Instituto de Geografía.

Redacción Rosario. (2018, octubre 14). Hijos escrachó al represor Cunha Ferré. Recuperado en 2026 de <https://redaccionrosario.com/2018/10/14/hijos-escracho-al-represor-cunha-ferre>

Renó, D. (2013). Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia. *Doc On-Line: Revista Digital de Cinema Documentário*, 14, 93-112.

Renó, D. (2014). Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia. En F. Irigaray & A. Lovato (Eds.), *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 134-146). UNR Editora. <http://hdl.handle.net/2133/3610>

Renó, D. (2015). *Os múltiplos formatos narrativos do documentário transmídia para dispositivos convergentes*.

Renó, D. (2020). Post-photo-reportage and the challenges of the new audiovisual narratives. Anuario Electronico de Estudios en Comunicación Social. *Disertaciones*, 13(2). <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.8321>

Rheingold, H. (1994). *Realidad virtual*. Gedisa Editorial. (Trabajo original publicado en 1991).

Ríos, B. (2021). Situacionismo, psicogeografía y deriva: una cartografía de emociones. *Geografía Infinita*. <https://www.geografiainfinita.com/2021/03/situacionismo-psicogeografia-y-deriva-una-cartografia-de-emociones>

Rodrigo Mendizábal, I., & Villa Montoya, M. I. (2024). La imagen en la era de la inteligencia artificial. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*, 10, 5-9. <https://doi.org/10.32719/26312514.2024.10.12>

- Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 19-37. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43901
- Rodriguez-Vega, A. (2013, enero 17). psychogeographic guide de Paris. *architecture & everything else*. <https://architectureandeverythingelse.blogspot.com/2013/01/psychogeographic-guide-de-paris.html>
- Rose, M. (2011, noviembre 30). Four categories of collaborative documentary. *Collabdocs - where documentary meets networked culture*. <https://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary>
- Rose, M. (2014). Making Publics: Documentary as Do-it-with-Others Citizenship. En M. Ratto & M. Boler (Eds.), *DIY citizenship: Critical making and social media* (pp. 201-212). The MIT Press.
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14(1), 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>
- Rosso, R. (2018, noviembre 6). Ingress Prime, vuelve el juego que dio fama los creadores de Pokemon GO. *Uptodown blog*. <https://blog.uptodown.com/ingress-prime-android>
- Rost, A. (2006). *La interactividad en el periódico digital* [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2006/tdx-1123106-104448/ar1de1.pdf>

- Ruston, S. (2010). Storyworlds on the Move: Mobile Media and Their Implications for Narrative. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, 2(1), 101-120. <https://muse.jhu.edu/issue/20804>
- Ryan, M.-L. (2009). Space. En P. Hühn, J. Pier, W. Schmid, & J. Schönert (Eds.), *Handbook of narratology* (pp. 420-433). Walter de Gruyter.
- Ryan, M.-L. (2014). Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. En M.-L. Ryan & J.-N. Thon (Eds.), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 25-49). University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. John Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2019). ¿La narrativa en la realidad virtual? Anatomía de un sueño renacido (C. Moreno Pérez, Trad.). En D. Sánchez-Mesa Martínez (Ed.), *Narrativas transmediales: la metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales* (pp. 59-83).
- Ryan, M.-L., Foote, K., & Azaryahu, M. (2016). *Narrating space/spatializing narrative: where narrative theory and geography meet*. The Ohio State University.
- Ryan, M.-L., & Thon, J.-N. (2014). Storyworlds across Media: Introduction. En M.-L. Ryan & J.-N. Thon (Eds.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp.1-22). University of Nebraska Press.

- Sack, R. D. (1986). Human Territoriality: Its Theory and History. En R. H. Alan, J. S. Kaber, & D. W. Harley (Eds.), *Cambridge studies in Historical Geography*. Cambridge University Press.
- Saker, M., & Evans, L. (2020). Personalising the Urban: A Critical Account of Locative Media and the Digital Inscription of Place. En Lakshmi Priya Rajendran & Nezhapi-Delle Odeleye (Eds.), *Mediated Identities in the Futures of Place: Emerging Practices and Spatial Cultures* (pp. 39-55). Springer Nature.
- Saker, M., & Frith, J. (2019). From hybrid space to dislocated space: Mobile virtual reality and a third stage of mobile media theory. *New Media & Society*, 21(1), 214-228. <https://doi.org/10.1177/1461444818792407>
- Salaverría, R. (2003). Convergencia de los medios. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (81), 32-39. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/1471>
- Salaverría, R. (2005). *Redacción periodística en Internet*. EUNSA.
- Salaverría, R. (2014). Multimedialidade: Informar para cinco sentidos. En J. Canavilhas (Ed.), *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença* (pp. 25-52). Livros LabCom. https://www.labcom.ubi.pt/antigo_labcom/livro/121
- San Cornelio Esquerdo, G. (2010). Mapas, teléfonos móviles y narraciones; posibilidades y estado de la cuestión de los locative media. *Anàlisi*, (40), 115-128. <https://doi.org/10.7238/a.v0i40.1148>

San Martín, P. (2003). *Hipertexto: Seis propuestas para este milenio*. La Crujía.

