

Un análisis Transmedia de convergencia Narrativa y participación social

Manuela Álvarez Penagos

Saray Dahiana Castrillón Jaramillo

Marisol Astrith Alemán Escudero

Laura Vanessa Calderón Romaña

Juan Manuel Henao Echeverría

Universidad Católica Luis Amigó

Año

2023

Contenido

Resumen.....	4
Palabras clave:	4
1. Descripción del problema.....	5
2. Preguntas de investigación	6
3. Objetivos	6
3.1 Objetivo general.....	6
3.2 Objetivos específicos:.....	7
4. Justificación	8
5. Antecedentes.....	9
5.1 Conflicto armado	10
5.2 Proyectos transmediales sobre el conflicto armado.....	11
5.3 Medios de comunicación para abordar el conflicto armado en Colombia	14
5.4 Fuentes institucionales para el reconocimiento de las víctimas.....	16
6. Marco de referencia conceptual	18
6.1 Narrativas transmedia.....	18
6.2 Medición para narrativas transmedia	20
6.3 Usuario	21
6.4 Cambio social	21
6.5 Movilización.....	22
6.6 Incidencia social	23
7. Autores que trabajan en narrativas digitales.....	25
7.1 ¿Cómo se genera un proyecto transmedia?.....	26
7.2 Autores que hablan sobre la creación de proyectos transmedia	28
8. Metodología	28
8.1 Análisis de contenido	32
8.2 Revisión de datos.....	33
8.3 Encuesta.....	34
8.4 Entrevistas con expertos y actores clave.....	35
8.5 Etnografía Digital.....	38
8.6 Análisis Cualitativo Profundo.....	39
8.7 Tipo de estudio: Cualitativo.....	39
8.8 Alcance: Exploratorio.....	40
8.9 Técnicas de recolección de la información: Entrevistas, Análisis digital.	40
9. Resultados.....	43
10. Análisis de resultados	56
11. Conclusiones	61
12. Referencias.....	63

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo central analizar el impacto que ha tenido en Colombia el conflicto armado a través del proyecto transmedia 4 Ríos en búsqueda de generar procesos de reflexión en torno a las consecuencias de la violencia en el país. La intención con la presente investigación es identificar las características narrativas que allí se desarrollan y el aporte social que generó frente al tema del conflicto armado.

Para lograr esto, se establecen objetivos específicos que incluyen observar el proceso de desarrollo de la narrativa transmedia en sus diferentes etapas; examinar cómo se presenta el tema de la violencia social a través de los contenidos desarrollados en la narrativa; analizar las formas de participación de los usuarios promovidas en la narrativa y rastrear los posibles impactos del proyecto en términos de conflicto armado.

Además, se plantean preguntas de investigación que indagan sobre: las etapas de la narrativa transmedia, la utilización de la narrativa transmedia como herramienta para abordar la violencia social, las formas de participación de los usuarios, el impacto del proyecto en el público durante los tres años de su presentación y el proceso de desarrollo de este mismo.

A través de un enfoque cualitativo, se busca obtener un panorama completo de la narrativa transmedia de 4 Ríos y su contribución contra la violencia en el país. Los resultados de esta investigación serán de gran relevancia para comprender cómo las narrativas transmedia pueden ser utilizadas como herramientas efectivas de cambio social.

Palabras clave:

Violencia, conflicto armado, narrativas transmedia de no ficción, movilización, cambio social.

1. Descripción del problema

Las narrativas transmedia se consideran una excelente herramienta que emplea diferentes medios a la hora de difundir información, logrando que las personas tengan varias formas de acceder a ella y permitiéndoles interactuar. El autor Carlos Scolari plantea varias formas en las cuales se expanden las narrativas transmedia a través de diferentes medios los cuales son verbal, audiovisual, interactivo, escrito, etc.

El referirse a narrativas transmedia significa tener una estrategia de mundos narrativos con grandes alcances de complejidad y profundidad a diferencia de una narrativa tradicional. Sin embargo, al utilizarlas para difundir diferentes problemáticas que hay en la sociedad no se ha comprobado que se hayan logrado erradicar.

Dado esto, se analizará el proyecto transmedia 4 Ríos, con el fin de dar respuesta a esta gran pregunta: ¿Cómo fue el desarrollo, incidencia e impacto social que generó el proyecto 4 Ríos? y así también poder identificar cuál es el alcance que ha tenido en las personas que lo han visto o si por medio de este, se ha logrado visibilizar esta problemática de conflicto social.

2. Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles son las etapas de la narrativa transmedia en Colombia?
2. ¿De qué manera la narrativa transmedia 4 Ríos puede ser utilizada como una herramienta para abordar el tema del conflicto armado en Colombia?
3. ¿Cómo fueron las formas de participación de los usuarios?
4. ¿De qué manera el proyecto logró impactar al público mostrando estas problemáticas durante los tres años en que se presentó?
5. ¿Cómo ha sido el proceso del proyecto luego de 3 años de haberse desarrollado?

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Analizar el desarrollo e incidencia del proyecto 4 Ríos identificando las características narrativas del mismo y el aporte social que generó frente al tema del conflicto armado en Colombia.

3.2 Objetivos específicos:

1. Observar el proceso de desarrollo de esta narrativa transmedia en sus diferentes etapas de ejecución.
2. Examinar cómo se presenta el tema del conflicto armado a través de los contenidos desarrollados en la narrativa transmedia.
3. Analizar las formas de participación de los usuarios que se promueven en la narrativa transmedia.
4. Rastrear los posibles impactos que el proyecto generó en términos de incidencia social.
5. Evaluar el progreso y resultados del proyecto desde su implementación hace 3 años.

4. Justificación

El presente trabajo tiene como objetivo principal analizar el Impacto de la Narrativa Transmedia en 4 Ríos, así como identificar las características narrativas y como se ve inmerso el conflicto social que se vive en Colombia. La justificación para llevar a cabo esta investigación radica en la importancia de comprender el impacto de las narrativas transmedia en la sociedad y su potencial para abordar problemáticas sociales relevantes.

En primer lugar, el estudio busca observar el proceso de desarrollo de la narrativa transmedia en sus diferentes etapas de ejecución. Esto permitirá comprender cómo se ha construido y estructurado el proyecto 4 Ríos a lo largo del tiempo, brindando información valiosa sobre las estrategias y decisiones narrativas adoptadas.

Además, se pretende examinar cómo se presenta el tema del conflicto armado a través de los contenidos desarrollados en la narrativa transmedia. Esto permitirá analizar cómo se aborda y representa este problema en la producción audiovisual, identificando posibles enfoques, discursos y mensajes transmitidos.

Otro aspecto fundamental a investigar son las formas de participación de los usuarios que se promueven en la narrativa transmedia. Esto permitirá entender cómo se involucra al público en el proyecto, qué tipos de interacciones se fomentan y cómo se promueve su participación activa en la lucha contra la violencia social.

Asimismo, se busca rastrear los posibles impactos que el proyecto ha generado en términos de incidencia social. Esto implica evaluar los cambios, sensibilización o acciones que se han generado a partir de la difusión y visibilización del proyecto en el público objetivo.

Por último, se evaluará el progreso y los resultados del proyecto 4 Ríos desde su implementación. Esto permitirá analizar su evolución a lo largo del tiempo, así como identificar lecciones aprendidas y posibles mejoras para futuras iniciativas.

En conclusión, esta investigación se justifica por la necesidad de comprender cómo las narrativas transmedia, como el proyecto 4 Ríos, pueden ser utilizadas como herramientas efectivas para abordar y sensibilizar sobre la violencia en el país. Los resultados obtenidos contribuirán al conocimiento existente sobre la implementación de proyectos transmedia y su impacto en la concienciación y movilización social en la región.

5. Antecedentes

Se ofrece una primera visión sobre esta temática a través de la exploración del documental transmedia interactivo, concebido como una vía para inaugurar novedosas formas de representar la realidad. En los últimos años, los proyectos transmedia se han convertido en una poderosa herramienta para abordar temas sociales y políticos complejos. En el caso específico del conflicto armado en Colombia, se han desarrollado diversas iniciativas transmedia que buscan informar, educar y generar un espacio de reflexión y empatía. Estos proyectos no solo tienen como objetivo dar a conocer los eventos relevantes del conflicto, sino también amplificar las voces de las víctimas y otros actores involucrados, permitiendo una comprensión más profunda de las consecuencias y la complejidad de la guerra.

5.1 Conflicto armado

Se ofrece una primera visión sobre esta temática a través de la exploración del documental transmedia interactivo, concebido como una vía para inaugurar novedosas formas de representar la realidad. En los últimos años, los proyectos transmedia se han convertido en una poderosa herramienta para abordar temas sociales y políticos complejos. En el caso específico del conflicto armado en Colombia, se han desarrollado diversas iniciativas transmedia que buscan informar, educar y generar un espacio de reflexión y empatía. Estos proyectos no solo tienen como objetivo dar a conocer los eventos relevantes del conflicto, sino también amplificar las voces de las víctimas y otros actores involucrados, permitiendo una comprensión más profunda de las consecuencias y la complejidad de la guerra.

Los documentales sobre el conflicto armado en Colombia ofrecen una valiosa fuente de información para el desarrollo de un proyecto de análisis transmedia. En primer lugar, estos registros permiten tener un acercamiento histórico y cronológico de los eventos y acontecimientos clave del conflicto. A través de la recopilación y análisis de fotografías, videos y testimonios, es posible reconstruir los diferentes momentos de la guerra, desde sus inicios hasta la actualidad.

Además, este tipo de narraciones ofrecen una mirada cercana a las víctimas. A través de los testimonios y las imágenes capturadas durante el conflicto, es posible retratar las experiencias traumáticas de quienes han sufrido las consecuencias directas de la guerra. Esto ayuda a generar empatía y comprensión hacia las víctimas, permitiendo que el público se involucre de manera más profunda con el proyecto transmedia.

De igual manera, estos registros proporcionan una base sólida para el análisis y la reflexión sobre las causas y consecuencias del conflicto armado. A través de la observación de los hechos y el análisis de las circunstancias que han llevado al conflicto, se pueden identificar los diferentes

actores involucrados, sus motivaciones y estrategias. Esto permite una comprensión más amplia y crítica de la guerra, así como de las implicaciones políticas y sociales que conlleva.

Por último, los registros documentales también pueden actuar como una plataforma para la denuncia y el llamado a la acción. A través de la exposición de las injusticias y los abusos cometidos durante el conflicto, se busca generar conciencia y movilizar a la sociedad para buscar soluciones y poner fin a la violencia. De esta manera, los registros documentales pueden convertirse en una herramienta poderosa para promover el cambio social y político.

5.2 Proyectos transmediales sobre el conflicto armado

En la Universidad EAFIT (Colombia), resultante de la Maestría en Comunicación Transmedia, se realizó el proyecto "Desarmados", con el objetivo de sensibilizar sobre la guerra con las FARC y hacer una llamada a la concordia para lograr una pacificación efectiva de la sociedad. Con el apoyo del Ministerio de Cultura y el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, este proyecto utiliza un mapa interactivo y videos animados para explicar eventos relevantes del conflicto armado. Siguiendo a González (2017) los visitantes pueden ver videos, leer cartas y compartir sus propios testimonios, lo que fomenta la participación y la empatía. Tanto el proyecto transmedia "4 Ríos" como "Desarmados" abordan el conflicto armado en Colombia utilizando una combinación de diferentes plataformas y formatos que permiten una participación activa del usuario, 4 Ríos cuenta con un apartado llamado *Flujo de la memoria*, donde alojan todas las opiniones de las personas que han interactuado con el proyecto en múltiples formatos; por su lado, Desarmados cuenta con una serie de videos, cartas alojadas en la web respuesta a estas historias, así como cartas manuscritas y digitalizadas de personas que quieren mostrar su apoyo, o su contrarréplica, al proyecto.

Por otro lado, el proyecto multimedia "Rutas del Conflicto", es una iniciativa que busca narrar historias sobre el conflicto armado en Colombia a través de diferentes plataformas, como un sitio web interactivo, documentales, podcasts y exposiciones. Este proyecto se centra en contar las historias de las víctimas y sobrevivientes del conflicto, así como en analizar las causas y consecuencias de la violencia en el país (Rutas del Conflicto, s. f.). En este caso, "Rutas del Conflicto" puede servir como inspiración para el proyecto "4 Ríos" en términos de enfoque narrativo, presentación multimedia y participación de la comunidad. Adaptar estos principios a la gestión y conservación de los ríos podría ayudar a aumentar la conciencia pública y promover prácticas más sostenibles en esta área específica.