Santos, M. (2000). *La Naturaleza del Espacio. Técnica y tiempo. Razón y emoción*. Ariel.

Scolari, C. (2012, mayo 9). Más allá de la ficción. El documental transmedia. *Hipermediaciones*. <https://hipermediaciones.com/2012/05/09/mas-alla-de-la-ficcion-el-documental-transmedia>

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Scolari, C. (2017, marzo 2). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. *Hipermediaciones*. <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion>

Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Gedisa.

Scolari, C. (2019a). Prefacio/Prólogo: De la Interfaz de Usuario a la Ecología de las Interfaces. En T. Burgos & R. Cunha (Eds.), *Interfaces Contemporâneas no Ecosistema Midiático* (pp. 9-11). Ria Editorial. <https://www.riaeditorial.com/livro/interfaces-contemporaneas-no-ecossistema-midiatico>

Scolari, C. (2019b). Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia! (Or Life, Passion and the Decline of a Concept). *LIS. Letra. Imagen. Sonido. Ciudad mediatizada*, XI(20), 69-92. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/550160>

- Scolari, C. (2020). *Cultura Snack. Lo buenos si breve*. La Marca.
- Scolari, C. (2022). *La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso*. Anagrama.
- Scolari, C. (2024). *Sobre la evolución de los medios. Emergencia, adaptación y supervivencia*. Ampersand. (Trabajo original publicado en 2023).
- Scolari, C., Aguado, J. M., & Feijóo, C. (2013). Una ecología del medio móvil: contenidos y aplicaciones. En J. M. Aguado, C. Feijóo, & I. J. Martínez (Eds.), *La comunicación móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital* (pp. 79-106). Gedisa.
- Segato, R. (2006). En busca de un léxico para teorizar la experiencia territorial contemporánea. *Politika. Revista de Ciencias Sociales*, 2, 129-148.
- Sepúlveda Castro, G. (2023). Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 189, 99-112.
- Serra Navarro, D. (2017). *Deriva y medios locativos: prácticas georreferenciadas* [Paper]. III Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales - ANIAV 2017 - GLOCAL.
- Schafer, R. M. (1969). *The New Soundscape*. Don Mills.

- Schafer, R. M. (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (V. G. Carzorla, Trad.). Intermedio. (Trabajo original publicado en 1993).
- Shields, R. (1994). Fancy Footwork: Walter Benjamin's Notes on Flanerie. En K. Tester (Ed.), *The Flâneur* (pp. 61-80). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203420713_chapter_4
- Silva, A. (1992). *Imaginarios Urbanos. Bogotá y São Paulo: cultura y comunicación urbana en América Latina*. Tercer Mundo Editores.
- Sinclair, I. (1997). *Lights Out for the Territory*. Granta Publications.
- Smith, N. (1996). *The New Urban Frontier, Gentrification and the Revanchist City*. Routledge.
- Soja, E. (1997). El tercerespacio. Ampliando el horizonte de la geografía. *Geográficos*, 8.
- Sonic City. (2004/2003). Prototype. <https://web.archive.org/web/20080508011827/http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/prototype.html>
- Southworth, M. (1969). The Sonic Environment of Cities. *Environment and Behavior*, 1(1), 49-70. <https://doi.org/10.1177/001391656900100104>
- Souto, P., & Benedetti, A. (2011). Pensando el concepto de lugar desde la geografía. En P. Souto (Ed.), *Territorio, Lugar, Paisaje. Prácticas y conceptos básicos en geografía* (pp. 83-128). Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires.