Una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los casos Colombia y Perú. Sería de gran ayuda y aportaría una ampliación del contexto transmedia, ya que en este lo mencionan y hablan a su vez de conflicto armado. Se puede hacer uso de el mismo para entender cómo las narrativas transmedia se han utilizado previamente en contextos similares. Es de gran ayuda para la experiencia de participación social, ya que se podría identificar cómo se involucra la audiencia y cómo se promueve la participación social en estos temas tan dolorosos (Pinto, Zapata, Gómez et al., 2021).

Los proyectos transmedia sobre el conflicto armado ofrecen varios aportes significativos para el desarrollo de un proyecto de análisis transmedia sobre este tema.

En primer lugar, estos proyectos permiten una participación activa del usuario, fomentando la empatía y la reflexión. A través de diferentes plataformas y formatos, como mapas interactivos, videos animados, cartas y testimonios, los usuarios pueden aprender sobre eventos relevantes y expresar sus propias opiniones e historias. Esto crea un espacio de interacción y diálogo que contribuye a una comprensión más profunda y crítica del conflicto armado.

Además, estos proyectos transmedia abordan diferentes perspectivas y voces, incluyendo las de las víctimas y sobrevivientes del conflicto. Al narrar las historias de estas personas y analizar las causas y consecuencias de la violencia, se promueve una visión más completa y contextualizada del conflicto armado. Asimismo, esto ayuda a deconstruir estereotipos y prejuicios, y a valorar la diversidad de experiencias y realidades dentro de la sociedad.

Otro aporte importante de estos proyectos es su enfoque narrativo, que busca impactar emocionalmente al público y generar una conexión más profunda con la temática. A través de la utilización de diferentes medios y formatos, como videos, documentales, podcasts, exposiciones y sitios web interactivos, se crea una experiencia multimedia que involucra múltiples sentidos y permite una inmersión más completa en la historia y el análisis del conflicto armado.

Por último, estos proyectos también promueven la conciencia pública y el cambio social. Al hacer visible la problemática del conflicto armado, se genera un impacto más allá de los límites de la academia o los círculos especializados. Esto puede contribuir a fomentar el diálogo, el debate y la búsqueda de soluciones, así como a movilizar a la sociedad y a generar presión para acciones concretas en favor de la paz y la justicia.

5.3 Medios de comunicación para abordar el conflicto armado en Colombia

Narrar historias relacionadas con el conflicto armado en Colombia, es poder escuchar las voces de las víctimas y comunidades afectadas por la violencia, así como analizar las causas y las consecuencias del conflicto. “Verdad abierta” es un proyecto periodístico y multimedia que busca promover la memoria histórica y la verdad sobre el conflicto armado en Colombia. A través de sus reportajes y testimonios, Verdad Abierta contribuye a la comprensión de las consecuencias de la

violencia y fomenta el debate público sobre temas clave como la justicia y la construcción de la paz (Osorio, 2017).

En otros formatos, se encuentra "Los ejércitos" es una novela que aborda el tema del conflicto armado en Colombia a través de la historia de Ismael, un profesor retirado que vive en un pequeño pueblo y que se ve atrapado en medio de la violencia y la guerra que asolan su comunidad. De acuerdo con Graciano (2020) la novela es una narrativa poderosa que explora las consecuencias devastadoras del conflicto en la vida de las personas comunes y corrientes.

Lo que hace que este proyecto sea aún más impactante es cómo ha sido ampliamente discutido y analizado en diferentes plataformas, incluyendo charlas, entrevistas, debates en línea y eventos literarios. La novela ha generado un profundo debate sobre la violencia en Colombia y ha llevado a los lectores a reflexionar sobre las implicaciones sociales, políticas y humanas del conflicto armado.

Colombia, vivir en medio del conflicto armado es un podcast del Comité Internacional de la Cruz Roja en Colombia. En este se cuentan las historias del conflicto armado que se han presentado en el territorio colombiano en voces de sobrevivientes, donde cada uno cuenta como fueron cada uno de los sucesos por los que pasaron, cómo ha sido su entorno después de todo y de qué manera logran superar esto y seguir adelante (Spotify, s. f.). Este podcast cuenta con más de 33 episodios, todos con diferentes historias, desde niños, hasta adultos mayores que han sido víctimas del conflicto armado.

La serie radial "Luz de la noche" es una serie de la comisión de la verdad inspirada en las víctimas del conflicto armado en Colombia, es un relato comunitario que cuenta historias de

secuestro, desplazamiento forzado, reclutamiento infantil y otros problemas que ha dejado el conflicto armado en el país (Spotify, s. f.-b).

Esta serie presenta historias que se han vivido en todos los territorios y recoge testimonios de padres, hijos, familias, comunidades afro, excombatientes, mestizas e indígenas que relatan experiencias vividas por más de 50 años de conflicto.

Este proyecto refleja un trabajo comunitario desde su planteamiento, investigación, construcción de guiones y narrativa, por medio del cual se realizaron selecciones de voces e ilustraciones que abren un espacio para mostrar de alguna forma historias reales que Colombia debe conocer.

Los ejemplos de medios de comunicación mencionados anteriormente son de utilidad para un proyecto de análisis transmedia sobre el conflicto armado en Colombia debido a que ofrecen distintas perspectivas y formatos para abordar este tema complejo.

El proyecto periodístico y multimedia "Verdad Abierta" aporta información detallada sobre las causas y consecuencias del conflicto armado, así como testimonios de las víctimas y comunidades afectadas. Este tipo de contenido puede ser incorporado a un proyecto transmedia a través de artículos, reportajes, y extractos de testimonios en diferentes plataformas digitales.

La novela "Los ejércitos" es otro ejemplo que puede ser de utilidad, ya que aporta una perspectiva narrativa que permite explorar las experiencias de las personas comunes y corrientes afectadas por la violencia. Este formato puede ser adaptado en un proyecto transmedia a través de la creación de una serie de videos, cortometrajes o incluso una adaptación audiovisual de la historia.

El podcast "Colombia, vivir en medio del conflicto armado" y la serie radial "Luz de la noche" son ejemplos de medios de comunicación que presentan historias reales del conflicto contadas por las propias víctimas. Estos formatos pueden ser incorporados en un proyecto transmedia a través de la creación de microhistorias, testimonios en video, o incluso la realización de entrevistas en vivo con las víctimas.

Estos ejemplos de medios de comunicación ofrecen una diversidad de formatos, perspectivas y contenidos que pueden ser adaptados y utilizados en un proyecto de análisis transmedia sobre el conflicto armado en Colombia. Esta combinación de diferentes medios y enfoques permite alcanzar a un público más amplio y generar un mayor impacto en la comprensión y reflexión sobre este tema tan importante.

5.4 Fuentes institucionales para el reconocimiento de las víctimas

El Centro de Memoria, Paz y Reconciliación, es una institución que está dedicada a la preservación y difusión de la memoria histórica del conflicto armado en Colombia. El Centro de Memoria ha tenido un impacto significativo en Colombia al proporcionar un espacio para el diálogo, la reflexión y la documentación de las experiencias de aquellos afectados por el conflicto armado. Ha sido una fuente invaluable de información y testimonios para investigadores, estudiantes y el público en general, contribuyendo así a la comprensión de la historia del país (López, 2021).

Las fuentes institucionales para el reconocimiento de las víctimas en Colombia, como el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación, desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de un proyecto de análisis transmedia sobre el conflicto armado en el país.

Estas instituciones ofrecen una variedad de trabajos y actividades que son esenciales para la recopilación y difusión de información relevante sobre el conflicto. Por ejemplo, el Centro de Memoria ha llevado a cabo investigaciones exhaustivas y ha recopilado testimonios de las víctimas, proporcionando una base sólida de datos para la elaboración del proyecto.

Además, estas fuentes institucionales brindan un espacio para el diálogo y la reflexión, lo que permite a los investigadores y creadores del proyecto tener un mejor entendimiento de las diversas perspectivas y experiencias de las víctimas. Esto les permite abordar el conflicto de una manera más completa y comprensible.

Asimismo, estas instituciones proporcionan acceso a material audiovisual, fotografías, documentos históricos y otros recursos que pueden ser utilizados en la creación de contenido transmedia. Estos elementos visuales y multimediales permiten una contextualización más vívida y cautivadora del conflicto, a la vez que ayudan a transmitir la complejidad de la situación a una audiencia más amplia.

Además, las fuentes institucionales para el reconocimiento de las víctimas también tienen un impacto en la creación de narrativas transmedia que fomentan la empatía y la comprensión entre los diferentes actores involucrados en el conflicto. Al presentar una multitud de perspectivas y voces, se puede construir un panorama más completo y balanceado, evitando caer en estereotipos o simplificaciones.

6. Marco de referencia conceptual

A continuación, se presentan los principales elementos de este marco referencial:

Este marco referencial conceptual proporciona una base para analizar los conflictos y de una otra forma encontrar las desigualdades que hay allí permeadas; promover políticas públicas y acciones que busquen reducir las disparidades socioeconómicas y construir sociedades más inclusivas y justas. Es importante tener en cuenta que este marco es dinámico y evoluciona a medida que se generan nuevos conocimientos y se desarrollan nuevas perspectivas sobre el tema.

6.1 Narrativas transmedia.

El significado de transmedia aparece en el año 2003, cuando el Sr Henry Jenkins publicó un artículo llamado “Transmedia Storytelling” y dio a conocer el concepto de narrativa transmedia. La narrativa transmedia es un tipo de relato en el que la historia se desarrolla o divide en diferentes plataformas, como televisión, cine, redes sociales, videojuegos, entre otros para formar un relato coherente e involucrar a la audiencia a través de la creación de contenido utilizando diferentes técnicas, diferentes lenguajes y entornos narrativos para permear sus vidas diarias.

Jenkins (2006) destaca que la narrativa transmedia se caracteriza por su capacidad de relatar historias mediante la utilización de diversos medios, plataformas y formatos, una tendencia que se ha visto fortalecida por la proliferación de nuevas tecnologías en la era contemporánea.

Estas narrativas transmedia se caracterizan por su naturaleza particular, ya que se despliegan a través de diversos sistemas de significado y medios de comunicación, involucrando tanto aspectos verbales, icónicos, audiovisuales e interactivos. Estas historias se desarrollan en plataformas variadas como cine, cómic, televisión y videojuegos, y parte de la audiencia juega un papel activo en su expansión, conformando así un relato que se despliega en múltiples dimensiones (Scolari, 2013)

Esta técnica permite promocionar tanto a marcas como productos o personajes a través de una historia en “capítulos” desarrollados en variados formatos con los que lanzar una campaña de comunicación. Eso sí, debe quedar claro que esta técnica no se trata de contar una historia en un formato y usar diferentes medios para promocionarlo, sino en crear y expandir una historia a través de la suma de diversas piezas comunicativas plasmadas en cada medio. (Unir, 2022)

Jan-Noël Thon, en su libro "Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture" (2016), define la narrativa transmedia como una narrativa que abarca diversos medios y plataformas, creando un universo comunicativo completo y coherente en el que los usuarios participan activamente (Thon, 2016, p. 1).

En esta narrativa también se integra el Storytelling. Esta es una estrategia que consiste en crear una historia con el fin de: informar, motivar, conocer opiniones, vender. Cuando se usa esta técnica se deben aportar historias de valor, que sean interesantes para los usuarios y que les aporte algo más que contenido corporativo.

Integrar la narrativa transmedia junto con la estrategia Storytelling permite aportar el valor que se quiere transmitir desde el principio. Si se encamina la historia con los objetivos bien marcados mediante Storytelling después recibiremos feedback de los clientes mediante la narrativa transmedia (Pastrana, 2023).

La narrativa transmedia implica la creación de una historia que se despliega a través de diferentes medios, como libros, cómics, películas, series de televisión, videojuegos, sitios web, aplicaciones móviles, etc. Cada medio puede contar una parte diferente de la historia, pero todos están conectados y contribuyen a una experiencia narrativa total.

Un ejemplo claro de narrativa transmedia es la franquicia de Star Wars, que se proyecta a través de películas, libros, cómics, videojuegos.; y la serie de televisión Lost, que utilizó sitios web y otros medios para expandir el universo de la serie.

6.2 Medición para narrativas transmedia

Crucianelli (2016) afirmó que en el periodismo transmedia, la producción de datos es esencial para la creación de historias que sean sólidas y creíbles. La autora señaló que para obtener datos es necesario tener en cuenta la naturaleza interactiva y participativa del medio, lo que implica que la audiencia también puede aportar información relevante.