- Spíndola Zago, O. (2016). Espacio, territorio y territorialidad: una aproximación teórica a la frontera. *Revista Mexicana de Ciencia Política y Sociales*, 61(228), 27-55. [https://doi.org/10.1016/S0185-1918\(16\)30039-3](https://doi.org/10.1016/S0185-1918(16)30039-3)
- Springgay, S., & Truman, S. E. (2017). A Transmaterial Approach to Walking Methodologies. *Body & Society*, 23(4), 27-58. <https://doi.org/10.1177/1357034X17732626>
- Sorrentino, M. (2016, septiembre 16). Pokemon Go Plus keeps you catching them all without pulling out a phone. *CNET*. <https://www.cnet.com/pictures/pokemon-go-plus-keeps-you-catching-them-all-without-pulling-out-a-phone>
- Stalker. (2008, febrero 25). 2^Giornata mondiale della Lentezza. *la lentezza*. <https://lalentezza.wordpress.com/2008/02/04/2-giornata-mondiale-della-lentezza>
- Suau, J., & Masip, P. (2011). Models de participació de les audiències en mitjans digitals catalans: anàlisi de La Vanguardia, El Periódico, Vilaweb i 3cat24. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, 28(1), 83-104. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.79>
- Souza e Silva, A. de (2006). From Cyber to Hybrid. *Space and Culture*, 9(3), 261-278. <https://doi.org/10.1177/1206331206289022>
- Souza e Silva, A. de, & Hjorth, L. (2009). Playful Urban Spaces. *Simulation & Gaming*, 40(5), 602-625. <https://doi.org/10.1177/1046878109333723>

- Souza e Silva, A. de, & Sutko, D. (2009). Merging Digital and Urban PLayspaces: An Introduction to the Field. En A. de Souza & D. Sutko (Eds.), *Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces* (pp. 21-36). Peter Lang Publishing.
- Sucari, J. (2012). *El documental expandido: pantalla y espacio*. UOCpress.
- Suter Latour, G. (2010). Análisis teórico-práctico del vacío y del silencio en la producción artística contemporánea [Tesis Doctoral, Universitat Politècnica de València].
- Suter Latour, G. (2011). Imagen Expandida. *Luna Cornea*, 33, 326-341.
- Thomas, R. (2007). La marche en ville. Une histoire de sens. *L'espace Géographique*, 1(36), 15-26.
- TIME Staff. (2008, abril 14). Graffiti 2.0: Gone by Morning. *Time*. <https://time.com/archive/6908858/graffiti-2-0-gone-by-morning/>
- Toffler, A. (1981). La tercera ola (A. Martín, Trad.). Círculo de Lectores.
- Torrecilla, E. (2020, julio 01). La ciudad como un libro abierto: el flâneur como lector y escritor del espacio híbrido a través de la práctica artística. *ESCENA. Revista de las artes*, 80(1), 96-119. <https://doi.org/10.15517/es.v80i1.42476>
- Tzara, T. (1918). *Manifiesto Dadaísta*. Hiena Editora.

- urban_data. (2007a). *IMG 0294* [Fotografía]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/67003323@N00/396086001>
- urban_data. (2007b). *P1000245* [Fotografía]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/67003323@N00/1096664711>
- van Dijk, T. (1980). *Texto y contexto*. Cátedra.
- Vázquez Rodríguez, F. (1992). Más allá del ver está el mirar (Pistas para una semiótica de la mirada). *Revista Signo y Pensamiento*, 20, 31-40.
- Vázquez-Herrero, J. (2019). *Narrativas Digitales de No Ficción Interactiva: Análisis de la Experiencia del Usuario* [Tesis Doctoral, Universidade de Santiago de Compostela].
- Vázquez-Herrero, J., Negreira-Rey, M.-C., & Pereira-Fariña, X. (2017). Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos. *Revista Latina de Comunicación Social*, (72), 397-414. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2017-1171>
- Vidal Moranta, T., & Pol Urrútia, E. (2005). La apropiación del espacio: Una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología*, 36(3), 281-297. <https://raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/view/61819>
- Vilches Manterola, L. (2017). *Diccionario de teorías narrativas: Cine, Televisión, Transmedia*. Caligrama.
- Villaplana Ruiz, V. (2017). Discursos sociales transmedia del webdoc en España. El caso del Lab de RTVE. En S. Torrado Morales,

G. Ródenas Cantero, & J. G. Ferreras Rodríguez (Eds.), *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales* (pp. 201-215). UOC Press.

WalkingLab. (2017, mayo 14). Walking to the Laundromat. Recuperado en 2026, de <https://walkinglab.org/walking-to-the-laundromat-2>

Wayback Machine - Internet Archive. (2007a, noviembre 6). Recuperado en 2026, de https://web.archive.org/web/20071106233253/http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/user_study/mk_bg.jpg

Wayback Machine - Internet Archive. (2007b, noviembre 6). Recuperado en 2026, de https://web.archive.org/web/20071106232339/http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/user_study/users/mk/mk_map.jpg

Wayback Machine - Internet Archive. (2007c, noviembre 8). Recuperado en 2026, de https://web.archive.org/web/20071108143232/http://www.viktoria.se/fal/projects/soniccity/user_study/user_map_bg.jpg

Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. T&B Editores.

Wodiczko, K. (1987,1992). *The Homeless Projection Civil War Memorial* [Fotografía]. nmAu. <https://www.geifco.org/actionart/actionart02/nmAu/secciones/CiudadCuerpo/krzysztofwodiczko/wodiczko.htm>

Wolf, M. J. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge.

- Woolsey, C. (2024). Concrete Voicdes and Resoant. En A. Duarte (Ed), *Music, the Avant-Garde, and Counterculture* (pp. 237-252). Palgrave Macmillan. https://www.researchgate.net/publication/386322749_Concrete_Voices_and_Resonant_Bodies/figures
- Youngblood, G. (2012). *Cine Expandido* (M. Torrado, Trad.). EDUNTREF. (Trabajo original publicado en 1970).
- Zimmermann, P., & De Michiel, H. (2017). *Open Space New Media Documentary: A Toolkit for Theory and Practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315194783>
- Zoran, G. (1984). Towards a theory of space in narrative. *Poetics Today*, 5(2), 309-336.

SOBRE EL AUTOR

DR. FERNANDO IRIGARAY

Doctor y Licenciado en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Rosario (UNR – Argentina). Magister en Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (UNED – España).

Director de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva y de Comunicación Multimedial (#DCMteam | Producciones Transmedia) en la UNR. Director Ejecutivo de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (ICLA-UNR). Director del GeNIALab | Centro de Investigación y Producción en Inteligencia Artificial Generativa para la Narratividad (UNR). Consejero Superior por el claustro docente en el Consejo Superior de la UNR (2023-2027).

Fundador y presidente del Comité Académico del Foro Internacional de Periodismo Digital Rosario, del Encuentro Internacional de Narrativas Transmedia y director del Festival Internacional de Nuevas Narrativas de No Ficción (FINNOF).

Fue Miembro del Comité Académico de la Cátedra de Tecnopolítica y Cultura Digital del Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL-Ecuador).

Dirige y produce programas y documentales para TV, interactivos y transmedia, así como proyectos inmersivos. Entre más de 40 distinciones nacionales e internacionales, obtuvo con su equipo el Premio Internacional Rey de España Categoría Periodismo Digital 2013 con el DocuMedia Calles Perdidas y fue finalista con el DocuMedia Vibrato en el Premio Nuevo Periodismo Iberoamericano CEMEX+FNPI, categoría Internet (2009). Diploma de Reconocimiento Premio FOPEA al Periodismo de Investigación de la Argentina en la categoría Periodismo en Profundidad (2015), con el Documedia: Mujeres en Venta. Premio ATVC (Asociación Argentina de TV por Cable) como Mejor Documental (2019) y nominado al Premio Martín Fierro Federal 2018 en la categoría TV Documental con De barrio somos | Historias de clubes en 360°.

Fue galardonado por la Honorable Cámara de Diputados de la Nación, con el Reconocimiento por Trayectoria y Compromiso Social (2014).



Es docente investigador de la UNR y en varios posgrados en universidades argentinas e iberoamericanas. Su línea de investigación es sobre las narrativas inmersivas y transmedia de no ficción y la relación entre los medios locativos y las narrativas espaciales.

Profesor Titular regular del Seminario de Integración y Producción y de Comunicación Audiovisual I, en la Lic. en Comunicación Social y de Narrativa Transmedia en el Campo Educomunicacional en el Profesorado en Comunicación Educativa (UNR).

Investigador Categoría III programa de incentivos. Dirigió los proyectos “Narrativa Transmedia en proyectos documentales” (2013-2016) y “Narrativas Inmersivas: Realidad virtual y realidad aumentada en relatos de no ficción” (2017-2020) y en la actualidad es co-director de “Cartograf(IA), mapeo sobre el uso de los lenguajes/narrativas digitales potenciados con Inteligencia Artificial en el ecosistema de medios latinoamericanos. Análisis de casos y experiencias en medios regionales y locales en 2025-2029” (2025-2029) en la UNR.

Como editor y compilador publicó más de 20 libros y 20 artículos en español, portugués e inglés, sobre documental interactivo, narrativas transmedia, webperiodismo. Su último libro expandido es un ensayo fotográfico de la ciudad de Rosario.