Las narrativas transmedia, se han caracterizado por utilizar diferentes fuentes de información, entre las que se encuentran:

- Análisis de datos: utilización de datos demográficos, estadísticas y otras fuentes de información para medir y visualizar la desigualdad social.
- Entrevistas y testimonios: se incluyen entrevistas y testimonios de personas que han experimentado la desigualdad social de primera mano.
 - Estudios de caso: información sobre el acceso a recursos, oportunidades y diferentes barreras sobre comunidades o grupos específicos que experimentan la desigualdad social.

6.3 Usuario

Se puede decir que un usuario es una persona, grupo o sistema que utiliza un sistema informático, un servicio o un producto para realizar una tarea o alcanzar un objetivo específico. El objetivo de la participación del usuario es crear un sentido de comunidad en torno a la narrativa, alentando a los usuarios a involucrarse en la historia.

El usuario para formatos digitales se refiere a la persona que consume contenido digital a través de diferentes dispositivos y plataformas. En la era digital, el usuario se ha convertido en el principal protagonista de la experiencia de consumo de contenido.

El usuario para formatos digitales es un "usuario interactivo y participativo, que busca una experiencia de consumo de contenidos personalizada, relevante y socialmente conectada". Además, el usuario para formatos digitales espera que el contenido esté disponible en múltiples plataformas y dispositivos, y que sea fácil de encontrar y compartir (Canavilhas, 2018).

Es importante que los creadores de contenido comprendan las necesidades y expectativas del usuario para formatos digitales, y desarrollen estrategias de comunicación y marketing que les permitan llegar y conectar con su público objetivo.

6.4 Cambio social

Varios autores consideran que el cambio social está estrechamente relacionado con el concepto de progreso, interpretado como una forma de evolución dentro de una sociedad y su cultura (Escalante y Miñano, 1982). En términos antropológicos, este término se refiere a las transformaciones innovadoras que ocurren en el contexto de una cultura específica. Se ve como

un proceso activo que contribuye a la mejora de la sociedad, influyendo en su estructura y funcionamiento a través de la diversidad.

Como afirma Silvia Cristina Mantilla Valbuena (2011) Como parte de este nuevo marco explicativo el cambio más relevante es que el conflicto ha dejado paulatinamente de estar adscrito a los tradicionales límites del Estado nación, para convertirse en un fenómeno a la vez más global y más local. Así, por ejemplo, mientras los actores armados y sus estrategias de guerra se encuentran cada vez más anclados a las esferas de dominio y de acción local, algunas de sus fuentes de financiación, así como la intervención de terceros agentes en la dinámica de la guerra, entre otros aspectos que definen claramente el desarrollo del conflicto, están más claramente vinculados con los procesos del contexto global y transnacional.

6.5 Movilización

Autores como Turner y Killian se refieren a las movilizaciones como una forma distintiva de acción colectiva que se diferenciaba de la conducta "organizada" e "institucionalizada" (1987). Sin embargo, no se asocian automáticamente la acción colectiva con la falta de organización o irracionalidad. Para ellos, un movimiento social es una colectividad que actúa continuamente para promover o resistir cambios en la sociedad u organización. Estos movimientos se caracterizan por una participación variable y un liderazgo influenciado por la respuesta informal de los adherentes en lugar de procedimientos formales (Turner, 1988).

De un modo no muy distinto al de Turner y Killian, Zald y McCarthy (1977) definían a las movilizaciones como “un conjunto de opiniones y creencias que representan preferencias de

cambio de ciertos elementos de la estructura social y/o de la distribución de recompensas en una sociedad” (McCarthy y Zald, 1977).

6.6 Incidencia social

Henry Jenkins, este autor ha explorado el concepto de "cultura participativa", en el que los consumidores se convierten en productores de contenido y los usuarios participan activamente en la creación y circulación de información. En su libro "Convergence Culture: Where Old and New Media Collide", Jenkins analiza cómo las narrativas digitales han transformado la forma en que la sociedad consume y produce cultura (Jenkins, 2006).

Lev Manovich, teórico de los nuevos medios ha propuesto el concepto de "cultura de la interfaz", en la que la interfaz de los dispositivos digitales se convierte en un medio de comunicación y una forma de expresión. En su libro "The Language of New Media", Manovich analiza cómo las narrativas digitales están transformando la forma en que la sociedad se comunica y se relaciona con la información. (Manovich, 2001)

N. Katherine Hayles, teórica literaria estadounidense ha explorado el concepto de "literatura electrónica", en la que las narrativas digitales se convierten en una forma de arte literario. En su libro "Electronic Literature: New Horizons for the Literary", Hayles analiza cómo las narrativas digitales están transformando la forma en que la sociedad lee y produce literatura (Hayles, 2008).

Los autores señalan que la incidencia social puede ser medida a través de diferentes indicadores, como el número de personas afectadas por un problema social específico, la tasa de mortalidad relacionada con una enfermedad, o el porcentaje de la población que vive por debajo del umbral de pobreza.

Cuando hablamos de incidencia social, también se hace referencia a cómo los costos y beneficios de una política impactan a toda la sociedad, y esto se puede medir mediante indicadores como la distribución de ingresos, movilidad social y desigualdad de oportunidades (Stiglitz, 2012)

7. Autores que trabajan en narrativas digitales

Para hablar de incidencia en narrativas digitales, buscamos y analizamos algunos autores que consideramos que nos pueden ayudar a ampliar mucho más este concepto, uno de ellos es Alejandro Rost, que es un importante profesor e investigador en Argentina, enfocado al área de periodismo digital. También hay otros autores como Niklas Luhmann, sociólogo alemán, que se ha enfocado en hablar sobre la incidencia y las herramientas digitales que hay en la sociedad actual, por otro lado, realizó un libro llamado “La teoría de los sistemas” en el cual consideramos que menciona aspectos importantes que nos aportarán muchas herramientas para nuestra investigación.

Jean Lyotard, es otro autor que usamos como referente, es un filósofo, sociólogo y teórico literario francés, tiene un libro que queremos destacar como un gran aporte para el desarrollo de nuestro trabajo el cual es, condición postmoderna donde por medio de este, da cuenta de la incidencia de las transformaciones tecnológicas y las narrativas digitales.

A lo largo de nuestra indagación, consideramos que la postura que tienen estos autores respecto a la incidencia en narrativas digitales, es objetiva, porque en lo que expresan en sus artículos, proyectos o libros, reflejan la realidad de lo que hoy en día son las narrativas digitales.

7.1 ¿Cómo se genera un proyecto transmedia?

Lo primero y más importante en la creación de un proyecto transmedia es definir la historia que se quiere contar, después las diferentes plataformas o medios que serán utilizados para contar la historia, pueden ser el cine, la literatura, la televisión, los videojuegos, permitiendo esto que los usuarios puedan percibir la historia de diferente manera.

Para generar este, primero tenemos que tener en cuenta algunas preguntas como lo son:

- Nombre del proyecto
- Objetivos
- Listado de actividades
- Responsabilidades
- Plazos
- Presupuestos

Una vez tengamos esta información, empezamos con la formulación de nuestro proyecto.

Una idea, es una solución anticipada ante un problema o necesidad, y nace:

– Del producto de la experiencia. Durante muchos años los actores de las organizaciones van acumulando información y conocimiento que puede ser aplicado a situaciones existentes en contextos conocidos o nuevos. La experiencia aporta un factor vital que aunado a la información provee altos niveles de pensamiento crítico vital para lograr aportes o soluciones no reconocidas a simple vista en la solución de problemas o necesidades existentes.

- Del estudio de especialistas. La teoría en sus diversos campos de la ciencia y la tecnología provee un marco regulatorio que permite trabajar en base a conocimientos probados y validados. Estos dan mayor certeza a las soluciones que aportan los especialistas a la solución de problemas o necesidades existentes.

- De las necesidades propias. Muchos proyectos nacen ajenos a lo experto o conocimiento, sino como un esfuerzo de los involucrados o afectados por la necesidad o problema, en la que extrapolan sus conocimientos previos a la solución del problema o necesidad que los aqueja.

- De los organizadores, dueños o promotores. Existen muchos proyectos cuyas ideas nacen de algún agente con poder de decisión (económico o político) quién concibe un proyecto atendiendo a su conocimiento, poder, experiencia o necesidad.

7.2 Autores que hablan sobre la creación de proyectos transmedia

Henry Jenkins: es uno de los autores más conocidos en el ámbito del transmedia storytelling. En su libro "Convergence Culture: Where Old and New Media Collide" explora cómo los medios tradicionales y los nuevos medios pueden colaborar para crear experiencias narrativas más ricas.

Robert Pratten: es el fundador de la consultora Transmedia Storyteller Ltd y ha escrito varios libros sobre el tema, como "Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners" y "Transmedia Storytelling: The Complete Guide for Creators, Sellers, Executives and Students".

Christy Dena: es una experta en la creación de proyectos transmedia y ha trabajado en proyectos como "Pandemic 1.0" y "The Writers' Room". Ha escrito varios libros y artículos sobre el tema, como "Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments" y "Transmedia Crime Stories: The Trial of Jack the Ripper".

Andrea Phillips: es una escritora y diseñadora de juegos que ha trabajado en proyectos transmedia como "The Maester's Path" de HBO y "The Lizzie Bennet Diaries". Ha escrito varios libros sobre el tema, como "A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms".

8. Metodología

Para dar respuesta a los objetivos específicos 1 y 2, se utilizará una metodología cualitativa en la que se realizará un estudio exhaustivo y detallado del proyecto transmedia 4 Ríos.

La observación del proceso de desarrollo de la narrativa transmedia se llevó a cabo a través de la revisión de documentos relacionados con el proyecto, como el sitio web, redes sociales y entrevistas. También se analizarán las diferentes etapas de ejecución del proyecto, desde su concepción hasta su implementación.

Para examinar cómo se presenta el tema del conflicto armado en la narrativa transmedia, se dio paso a un análisis de contenido de los materiales multimedia producidos por el proyecto. Esto incluirá la revisión de videos, fotografías, textos y otras formas de contenido utilizadas en la narrativa. Se prestará especial atención a los mensajes y temáticas relacionados con el conflicto armado en Colombia.

En cuanto a las formas de participación de los usuarios, se realizó una revisión de datos recopilados durante el desarrollo del proyecto, cómo likes, comentarios en redes sociales y registros de participantes en eventos relacionados. Esto permitió identificar las diferentes formas en las que los usuarios interactuaron con la narrativa transmedia y participaron en las actividades propuestas por el proyecto.

Para examinar el impacto del proyecto en el público, se concretó una revisión de estudios, redes sociales, con sus respectivas cifras en cuanto a número de visualizaciones, comentarios, suscripciones, seguidores, likes y un análisis de audiencia realizado durante los tres años en que se presentó el proyecto. Esto permitirá identificar cómo el proyecto logró generar conciencia y reflexión sobre el conflicto armado en Colombia.

Por otra parte, para dar respuesta a los objetivos específicos 3, 4 y 5, se usó el método cualitativo para obtener una comprensión más completa de las formas de participación de los usuarios, los posibles impactos del proyecto y la evaluación de su progreso y resultados desde su implementación hace 3 años.

En primer lugar, para analizar las formas de participación de los usuarios, se hizo un análisis cualitativo de los datos recopilados durante el desarrollo del proyecto. Esto incluirá la revisión de encuestas, comentarios en redes sociales y registros de participantes en eventos relacionados con la narrativa transmedia. A través de este análisis, se identificaron las diferentes formas en las que los usuarios interactuaron con la narrativa y participaron en las actividades propuestas por el proyecto.

En cuanto al rastreo de los posibles impactos generados por el proyecto en términos de incidencia social, se realizó una revisión exhaustiva de datos durante los tres años en que se presentó el proyecto. Esto permitirá identificar cómo el proyecto logró generar conciencia y reflexión sobre el conflicto armado en Colombia, así como cualquier cambio de actitudes o comportamientos observados en el público objetivo. Además, se llevarán a cabo entrevistas con expertos y actores clave, en el tema del conflicto armado para obtener una perspectiva sobre los posibles impactos del proyecto.

Para evaluar el progreso y resultados del proyecto desde su implementación hace 3 años, se utilizó un método cualitativo. Se realizó una revisión de los proyectos en el sitio web y sus respectivas redes sociales, así como de los datos recopilados durante su desarrollo. Además, se llevaron a cabo entrevistas con el director del proyecto, para obtener una evaluación subjetiva de su progreso y resultados.