AUTOR DEL PRÓLOGO

CARLOS A. SCOLARI

Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación (Università Sacro Cuore di Milano) y catedrático del Departamento de Comunicación en la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona. En 2024 recibió el Doctorado Honoris Causa por la Universidad Nacional de Rosario. Sus investigaciones se han centrado en la evolución de los ecosistemas mediáticos, las interfaces y las narrativas transmedia. Entre otras obras ha publicado: *Hacer Clic* (2004), *Hipermediaciones* (2008), *El fin de los medios* (con M. Carlón, 2009/12), *Narrativas Transmedia* (2013), *Transmedia Archaeology* (con P. Bertetti y M. Freeman, 2014), *Ecología de los Medios* (2015), *Las Leyes de la Interfaz* (2018/21), *Media Evolution* (2019), *La guerra de las plataformas* (2022), *Sobre la evolución de los medios* (2024) y *Homo Mediaticus* (2026). Ha sido IP del proyecto TRANSLITERACY del Programa H2020 de la UE (2015-18) y de los proyectos Transalfabetismos (2015-18), PLATCOM (2019-24) y LITERAC_ia (2024-27).

ÍNDICE DE AUTORES

A

- Acevedo, Cristóbal 261, 381
Acuña, Fernando 50, 82, 99, 113, 128, 140, 156, 226, 258, 267, 299, 381
Adam, Frédéric 140, 224, 265, 282, 286, 295, 306, 371, 381
Aguado, Juan Miguel 85, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 94, 262, 264, 381, 422
Albarelo, Francisco 121, 381
Amar, Georges 258, 259, 382, 407
Amar, Pierre-Jean 272, 382, 407, 433
Aparici, Roberto 42, 382, 402
Ardini, Claudia 161, 195, 248, 249, 382, 387
Aston, Judith 143, 192, 193, 194, 297, 347, 363, 382
Atarama-Rojas, Tomás 37, 383
Atget, Eugène 270, 271, 272, 383, 386
Augé, Marc 215, 229, 230, 231, 245, 257, 261, 383
Azaryahu, Maoz 419

B

- Bachelard, Gastón 220
Baetens, Jan 143, 383
Balaguer, Juanjo 170, 172, 173, 174, 175, 185, 191, 347, 363, 383

- Barbeito Andrés, Leticia 305, 384
Baringo Ezquerro, David 212, 213, 384
Barlow, John Perry 226, 227, 384
Barreiro León, Bárbara 281, 384
Barrios, Cleopatra 305, 384
Barthes, Roland 50, 270, 303, 384
Baudelaire, Charles 266, 267, 384
Beaudin, Nicolaus 114
Becerra, Martín 105, 110, 385
Benedetti, Alejandro 216, 237, 239, 385, 423
Benjamin, Walter 260, 267, 268, 270, 272, 279, 385, 416, 423
Bernardo, Nuno 129, 131, 132, 133, 284, 386
Berners-Lee, Tim 22, 386
Bertúa, Paula 113, 115, 302, 345, 386
Boj, Clara 248, 259, 294, 295, 299, 386
Bolle de Bal, Marcel 258
Bozal Chamorro, Leyre 271, 272, 386
Braunerhielm, Lotta 300, 386
Briguet, Daniel 138, 386

C

- Caloguerea, Alejandro 128, 381
Calvino, Italo 253, 387

Caminos, Alfredo 3, 161, 195,
248, 249, 382, 387

Canavilhas, João 3, 49, 55,
57, 387, 415, 420

Capote, Truman 140

Careri, Francesco 278, 279, 280,
281, 282, 284, 285, 286,
287, 288, 387

Carnap, Rudolf 181, 387

Castells, Manuel 31, 138, 147,
164, 165, 166, 167, 168,
169, 170, 174, 211, 224,
225, 226, 229, 301, 349,
363, 387, 397, 397

Castro Rojas, Sebastián 77, 112,
358, 359, 7, 403, 422

Català, Josep Maria 116, 388

Cebrián Herreros, Mariano 58, 388

Ch

Chavarría, Javier 298, 388

Chillón, Albert 147, 388

C

Certeau, Michel de 207, 238, 253,
254, 255, 260, 388

Ciarniello, María Cruz 355, 357, 388

Cifuentes, Adolfo 115, 302, 303,
304, 345, 388, 389

Cizek, Katherine 99, 114, 389

Clair, René 272

Claval, Paul 218, 389

Cloutier, Jean 42, 389

Colectivo Stalker 288, 289, 389

Colorado Nates, Oscar 115, 389

Conroy, Rebecca 340, 342

Cooley, Heidi Rae 248, 389

D

Davenport, Glorianna 159, 390

Davidson, Drew 150, 151, 180, 390

DCMteam | Producciones Transmedia
19, 336, 338, 339, 350,
364, 7, 430, 381

De Michiel, Helen 144, 183, 184,
185, 187, 189, 190, 191,
192, 347, 428

Debord, Guy 208, 283, 284, 285,
286, 287, 327, 330, 345,
390

Dena, Christy 149, 390

Deuze, Mark 58, 59, 391

Di Felice, Massimo 48, 84, 117,
161, 195, 231, 242, 245,
246, 248, 273, 275, 279,
329, 330, 332, 362, 366,
391

Díaz Noci, Javier 49, 415

Díaz, Diego 248, 259, 294, 295,
299, 386, 434

Ding, Guoxiang 78, 300, 329,
345, 406

Domínguez, Eva 98, 391

Dussel, Inés 68, 391

E

Ellard, Collin 208, 391

Ellin, Nan 249, 392

Engebretsen, Martin 51, 52, 53,
54, 55, 392
Epstein, Michael 248, 299, 358,
359, 392, 412
Escudero Chauvel, Lucrecia 228, 392
Evans, Leighton 96, 420
Export, Valie 114, 392

F

Fahmi, Salah 274, 275, 276, 392
Farman, Jason 248, 291, 292, 317,
317, 319, 393
Fast, Karin 300, 301, 393
Favero, Paolo 101, 393
Favio, Leonardo 20, 393
Fechine, Yvana 75, 394
Feijóo, Claudio 88, 89, 90, 394,
422
Fernández, José Luis 70, 87, 262,
263, 307, 388, 394, 396
Ferraris, Maurizio 72, 73, 394
Fontcuberta, Joan 108, 115, 302,
345, 394
Foote, Kenneth 419
Ford, Sam 3, 405
Foucault, Michel 213, 219, 220,
221, 222, 223, 229, 231,
250, 291, 394
Freeman, Matthew 31, 118, 390,
395, 405
Frith, Jordan 264, 292, 395, 420

G

Galán, Esteban 174, 397

Gallagher, Michael 306, 309, 310,
338, 395
Gambarato, Renira Rampazzo 22,
151, 152, 153, 363, 390,
395, 405
García García, Alejandro 161, 195,
247, 248, 249
García, Ana 140, 141, 216, 297,
298
García, Victoria 140, 141
García-Marín, David 42, 382
Gaudenzi, Sandra 65, 157, 158,
159, 160, 161, 164, 195,
347, 349, 363, 382, 396
Gaye, Layla 367, 369, 371, 396
Genette, Gérard 25, 26, 396
Gibson, William 226
Gifreu-Castells, Arnau 31, 138,
147, 164, 165, 166, 167,
168, 169, 170, 174, 349,
363, 397, 397
Giménez, Gilberto 234, 397
Giovagnoli, Max 37, 133, 134,
135, 136, 397
Gociol, Judith 357
Gómez, Jeff 125, 126, 395, 398,
414
González-Aurignac, Esther 36, 248,
398, 410, 439
Gosciola, Vicente 3, 24, 118,
394, 398, 402
Goyes Narváez, Julio César 67, 68,
398
Green, Joshua 405
Guattari, Félix 48, 240, 398

H

Haesbaert, Rogério 48, 232, 233,
239, 241, 398

Harvey, David 211, 225, 249, 329,
399

Heidegger, Martin 213, 242, 399

Hernández Cordero, Adrián 213, 399

Hernández Marcelo, Jimmy 73, 399

Hernández Quintela, Iván 257, 286,
376, 399

Hessel, Franz 267, 268, 399

Higgins, Dick 24, 335, 400

Hjorth, Larissa 75, 193, 263, 265,
274, 311, 312, 314, 320,
320, 327, 363, 400, 416,
424

Holmquist, Lars Erik 367, 396

Howes, David 193, 400

Hudson, Dale 199, 201, 363, 372,
379, 400

Huergo, Jorge 43, 400

Huizinga, Johan 75, 312, 327, 400

Humphries, Christine 24, 25, 400

I

Igarza, Roberto 31, 57, 67, 105,
106, 250, 253, 254, 259,
7, 400, 401

Internacional Situacionista 281, 282,
390, 401

Irigaray, Fernando 2, 3, 4,
5, 21, 42, 43, 44,
45, 55, 67, 74, 112,
116, 117, 147, 161, 182,

195, 207, 248, 251, 254,
258, 276, 294, 295, 302,
303, 305, 329, 330, 331,
336, 337, 338, 343, 347,
349, 430, 401, 402, 403,
409, 417