Así, la metodología propuesta para desarrollar los objetivos específicos 3, 4 y 5 tuvo técnicas cualitativas, como análisis de datos y entrevistas, para obtener una visión completa de las formas de participación de los usuarios, los posibles impactos del proyecto y la evaluación de su progreso y resultados. Esto permitirá una comprensión más profunda de la narrativa transmedia 4 Ríos y su influencia en la conciencia y reflexión sobre el conflicto armado en Colombia

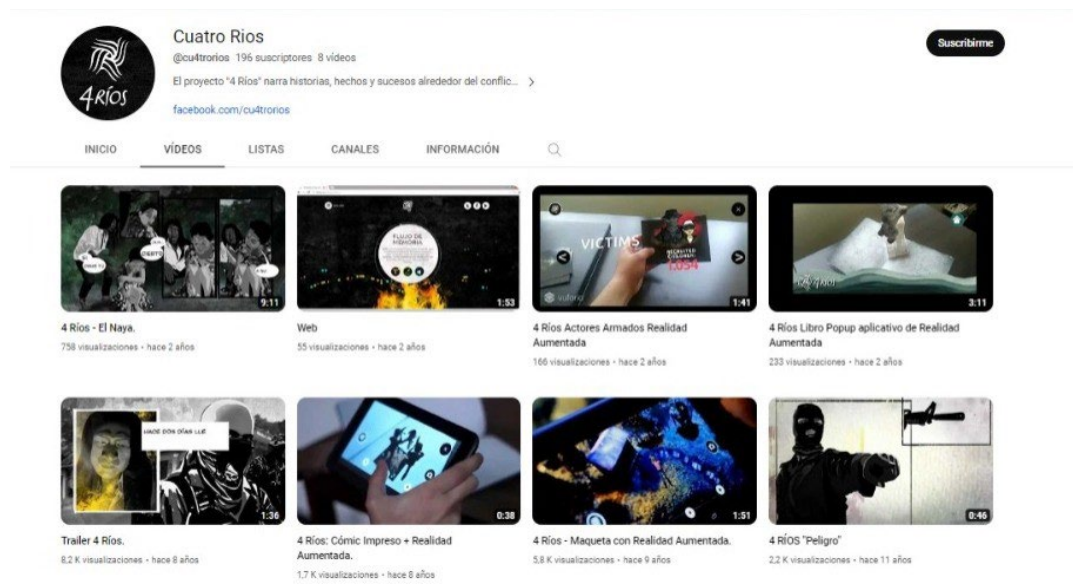
A su vez se le realizó entrevista al director del proyecto 4Rios, *Elder Manuel Tobar* quien brindó información pertinente e importante sobre todo el desarrollo, etapas, procesos que ha tenido el proyecto durante su creación. Con esta entrevista se buscó obtener información clave sobre los objetivos del proyecto, el impacto generado, cifras e interacciones.

También se abordó una entrevista con *Sandra Milena Vinasco*, quien es Comunicadora Audiovisual con maestría en Comunicación Transmedia con más de 10 años de experiencia en la dirección y creación de contenido audiovisual y digital, además es digital marketer de diferentes marcas locales y coolhunter, quién con su trayectoria y experiencia aportó valiosa información sobre todo lo transmedia.

Se efectuó una entrevista con *Andrés Felipe Barrientos*, comunicador social de la Universidad Católica Luis Amigó, Magíster en educación de la Universidad Minuto de Dios y quien tiene una ardua experiencia laboral en el ámbito audiovisual, ha trabajado en lugares como Teleantioquia, Telemedellín, canal Une y en diferentes productoras donde desarrolló múltiples proyectos audiovisuales documentales, series web, películas, programas de tv etc. Su experiencia laboral ha estado muy marcada por la creación audiovisual. Desde su conocimiento se logró obtener diferentes puntos de vista, datos e información pertinente sobre las narrativas transmedia.

8.1 Análisis de contenido

El análisis de contenido implica examinar los materiales multimedia producidos por el proyecto, como videos, fotografías, textos, etc., para identificar los mensajes y temáticas relacionadas con el conflicto armado en Colombia presentes en la narrativa transmedia.

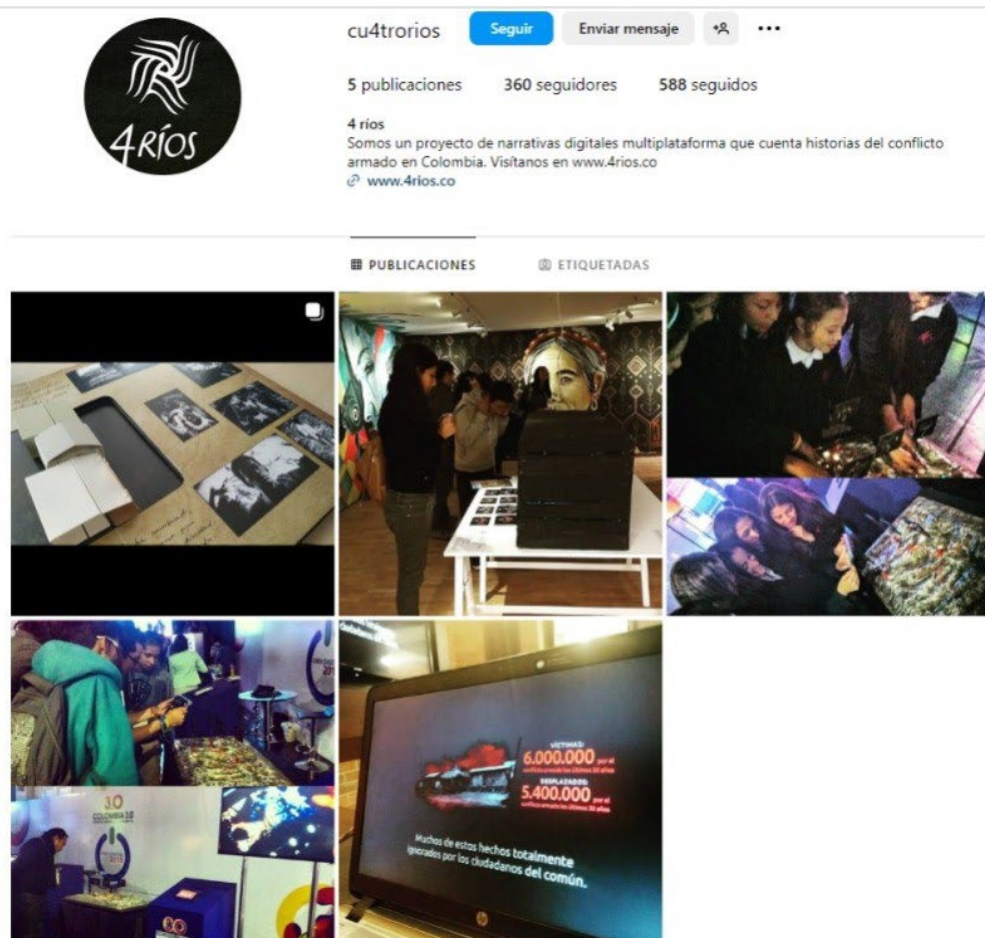


captura de pantalla tomada del canal 4Rios en YouTube (<https://www.youtube.com/@cu4trorios>)

Se analizó cada video, se tuvieron en cuenta los likes, las visualizaciones y se hizo un mayor énfasis en los comentarios, que son aquellos que los usuarios ofrecen.

8.2 Revisión de datos

La revisión de datos implica examinar y analizar la información recopilada durante el desarrollo del proyecto, como encuestas, comentarios en redes sociales y registros de participantes en eventos relacionados, para identificar las diferentes formas en las que los usuarios interactuaron con la narrativa transmedia y participaron en las actividades propuestas por el proyecto.



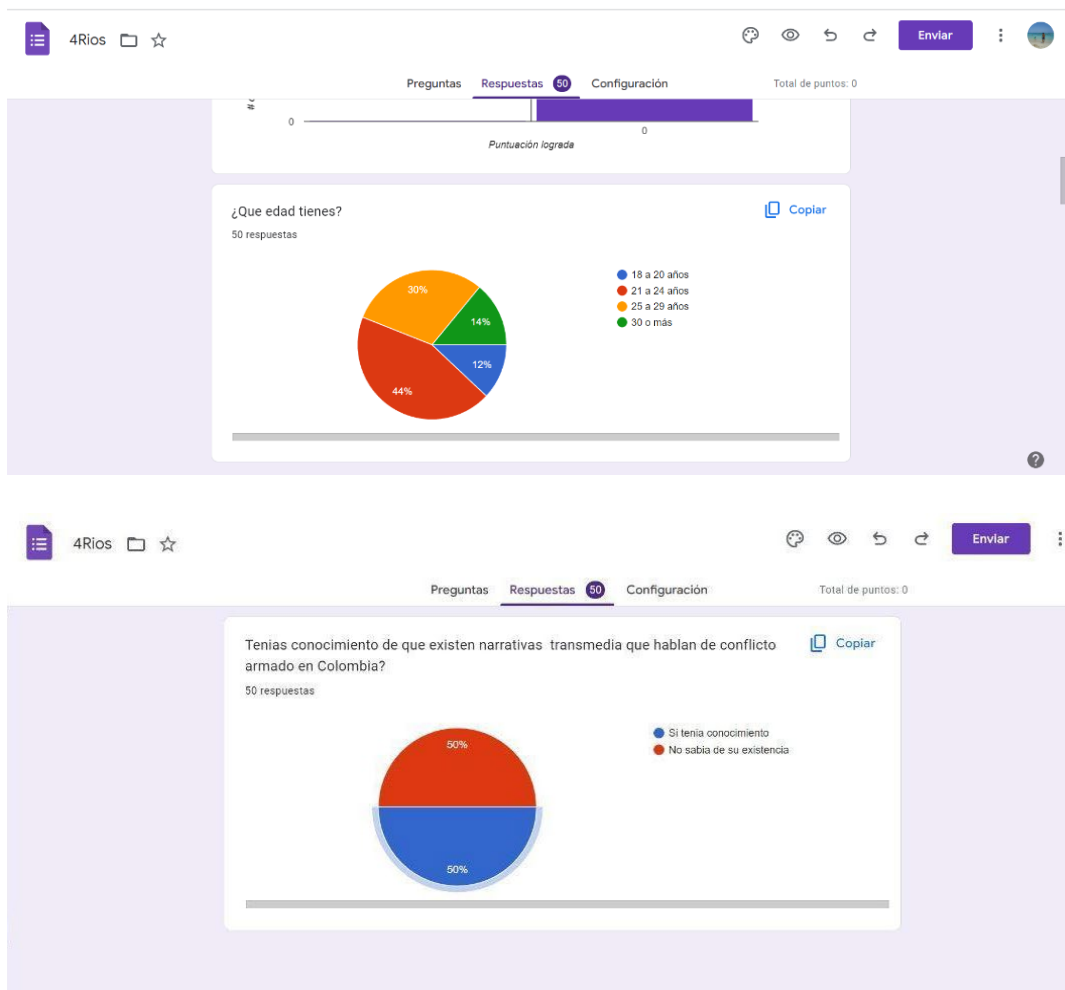
Captura de pantalla tomada del perfil de cu4trorios en Instagram

(<https://www.instagram.com/cu4trorios/>)

Se examinaron cada una de las publicaciones hechas en la cuenta de Instagram, sus respectivos me gusta y comentarios con el fin de poder ver que tanto interactuaron los usuarios en esta app, determinar cómo fue su reacción a dichas publicaciones.

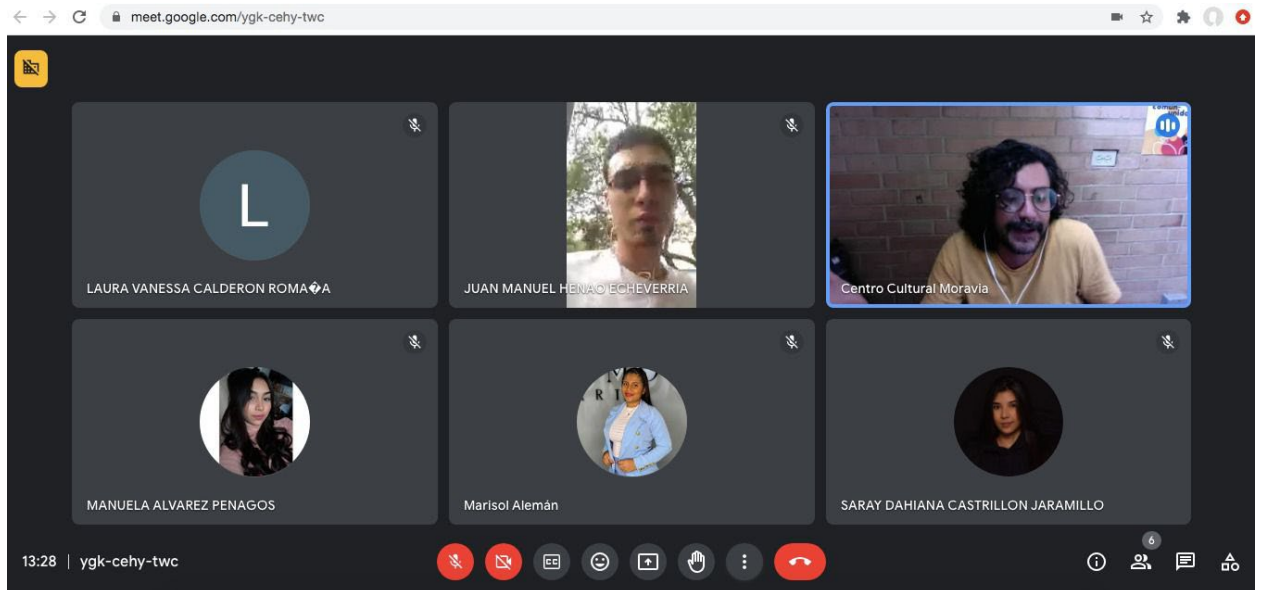
8.3 Encuesta

La encuesta implica recopilar información mediante un cuestionario estructurado diseñado para obtener datos específicos relacionados con el proyecto, como opiniones, actitudes y percepciones de los usuarios y participantes del proyecto transmedia 4 Ríos. (<https://forms.gle/KxjjUrt72HpGt5SY9>)



8.4 Entrevistas con expertos y actores clave

Se realizaron entrevistas con expertos y actores clave, como: Andrés Felipe Barrientos, comunicador social de la Universidad Católica Luis Amigó, Magíster en educación de la Universidad Minuto de Dios quien tiene una ardua experiencia laboral en el ámbito audiovisual, ha trabajado en lugares como Teleantioquia, Telemedellín, canal Une y en diferentes productoras donde desarrolló múltiples proyectos audiovisuales documentales y con Sandra Milena Vinasco, quien es Comunicadora Audiovisual con maestría en Comunicación Transmedia con más de 10 años de experiencia en la dirección y creación de contenido audiovisual y digital, además es digital marketer de diferentes marcas locales y coolhunter, quién con su trayectoria y experiencia aportó valiosa información sobre todo lo transmedia. Por medio de estas entrevistas se obtuvo una perspectiva externa sobre los posibles impactos del proyecto. Estas entrevistas aportan conocimientos y opiniones adicionales sobre cómo el proyecto puede influir en la comprensión y el cambio social relacionados con el conflicto armado.



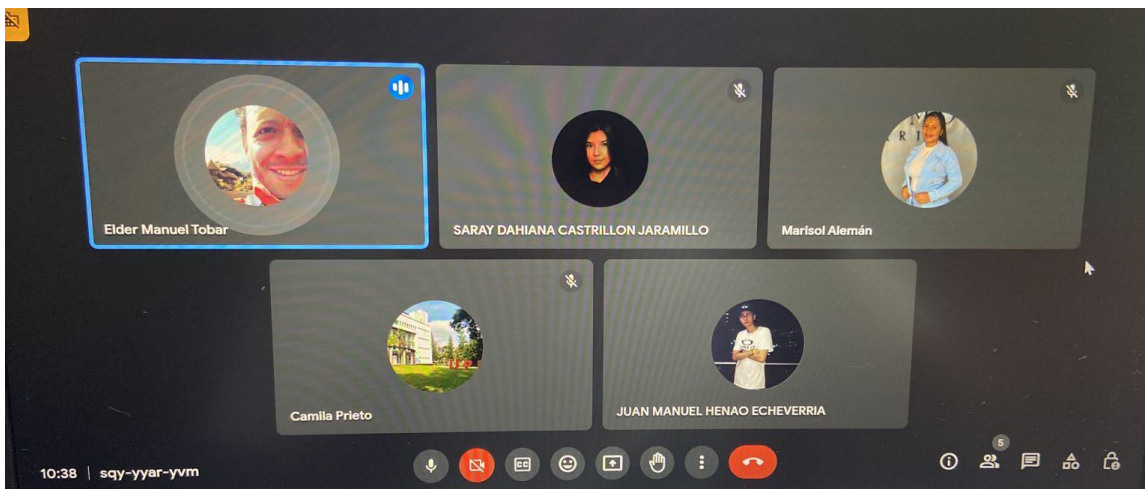
2023-10-09 10:53 xoy-djip-fpo - Informe de asistencia.csv

	A	B	C	D	E	F
1	Nombre	Apellido	Comeo electrónico	Duración	Hora a la que se unió	Hora a la que salió
2	Marisol	Alemán	marisol.alemanes@	13 min	10:58	11:12
3	MANUELA	ALVAREZ PENAGOS	manuela.alvarezpe@	33 min	10:55	11:28
4	Maria	Asprilla	fund*****@	2 min	10:57	10:59
5	JUAN MANUEL	HENAO ECHEVERRI	juan.henaoec@amig	35 min	10:53	11:28
6	sandra	vinasco ocampo	sand*****@**	31 min	10:57	11:28

La información de tu reunión "xoy-djip-fpo" del 9 oct 2023 a las 10:53 ya está disponible.

Un archivo adjunto: Analizado por Gmail

Se llevó a cabo una entrevista con el director del proyecto, Elder Manuel Tobar, quien pudo brindar información pertinente e importante sobre todo el desarrollo, etapas, procesos que ha tenido el proyecto durante su creación. Con esta entrevista se buscó obtener información clave sobre los objetivos del proyecto, el impacto generado, cifras e interacciones. En esta entrevista se obtuvo una evaluación subjetiva del progreso y resultados. La misma proporcionó información sobre los desafíos enfrentados durante el desarrollo del proyecto, los logros alcanzados y las lecciones aprendidas.



8.5 Etnografía Digital

La etnografía digital permitirá sumergirse en el mundo en línea del proyecto 4 Ríos, lo que es esencial para comprender la dinámica y la cultura digital que rodea a esta narrativa transmedia. Esto incluye plataformas de redes sociales, foros, sitios web y otros espacios digitales donde se desarrolla la participación social y la narrativa. La etnografía digital brinda la oportunidad de observar y documentar la experiencia de los usuarios de manera detallada. Se puede analizar cómo interactúan con el contenido transmedia, cómo se involucran en conversaciones en línea y cómo participan en la construcción de la narrativa.

Se analizó la interacción que se tuvo por parte de los usuarios en las diferentes plataformas que tiene el proyecto y en las que hay más flujo de información, como los son: el sitio web, Instagram, YouTube. Se aplicó una detallada búsqueda de datos, opiniones e información brindada por los diferentes usuarios.



cu4trorios

Seguir

Enviar mensaje



5 publicaciones

360 seguidores

588 seguidos

4 ríos

Somos un proyecto de narrativas digitales multiplataforma que cuenta historias del conflicto armado en Colombia. Visítanos en www.4rios.co
www.4rios.co

PUBLICACIONES

ETIQUETADAS



Cuatro Ríos

@cu4trorios 196 suscriptores 8 videos

El proyecto "4 Ríos" narra historias, hechos y sucesos alrededor del conflicto... >

facebook.com/cu4trorios

Suscribirse

INICIO

VIDEOS

LISTAS

CANALES

INFORMACIÓN



4 Ríos - El Naya.

758 visualizaciones · hace 2 años



Web

55 visualizaciones · hace 2 años



4 Ríos Actores Armados Realidad Aumentada

166 visualizaciones · hace 2 años



4 Ríos Libro Popup aplicativo de Realidad Aumentada

233 visualizaciones · hace 2 años



Trailer 4 Ríos.

8,2 K visualizaciones · hace 8 años



4 Ríos: Cómic Impreso + Realidad Aumentada.

1,7 K visualizaciones · hace 8 años



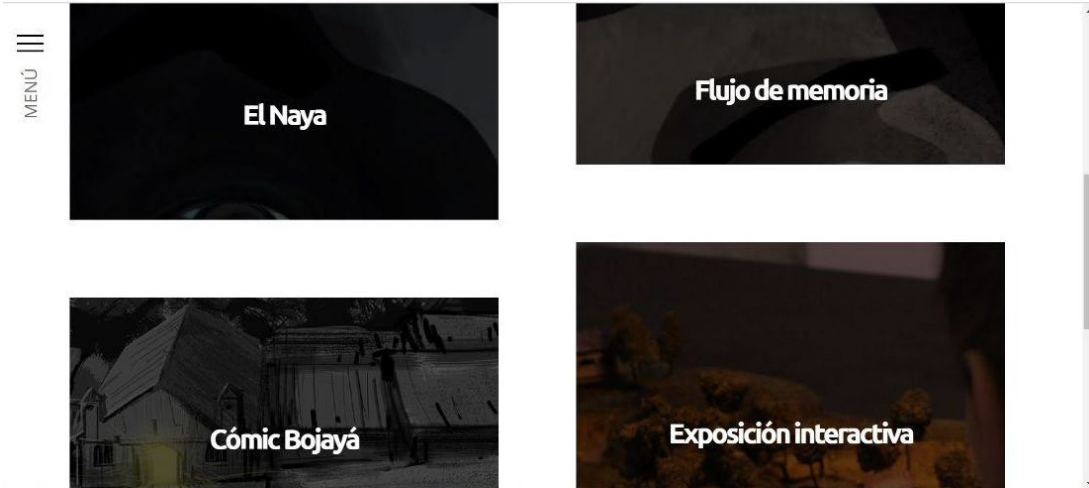
4 Ríos - Maqueta con Realidad Aumentada.

5,8 K visualizaciones · hace 9 años



4 RÍOS "Peligro"

2,2 K visualizaciones · hace 11 años



8.6 Análisis Cualitativo Profundo

Esta metodología brinda la capacidad de realizar un análisis cualitativo profundo de los datos recopilados, identificando patrones, temas emergentes, y perspectivas de los participantes.

Esto es esencial para abordar los objetivos específicos, como examinar el tema de los conflictos sociales y evaluar los impactos sociales del proyecto.

8.7 Tipo de estudio: Cualitativo.

Exploración en profundidad, este enfoque permite una exploración más profunda y detallada de los fenómenos y experiencias que se investigan. Por medio de este enfoque se puede determinar las formas de participación de los sujetos de estudio

8.8 Alcance: Exploratorio

Ya que por medio de la investigación a realizar y su análisis se obtendrá una comprensión general y preliminar del tema o proyecto en este caso 4 Ríos. El objetivo principal de este tipo de alcance es examinar y explorar el tema en particular para así obtener la información que se necesita.

Perspectiva a Largo Plazo: Dado que también se tiene interés en evaluar el progreso y resultados del proyecto a lo largo de tres años, la etnografía digital permite tener una perspectiva a largo plazo, observando cómo ha evolucionado la narrativa transmedia y su impacto en la sociedad a lo largo del tiempo.

8.9 Técnicas de recolección de la información: Entrevistas, Análisis digital.

Proporcionan información detallada: Las entrevistas pueden proporcionar información detallada y específica sobre las experiencias, perspectivas, opiniones y conocimientos de los

sujetos de estudio. Permiten una exploración en profundidad, las entrevistas pueden permitir una exploración en profundidad de los temas y fenómenos investigados. Permiten la identificación de temas emergentes, las entrevistas pueden ayudar a identificar temas emergentes y áreas de interés que no se habían considerado previamente en la investigación.

El análisis de datos se adapta para comprender la cultura y el comportamiento en línea de un grupo específico, es importante a su vez capturar datos multimedia ya sean fotos, vídeos o capturas de pantalla; además estos pueden proporcionar un contexto adicional.