Irisarri, Patricio 350, 351, 352, 7,
403, 404

Islas, Octavio 3, 41, 85, 404

Ivens, Joris 272

J

Jackson, Peter 219, 404

Jansson, André 301, 393

Jenkins, Henry 21, 22, 26, 29,
30, 33, 34, 36, 44,
103, 113, 118, 119, 120,
121, 123, 126, 148, 176,
179, 228, 355, 11, 381,
404, 405

K

Kalnins, Karlis 290

Karlsen, Joakim 153, 154, 164,
349, 363, 405

Kinder, Marsha 26, 405

Klastrup, Lisbeth 33, 34, 405,
406

Krauss, Rosalind 114, 406

Kristeva, Julia 25, 406

Kusch, Rodolfo 219, 406

Kwan, Mei-Po 78, 300, 329, 345,
406

L

Landow, George 50, 406
 Lapeña Gallego, Gloria 258, 278,
 282, 407
 Lapina-Kratasiuk, Ekaterina 22,
 395
 Lash, Scott 226, 407
 Laurel, Brenda 26, 27, 28,
 46, 66, 407
 Le Breton, David 16, 256, 257,
 269, 344, 407
 Lefebvre, Henri 211, 212, 213,
 214, 238, 311, 317, 329,
 384, 407
 Lemos, André 83, 84, 161,
 195, 223, 245, 246, 248,
 274, 276, 290, 407, 408
 Levin, Bernard 3, 22, 408
 Lévy, Pierre 123, 227, 229, 408
 Lindell, Johan 301, 393
 Logan, Robert K. 89, 408
 Long, Geoffrey 3, 32, 38,
 148, 149, 150, 12, 408,
 421
 López Levi, Liliana 205, 207, 211,
 215, 216, 217, 225, 232,
 233, 240, 416
 López Martínez, Irene 262, 280,
 284, 408
 Lorente Bilbao, José 273, 409
 Lovato, Anahí 21, 25, 29, 97,
 147, 330, 351, 364, 7,
 387, 401, 403, 404, 409,
 417
 Luke, Robert 263, 274, 410
 Lusoli, Wainer 88, 89, 394

M

Machado, Arlindo 68, 112, 115,
 334, 410
 Mandoki, Katya 75, 77, 410
 Manovich, Lev 181, 274, 295, 296,
 410
 Marcos Molano, Mar 36, 410
 Marín, Alba 42, 101, 195, 196,
 197, 198, 382, 402, 410,
 435, 437
 Martínez, Inmaculada 92
 Martínez, Soledad 255, 261
 Maschio, Thomas 98, 179, 195,
 411
 Masip, Josep 60, 61, 424
 Massey, Doreen 206, 217, 234, 239,
 301, 411
 Mata, María Cristina 43, 403, 411
 Maynard, Richard 22, 23, 412
 Mazé, Ramia 367, 396
 McCullough, Malcolm 291, 412
 McLuhan, Eric 91
 McLuhan, Marshall 41, 89, 91,
 412
 McQuire, Scott 300, 412
 Menacho-Girón, Natalie 37, 383
 Méndez, Eloy 207, 216, 231, 412
 Mendizábal, Iván Rodrigo 108, 417
 Miles, Adrian 66, 412
 Miller, Elizabeth 200, 202, 363,
 372, 374, 379, 413
 Mirad, Nadir 387, 409, 410
 Misuraca, Gianluca 88, 89, 394

Moholy-Nagy, Lázló 114
Moloney, Kevin 176, 177, 178,
179, 191, 195, 413
Monje, Daniela 106, 413
Montaldo, Graciela 72, 413
Montalvo Gallego, Blanca 296, 413
Moreno Sánchez, Isidro 58, 264,
306, 7, 403, 413, 419
Morin, Edgard 46, 414
Müller-Pohle, Andreas 115, 302,
345, 414
Murtaugh, Michael 159, 390

N

Nash, Kate 63, 64, 102, 161,
163, 164, 185, 363, 412,
414
Negreira-Rey, María-Cruz 50, 51,
409, 426
Nelson, Ted 50, 414
Nevitt, Barrington 41, 412
Núñez Camacho, Vladimir 206, 414

O

O'Flynn, Siobhan 64, 142, 153,
415

P

Palacios, Marcos 49, 415
Pascu, Corina 88, 89, 394
Pavlik, John V. 3, 84, 415
Pearce, Margaret 79, 415
Pearson, Roberta 32, 415

Pereira-Fariña, Xosé 3, 50, 51,
426
Pérez de Lama, José 161, 195, 246,
248, 416
Pérez Latorre, Óliver 76, 416
Pérez Navarro, Pablo 206, 414
Pink, Sarah 193, 263, 265, 274,
363, 400, 416
Pol Urrútia, Enric 208, 215, 426
Pratten, Robert 126, 127, 128, 416
Puebla, Ana Celina 254, 416