TÍTULO	OBJETIVO GENERAL	PREGUNTA	METODOLOGÍA	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
“Un análisis Transmedia de convergencia Narrativa y participación social”	Analizar el desarrollo e incidencia del proyecto 4 Ríos identificando las características narrativas del mismo y el aporte social que generó frente al tema de la violencia en Colombia.	¿Cómo fue el desarrollo, incidencia e impacto social que generó el proyecto 4 Ríos?	Cualitativo Etnografía Digital	Entrevista	Guía de entrevistas Revisión de datos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PREGUNTA	METODOLOGÍA	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Observar el proceso de desarrollo de esta narrativa transmedia en sus diferentes etapas de ejecución.	¿Cuáles fueron las diferentes etapas de ejecución del proyecto transmedia 4 Ríos?	Cualitativo Etnografía Digital	Entrevista Individual Revisión documental	Guía de entrevista Revisión de datos
Examinar cómo se presenta el tema de los conflictos sociales a través de los contenidos desarrollados en la narrativa transmedia.	¿De qué forma se presenta el tema de los conflictos sociales a través de los contenidos desarrollados en la narrativa transmedia?	Cualitativo Etnografía Digital	Entrevistas con expertos Análisis de contenido	Guía de entrevista Encuesta Análisis de audiencia
Analizar las formas de participación de los usuarios que se promueven en la narrativa transmedia.	¿Cuáles son las formas de participación de los usuarios dentro de la narrativa transmedia?	Cualitativo Etnografía Digital	Análisis digital	Revisión de datos
Rastrear los posibles impactos que el proyecto generó en términos de incidencia social.	¿Qué impacto tuvo el proyecto transmedia en términos de incidencia social?	Cualitativo Etnografía Digital	Entrevistas con expertos	Guía de entrevista
Evaluar el progreso y resultados del proyecto desde su implementación.	¿Cómo ha sido el progreso de resultados desde que se dio inicio al proyecto?	Cualitativo Etnografía Digital	Entrevistas Revisión de informes	Revisión de datos

9. Resultados

Objetivo General:

La investigación revela que el proyecto transmedia "4 Ríos" experimentó un desarrollo que abarcó varias etapas, desde una extensa investigación y búsqueda de víctimas hasta la coordinación de procesos esenciales como preproducción, producción y postproducción. “Las fases del proyecto se reflejaron en la creación de contenido interactivo que impactó a más de 40,000 personas”, afirmó Elder Manuel Tobar, director del proyecto, en entrevista con nosotros.

En cuanto a la incidencia social, la narrativa transmedia del proyecto abordó los conflictos sociales, especialmente el tema de los conflictos armados en Colombia, mediante la integración de plataformas como video, redes sociales y narrativa escrita. La estrategia de la narrativa transmedia permitió una exploración profunda y participativa de las diversas facetas de los conflictos sociales, involucrando a la audiencia de manera activa.

La participación de los usuarios se manifestó a través de diversas formas, desde encuestas y debates en línea hasta maquetas con realidad aumentada. Sin embargo, se observaron niveles dispares de participación en diferentes plataformas, destacando el "Flujo de la Memoria" como un canal abierto para la interacción continua.

El impacto social se extendió a campos como el académico y entre comunidades, al dejar plasmadas las memorias de las víctimas en el marco del conflicto armado. Además, el proyecto fue reconocido con premios, evidenciando su contribución a la narrativa transmedia y la utilización efectiva de tecnologías emergentes.

En cuanto al progreso y resultados, se observa que el proyecto ha logrado integrar a un público diverso, generar conciencia en la población, retener la atención de la audiencia a lo largo del tiempo y obtener reconocimientos a través de premios. A pesar de la disminución en las publicaciones después de 2020, se destaca la amplia audiencia alcanzada a través de diversas plataformas, mostrando historias de masacres a más de 4,500 usuarios.

El proyecto transmedia 4Rios ha experimentado un desarrollo significativo, ha tenido un impacto social importante, y ha logrado progresos notables, evidenciados por su reconocimiento, participación continua y alcance significativo en diversas comunidades.

Objetivo específico 1:

Las etapas de ejecución que tuvo el proyecto transmedia 4 Ríos fue principalmente una investigación de la información la cual duró 3 años luego se hizo una búsqueda de las víctimas y sus historias, buscaron a través de un diseñador diferentes maneras de narrar las historias y que estas tuvieran un impacto positivo en los usuarios que consumieran dicho contenido, ya que actualmente su página web es interactiva y está cautiva a la audiencia, hubo un trabajo coordinado de preproducción es una etapa esencial para el proyecto audiovisual en esta se define que se quiere hacer y cómo poder hacerlo, en la postproducción es una de las etapas claves en esta ya se debe de tener listo el guion y lo que se quiere transmitir al público y producción es donde se planifica, se ejecuta y se realiza el montaje del proyecto los cuales se vieron reflejado en el proyecto transmedia que actualmente ha impactado a más de 40.000 mil personas.

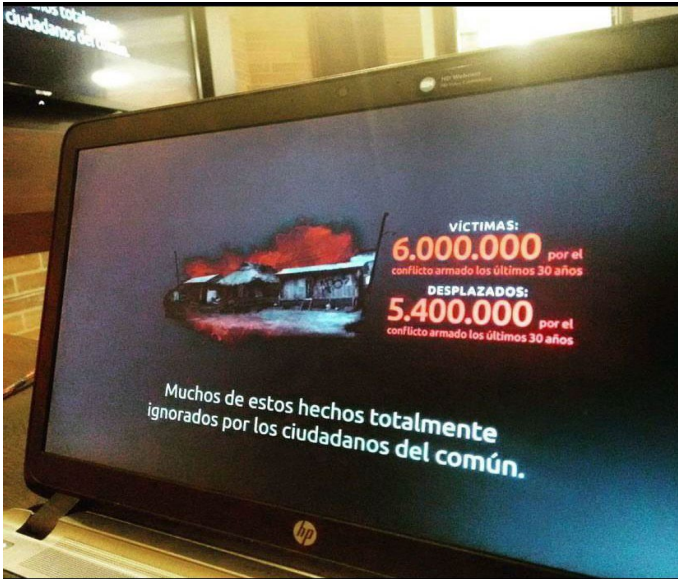


Figura 1, tomada del Instagram de 4Rios (<https://www.instagram.com/cu4trorios/>)

Objetivo específico 2:

La narrativa transmedia en el proyecto 4Rios aborda los conflictos sociales mediante la integración de plataformas como video, redes sociales y narrativa escrita. Al conectar historias a través de diferentes medios, se puede ofrecer una representación más completa y contextualizada de los conflictos sociales, implicando a la audiencia en la participación activa de experiencias diversas que promueven la reflexión y la comprensión profunda de los temas abordados allí mismo.



Figura 2, captura de pantalla tomada del sitio web 4Rios (<https://4rios.co/>)

En el entorno de 4Rios, la narrativa transmedia dio lugar al tema de los conflictos armados mediante la creación de procesos interactivos que se dan a conocer en formato de video, texto y redes sociales. Dicha estrategia ofrece una inmersión más fructífera y ardua, otorgándole a los usuarios explorar por cada una de las facetas de los conflictos sociales y promoviendo una comprensión más completa y participativa.



Figura 3, captura de pantalla tomada del canal 4Rios en YouTube

(<https://www.youtube.com/@cu4trorios>)

Esta narrativa transmedia se convierte en una herramienta potente para abordar los conflictos sociales al adoptar un enfoque integral y dinámico. A través de una combinación de formatos como lo son los videos, las redes sociales, los cómics y otros medios, se pueden enlazar diversas perspectivas y momentos de los conflictos sociales. Por ejemplo, el uso de videos transmite las emociones y experiencias personales, mientras que las redes sociales permiten una interacción directa y la construcción de comunidades en línea.

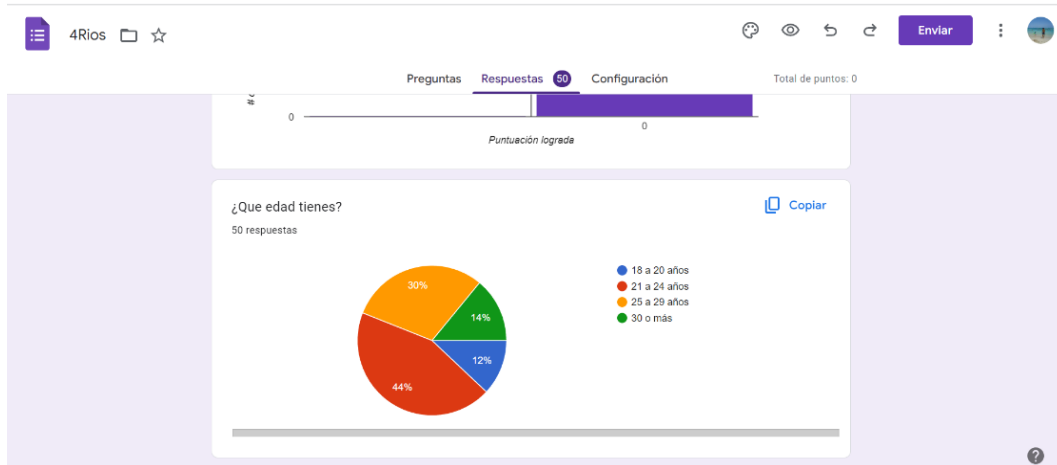


Figura 4, captura tomada de la encuesta realizada al público

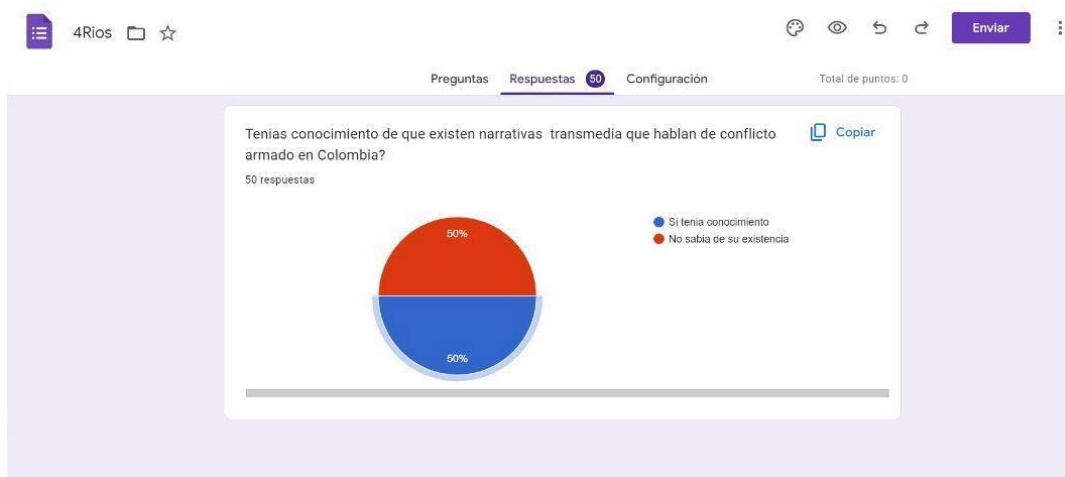


Figura 5, captura tomada de la encuesta realizada al público

Encuesta hecha por nosotros, se realizó dicha encuesta a diferentes personas con un total de 50 respuestas de la encuesta realizadas, personas de diferentes edades.

Por medio de una encuesta realizada se obtuvieron diferentes resultados, en cuanto a diferentes ámbitos como lo son: la contribución de la narrativa transmedia sobre conciencia social de temas como el conflicto armado en Colombia, la importancia de que se aborde el tema del conflicto armado por medio de narrativas transmedia, las diferentes formas de contar las historias en el proyecto 4Rios y sobre el conocimiento que se tiene en cuanto al uso de apropiación transmedial y dar a conocer un tema como lo es el conflicto armado. Se lograron obtener 50 respuestas en dicha encuesta.

Al integrar elementos interactivos, como lo son las encuestas o debates en línea, se fomenta la participación activa de la audiencia y se forma un espacio para el diálogo y la manifestación de opiniones. Esto aporta a la conciencia social al involucrar a la audiencia de manera directa en la reflexión y discusión sobre los temas tocados en la narrativa transmedia. Además, la narrativa transmedia emplea la no linealidad, otorgando el acceso a que la audiencia elija su camino a través de las historias y explore diferentes apartados de los conflictos sociales. Esto permite una experiencia más personalizada y refleja la complejidad de los problemas sociales.

Objetivo específico 3:

Luego de realizar un análisis en las diversas formas de participación de los usuarios en el proyecto transmedia "4 Ríos", es evidente que cada plataforma utilizada ha generado resultados dispares en términos de interacción y compromiso. Desde el "Flujo de la Memoria" en su sitio web hasta sus perfiles en redes sociales como Instagram, YouTube y Facebook, se observan diferentes niveles de involucramiento y retroalimentación por parte de la audiencia. Fuera de las plataformas, otra estrategia de participación fue la introducción de maquetas con realidad aumentada, que lograron sumergir a los usuarios y ofrecer un contexto enriquecedor sobre el antes, durante y después de la masacre del Naya.

Una de las plataformas clave es el "Flujo de la Memoria" en su sitio web, donde los usuarios pueden expresar sus opiniones sobre los temas tratados en diferentes formatos, ya sea a través de contenido de audio o escrito. Allí se desconoce el número exacto de participantes, sin embargo, es abundante y sigue abierto al público.