R

Ramírez Velázquez, Blanca 205, 207,
211, 215, 216, 217, 225,
232, 233, 240, 416
Redacción Rosario 355, 357, 417
Renó, Denis 3, 5, 44, 116,
117, 180, 181, 182, 183,
248, 298, 363, 7, 394,
398, 402, 417
Rheingold, Howard 99, 417
Rodríguez Ferrándiz, Raúl 123, 124,
270, 418, 426, 427
Rolnik, Suely 48, 240, 398
Romero Chamorro, Sergio 36, 410
Rose, Mandy 33, 34, 37, 155,
156, 157, 172, 185, 191,
347, 363, 382, 418
Rosendo Sánchez, Nieves 33, 34,
37, 418
Rost, Alejandro 60, 418
Ruston, Scott 248, 419
Ruttmann, Walter 272, 273

Ryan Bengtsson, Linda 300, 301,
386, 393

Ryan, Marie-Laure 33, 36, 37,
38, 39, 40, 41, 79,
96, 99, 100, 101, 102,
249, 406, 419, 439

S

Sack, Robert 234, 237, 420

Saker, Michael 96, 292, 420

Salaverría, Ramón 49, 55, 56,
57, 103, 104, 420

San Cornelio Esquerdo, Gemma 290,
301, 420

San Martín, Patricia 69, 421

Sánchez-Castillo, Sebastián 174, 383,
397, 419

Santorum González, Michael 36,
410

Santos, Milton 3, 209, 210, 233,
399, 421

Saunders Smith, Stuart 24, 25,
400

Schafer, Raymond Murray 70, 71,
422, 423

Scolari, Carlos 2, 5, 8, 23,
24, 30, 32, 38, 42,
69, 73, 76, 89, 90,
146, 250, 11, 408, 416,
421, 422

Segato, Rita 209, 234, 235, 238,
422

Segovia Roig, Eduardo 161, 195,
247, 248, 249, 396

Sepúlveda Castro, Guillermo 77,
422

Serra Navarro, David 290, 422

Shields, Rob 269, 423

Silva, Armando 75, 160, 195, 234,
235, 247, 248, 311, 312,
314, 320, 320, 327, 348,
407, 423, 424, 425, 439

Sinclair, Iain 257, 258, 423

Smith, Neil 24, 25, 210, 400,
423, 439

Soja, Edward 213, 214, 399, 423

Southworth, Michel 26, 70, 423

Souto, Patricia 216, 385, 423

Souza e Silva, Adriana de 75, 160,
195, 247, 248, 311, 312,
314, 320, 320, 327, 348,
424, 425

Spíndola Zago, Octavio 222, 231,
238, 239, 255, 424

Springgay, Stephanie 306, 308, 339,
340, 424

Suau, Jaume 60, 61, 424

Sucari, Jacobo 116, 425

Suter Latour, Gerardo 115, 302, 425

Sutko, Daniel 348, 425

T

Temes-Cordovez, Rafael 248, 398

Tesfahuney, Mekonnen 301, 393

Thomas, Rachel 82, 98, 255,
425, 437, 439

Thon, Jan-Nöel 36, 406, 419

Toffler, Alvin 41, 425

Torrecilla, Elia 256, 260, 274, 275,
276, 425

Tosca, Susana Pajares 33, 34, 405,
406

Truman, Sarah 140, 306, 308, 339,
340, 424, 434, 440

Tzara, Tristan 279, 425

U

Uricchio, William 102, 389

V

Vanderbeek, Stan 113, 114

Vázquez Rodríguez, Fernando 270,
426

Vázquez-Herrero, Jorge 50, 51,
62, 147, 159, 409, 426

Vértov, Dziga 272, 273, 296

Vidal Moranta, Tomeu 208, 215, 426

Vigo, Jean 272

Vilches, Lorenzo 3, 83, 426

Villa Montoya, María Isabel 108, 363,
364, 417

Villaplana Ruiz, Virginia 141, 426

W

Walpole, Horace 258

Walsh, Rodolfo 140

Weinrichter, Antonio 139, 427

Wolf, Mark J. P. 33, 34, 35,
36, 427

Y

Youngblood, Gene 23, 24, 113,
389, 428

Z

Zimmermann, Patricia 144, 183,
184, 185, 187, 189, 190,
191, 192, 199, 200, 201,
202, 347, 363, 372, 374,
379, 400, 413, 428

Zoran, Gabriel 39, 428

RIA

Editorial