Figura 6, captura de pantalla tomada del sitio web 4Rios (<https://4rios.co/>)

Por otro lado, el impacto en Instagram es limitado, con solo cuatro publicaciones que reciben menos de 30 "me gusta" cada una. Aunque se utilizó principalmente para mostrar ubicaciones relacionadas con su exposición interactiva, su alcance es modesto, con tan solo 360 seguidores.

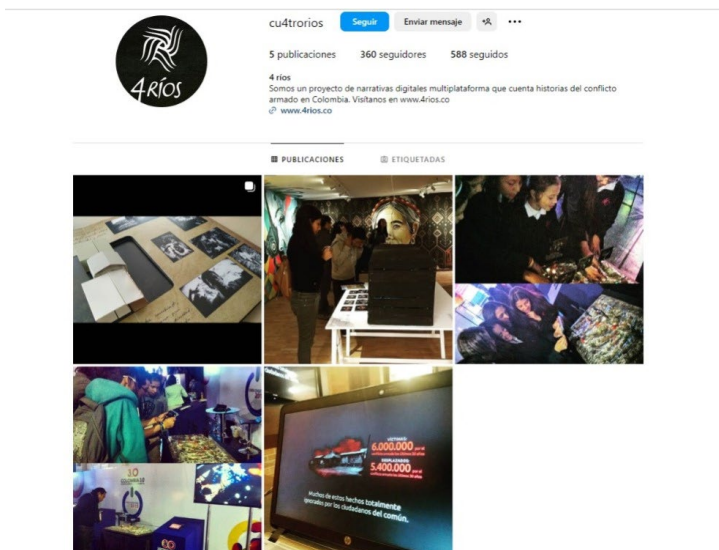


Figura 7, captura de pantalla tomada del perfil cu4trorios en Instagram(<https://www.instagram.com/cu4trorios/>)

En YouTube, el proyecto cuenta con ocho videos que atraen una audiencia más amplia en términos de visualizaciones, aunque la retroalimentación de los usuarios en forma de comentarios es escasa, con no más de seis comentarios por video.

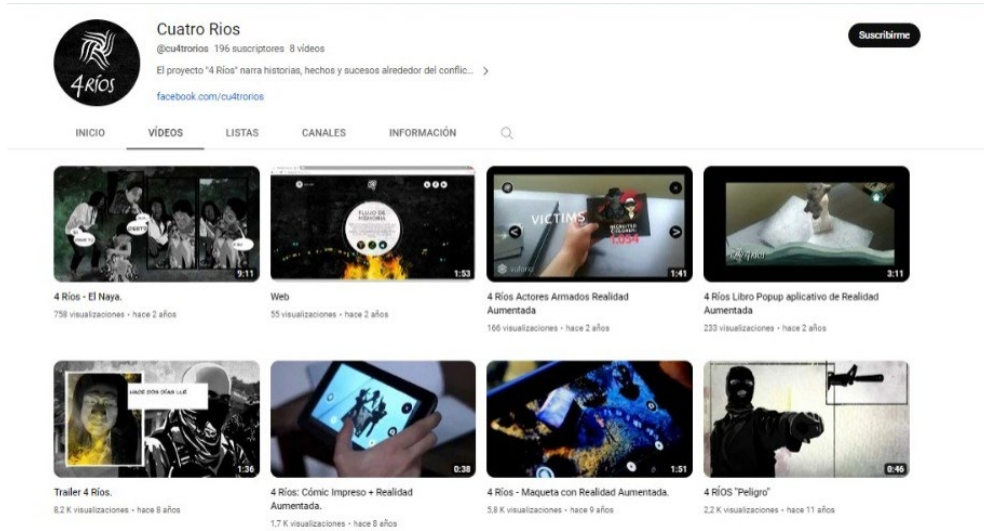


Figura 8,

captura de pantalla tomada del canal 4Rios en YouTube (<https://www.youtube.com/@cu4trorios>)

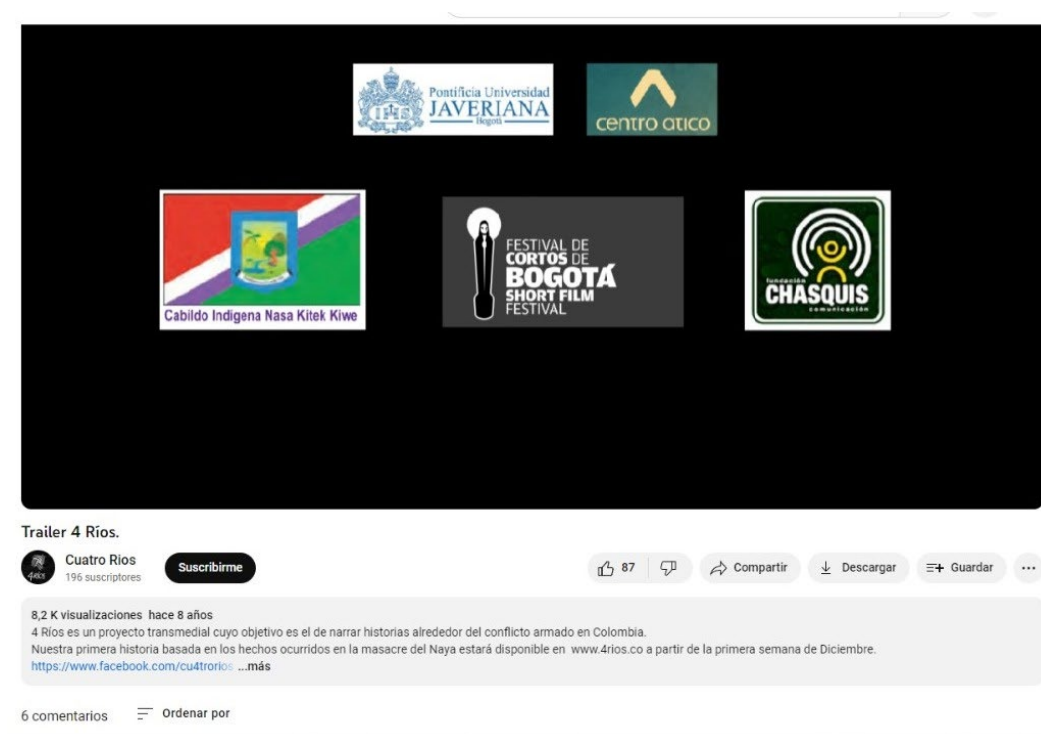


Figura 9, captura de pantalla tomada del canal 4Rios en YouTube

(<https://www.youtube.com/@cu4trorios>)

Por último, en Facebook, se comparten noticias relevantes sobre el conflicto, y la participación de los usuarios se manifiesta en las reacciones, donde se refleja una clara inconformidad con las injusticias sociales representadas en estas noticias.



Figura 10, captura de pantalla tomada de la página 4Rios en Facebook (<https://www.facebook.com/cu4trorios>)

Es importante destacar que estas redes sociales no han sido utilizadas desde el año 2020 y el "flujo de la memoria" sigue siendo el único canal abierto para las personas que deseen interactuar con este proyecto.

En el marco del proyecto transmedia "4 Ríos", se implementó una fascinante forma de involucrar a los usuarios a través de maquetas con realidad aumentada. Estas maquetas se convirtieron en una poderosa herramienta para acercar a los participantes a una perspectiva regional minimalista, proporcionando un contexto integral que abarcaba desde el período previo, durante y posterior a la masacre del Naya. Esta tecnología permitió a los usuarios sumergirse en la historia y comprender más profundamente el impacto de este evento en la región, promoviendo así una experiencia de participación significativa y educativa.



Figura 11, captura de pantalla tomada del sitio web 4Rios (<https://4rios.co/>)

Objetivo específico 4:

El proyecto transmedia 4 Ríos se ha destacado por su profundo impacto en diversos ámbitos, y su influencia sigue resonando tanto en el ámbito académico como en las interacciones entre comunidades y culturas. En el ámbito académico, este proyecto se presenta como una rúbrica, una investigación exhaustiva que no solo despierta la curiosidad intelectual, sino que también desafía las nociones preconcebidas sobre narrativas y memorias. Al sumergirse en las historias contadas en este proyecto, los académicos y estudiantes encuentran una fuente inagotable de conocimiento y reflexión, alimentando así un diálogo continuo sobre las complejidades del conflicto armado en Colombia.

Por otro lado, el impacto de 4 Ríos trasciende las paredes de las instituciones educativas, extendiéndose hacia las comunidades y culturas que han sido testigos de las historias plasmadas en este proyecto. Estos relatos, que se originan en las experiencias reales de las víctimas del conflicto armado colombiano, se convierten en testimonios palpables y conmovedores que conectan a personas de diferentes trasfondos culturales. Las narrativas compartidas en 4 Ríos no solo sirven como un medio para preservar las memorias de las víctimas, sino que también fomentan la empatía y el entendimiento entre comunidades, construyendo puentes que unen a personas que, de otra manera, podrían permanecer separadas por barreras geográficas y culturales. En este sentido, el proyecto se convierte en un catalizador para el diálogo intercultural y para la construcción de una conciencia colectiva que aboga por la paz, la justicia y la reconciliación en Colombia.

Objetivo específico 5:

Tras la revisión de informes, encuestas, y entrevistas realizadas, damos cuenta que el proyecto de narrativas transmedia 4 Ríos ha tenido el siguiente progreso y resultados, por medio de su plataforma de interacción “Flujo de Memoria”, se ha logrado una participación cercana de los residentes de Bucaramanga y las poblaciones arraigadas en las áreas de influencia del páramo de Santurbán, esto quiere decir que el proyecto ha logrado uno de sus objetivos, el cual es integrar por medio de la tecnología a un público diverso.

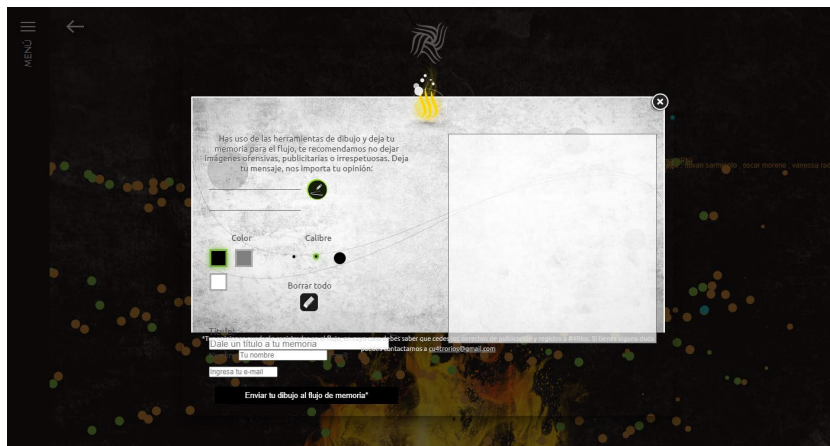


Figura 12. Captura de pantalla tomada del sitio web 4Ríos (<https://4rios.co/>)

En las entrevistas, evidenciamos que el proyecto ha logrado generar conciencia en la población que ha visto y ha interactuado con 4Ríos, esto por su estrategia de narrar historias de violencia en Colombia desde otras perspectivas que han golpeado fuertemente al país, el proyecto también ha logrado retener la atención de la audiencia a lo largo del tiempo en su sitio web por su interesante propuesta de utilizar narrativas transmediales compuesta por maquetas, cómics impresos, desarrollos en Internet, un cómic interactivo y aplicativos de realidad aumentada. Aunque desde el año 2020 no se realizan publicaciones, en su cuenta de Facebook cuenta con 3.974 seguidores, en Instagram tiene 360 y en YouTube 196, teniendo en cuenta estos datos, y desconociendo la cantidad de interacciones que ha tenido en su página principal de interacción, se concluye que el proyecto ha tenido una amplia audiencia, logrando mostrar 4 historias de masacres ocurridas en Colombia a más de 4.500 usuarios por medio de diferentes plataformas.

Otro de los progresos que ha tenido el proyecto transmedia 4 Ríos, es el reconocimiento a través de premios que ha recibido. En el año 2011 obtuvo el premio Distrito Cinema de la Universidad Javeriana, en 2012 se le otorgó la Beca de creación a través de las TIC de Cinemateca distrital, en 2013, Min Tic le entregó el Premio crea digital y en 2014 se ganó el Premio de Arte Internacional, Interactuar Nuevas Ventanas Transmedia de Argentina.

10. Análisis de resultados

Objetivo General:

En cuanto al avance del Proyecto, se destacan las diferentes etapas de desarrollo del proyecto, desde la investigación y búsqueda de víctimas hasta la preproducción, producción y postproducción. Se muestra cómo estas fases se tradujeron en la creación de contenido interactivo que impactó a una audiencia significativa de más de 40,000 personas.

Respecto a incidencia social y narrativa transmedia, se resalta la manera en que la narrativa transmedia abordó los conflictos sociales, especialmente los conflictos armados en Colombia, a través de la integración de diversas plataformas. Por otra parte, se resalta cómo la estrategia de la narrativa transmedia permitió una exploración profunda y participativa de las diversas facetas de los conflictos sociales, involucrando activamente a la audiencia.

Por otro lado, en la participación de los usuarios, se mencionan diversas formas de participación de los usuarios, desde encuestas y debates en línea hasta maquetas con realidad aumentada. Además, se observa la disparidad en los niveles de participación en diferentes plataformas, destacando el "Flujo de la Memoria" como un canal importante para la interacción continua.

Hablando de impacto social y los reconocimientos, se destaca cómo el proyecto ha tenido un impacto social significativo, no solo en el ámbito académico sino también entre comunidades, al plasmar las memorias de las víctimas en el contexto del conflicto armado. Y también se mencionan los premios recibidos, evidenciando la contribución destacada del proyecto a la narrativa transmedia y su efectividad en el uso de tecnologías emergentes.

Finalmente, en el progreso y los resultados, se describe el progreso del proyecto al integrar a un público diverso, generar conciencia en la población y retener la atención de la audiencia a lo largo del tiempo. Aunque se señala una disminución en las publicaciones después de 2020, se subraya el alcance significativo a través de diversas plataformas, llegando a más de 4,500 usuarios con historias de masacres que han golpeado fuertemente a Colombia.

Objetivo específico 1:

El proceso que se observó mediante el desarrollo de las etapas de ejecución del proyecto 4Ríos fue un proyecto articulado en él mediante las herramientas audiovisuales o transmedia se dio a conocer una problemática que se viene presentando la cual es el conflicto armado un tema denso y tedioso de abordar pero que a través de diferentes medios se logró dar a conocer lo que han vivido diferentes comunidades en Colombia.

Este proyecto ha tenido resultados positivos en cuanto a su ejecución debido a la manera en la que fue planteado y abordado de manera innovadora para así llamar la atención de la comunidad.

Objetivo específico 2:

Destacamos la importancia de la narrativa transmedia al conectar historias a través de diversos medios como video, redes sociales y narrativa escrita, esta integración proporciona una representación más completa y contextualizada de los conflictos sociales, involucrando a la audiencia de manera activa, permitiendo una interacción directa y construyendo comunidades en línea.

El proyecto presenta estrategias específicas, como la creación de procesos interactivos en video, texto y redes sociales, para abordar el tema de los conflictos armados en el entorno de 4 Ríos. Estas estrategias ofrecen una inmersión más fructífera y ardua, permitiendo a los usuarios explorar diversas facetas de los conflictos sociales.

Dado esto, consideramos la narrativa transmedia como una herramienta potente al adoptar un enfoque integral y dinámico, conectando perspectivas y momentos diversos.

Luego de obtener datos significativos a través de una encuesta llegamos a la siguiente conclusión: el proyecto de narrativas transmedia, ha logrado una contribución a la conciencia social sobre el conflicto armado en Colombia. Por otro lado, la narrativa transmedia se presenta como no lineal, permitiendo a la audiencia elegir su camino a través de las historias y explorar diferentes aspectos de los conflictos sociales.

Al final, se muestra una comprensión profunda y reflexiva de cómo la narrativa transmedia puede ser una herramienta efectiva para abordar conflictos sociales, respaldada por datos y estrategias concretas implementadas en el proyecto 4Rios.

Objetivo específico 3:

El proyecto ha empleado una diversidad de plataformas para involucrar a los usuarios, incluyendo un sitio web, múltiples redes sociales (Instagram, YouTube y Facebook), así como tecnología de realidad aumentada a través de maquetas.

Cada una de estas plataformas ha generado resultados diversos en términos de interacción y compromiso. El sitio web "Flujo de la Memoria" destaca como una plataforma clave en términos de participación de usuarios, ofreciendo distintos formatos para que estos expresen sus opiniones, lo que ha resultado en una alta participación. Aunque el proyecto ha logrado un mayor alcance en YouTube en cuanto a visualizaciones de videos, la retroalimentación en forma de comentarios es limitada, lo que sugiere que el contenido atrae a una audiencia amplia pero la participación activa de los usuarios es baja.

La introducción de maquetas con realidad aumentada ha sido una estrategia efectiva para involucrar a los usuarios y proporcionar un contexto enriquecedor sobre el evento histórico, fomentando así una experiencia educativa y de participación significativa. Por otro lado, las redes sociales, a pesar de haber sido utilizadas, han generado poca participación activa por parte de los usuarios.

Objetivo específico 4:

El proyecto transmedia 4 Ríos tiene un impacto profundo y multifacético en la sociedad colombiana. En primer lugar, la influencia del proyecto en diferentes comunidades se manifiesta como una rúbrica completa, una exhaustiva investigación que va más allá de la mera recolección de datos. Este enfoque despierta la curiosidad intelectual de todos, desafiando sus nociones preconcebidas sobre narrativas y memorias. Las historias contadas en 4 Ríos no sólo proporcionan información, sino que también provocan una reflexión constante sobre las complejidades del conflicto armado en Colombia.

Los protagonistas de estas historias son testimonios vivientes de un pasado doloroso, convirtiéndose en fuentes invaluable para el estudio y la comprensión de la historia y la sociología colombiana contemporánea.

El impacto del proyecto no se limita a un público en específico, sino que se expande hacia las comunidades y culturas que han sido testigos de las historias plasmadas en 4 Ríos. Estos relatos, arraigados en las experiencias reales de las víctimas del conflicto armado, trascienden las barreras culturales y lingüísticas, convirtiéndose en puentes emocionales entre personas de diversos trasfondos. Estas narrativas, más que simples testimonios, se convierten en instrumentos poderosos para fomentar la empatía y el entendimiento entre comunidades separadas por diferencias geográficas y culturales. 4 Ríos, se erige como un catalizador para el diálogo intercultural, construyendo una conciencia colectiva que aboga fervientemente por la paz, la justicia y la reconciliación en Colombia.

Objetivo específico 5:

El proyecto 4Ríos con su ingenio en la creación de contenido en diferentes formatos, ha permitido la participación de diferentes personas o comunidades, sin importar el lugar donde se encuentren, logrando integrar a la población en general, gracias a la presentación de historias en distintos diseños, modelos y estilos que pueden ser escuchadas, leídas o vistas, según el gusto y la preferencia de cada uno. Esta, proporciona un entorno virtual donde se escuchan y se leen las opiniones, pensamientos o emociones de todos los usuarios, entrelazando un diálogo global.

Este también ha impactado positivamente el pensamiento de las personas que lo han conocido o que han interactuando con él, generando conciencia sobre una problemática tan marcada cómo lo es el conflicto armado en Colombia. Por otro lado, 4 Ríos ha sido galardonado con varios premios, lo que demuestra su excelencia y su influencia en la población. Reconocimientos que refuerzan el éxito del proyecto y abre nuevas oportunidades de contribución y visibilidad a nivel nacional e internacional.

11. Conclusiones

El proyecto transmedia 4 Ríos, ha experimentado un desarrollo significativo a lo largo de diversas etapas, desde la investigación inicial hasta la producción y postproducción, culminando en la creación de contenido interactivo. Este desarrollo se tradujo en un impacto social importante, alcanzando a más de 40,000 personas y abordando de manera profunda los conflictos sociales, particularmente los conflictos armados en Colombia.

La narrativa transmedia del proyecto se establece como una herramienta poderosa para abordar los conflictos sociales. La integración de plataformas como video, redes sociales y narrativa escrita ha permitido una representación completa y contextualizada de los temas, involucrando activamente a la audiencia. La estrategia de no linealidad y la diversidad de formatos han contribuido a una comprensión más profunda y participativa de los conflictos sociales. Así mismo, la participación de los usuarios ha sido diversa en diferentes plataformas, destacándose el "Flujo de la Memoria" como un canal abierto para la interacción continua. Se observaron niveles dispares de participación en redes sociales como Instagram, YouTube y Facebook, resaltando la importancia de comprender las preferencias de la audiencia en cada plataforma.

La introducción de maquetas con realidad aumentada se destacó como una estrategia innovadora para sumergir a los usuarios en la historia, proporcionando un contexto enriquecedor sobre eventos específicos. Esta tecnología no solo logró involucrar a la audiencia de manera significativa, sino que también ofreció una experiencia educativa única.

El proyecto trasciende el ámbito académico, desafiando nociones preconcebidas y alimentando el diálogo sobre las complejidades del conflicto armado en Colombia. Además, ha conectado a comunidades y culturas a través de las historias de las víctimas, fomentando la empatía y el entendimiento. Se destaca su contribución al diálogo intercultural y a la construcción de una conciencia colectiva.

La calidad y la efectividad del proyecto se ven respaldadas por los numerosos reconocimientos y premios obtenidos a lo largo de los años. Estos reconocimientos no solo validan la contribución a la narrativa transmedia, sino que también subrayan la habilidad del proyecto para utilizar tecnologías emergentes de manera efectiva. A pesar de la disminución en

las publicaciones después de 2020, el proyecto ha logrado retener la atención de la audiencia a lo largo del tiempo, especialmente a través de su sitio web interactivo. Con una presencia destacada en redes sociales y reconocimientos, se evidencia una amplia audiencia, cumpliendo así con el objetivo de integrar a un público diverso.

El proyecto ha logrado generar conciencia en la población mediante la narración de historias de violencia desde diversas perspectivas. La participación activa y el reconocimiento público, evidenciados por la cantidad de seguidores y premios, subrayan el impacto duradero y positivo del proyecto en la sociedad.

En definitiva, el proyecto de narrativas transmedia 4 Ríos, ha logrado fusionar de manera efectiva la tecnología, la narrativa y la participación activa para abordar los conflictos sociales, dejando una marca significativa en la conciencia social, académica y cultural. Su capacidad para adaptarse a diversas plataformas y su innovación constante le han permitido mantener la atención de la audiencia y ser reconocido como un ejemplo destacado en el ámbito de las narrativas transmediales.

12. Referencias

- Canavilhas, J. (2018). Periodismo en la era digital: conceptos básicos. Editorial Universitat Politècnica de València.
- Cooper, A. (2004). The Inmates Are Running the Asylum: Why High-Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity. Sams Publishing.
- Dena, C. (2009). Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. ProQuest Dissertations Publishing.
- Dena, C. (2009). Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments. ProQuest Dissertations Publishing. (UMI No. 3387381)
- Escalante, R., y Miñano, M. (1982) Investigación, organización y desarrollo de la comunidad. México: Oasis.
- Garrett, J. J. (2003). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. Peachpit .
- Gómez, Vallejo. (2021). Narrativa transmedia: una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los relatos expandidos. Casos: Colombia y Perú.
- González Toro, R. (2017). Desarmados para la paz actualiza el género epistolar. Revista Universidad EAFIT, 52(170), 74-77.

Graciano, M. J. (2020). *La literatura como memoria histórica del conflicto armado en Colombia: un análisis comparativo de las obras “los ejércitos” y “después de la ira”* (Master's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).

Hayles, N. K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame .

<https://www.raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/389845>

Jenkins (2006) por New York University , Nueva York. *CONVERGENCE CULTURE: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, cap 3.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York.

Jenkins, H. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. New York: Crown Business.

En la brecha. Rtve. es. Recuperado de: <https://lab.rtve.es/webdocs/brecha/home/>

Jenkins, H., Wolf, M., & Close, S. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. University of Southern California.

Krug, S. (2014). *No me hagas pensar, revisado y actualizado*. Pearson Educación. La universidad en internet. (3 noviembre, 2022). ¿Qué es la narrativa transmedia? Recuperado de <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/narrativa-transmedia/>

López, J. G. (2021). *El teatro como generador de memoria colectiva: Una mirada al Centro Nacional de Memoria Histórica y al Festival Entreacto 2017* (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, Universidad del Rosario).

Luhmann, N. (2012). *La teoría de los sistemas*. Luneburgo.

Lyotard, J. F. (1979). Condición postmoderna. Londres.

Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge.

Mantilla, Valbuena. (2011) Seguridad y narcotráfico en el Gran Caribe: geopolítica, integración regional y otros dilemas asociados

McCarthy, J. D. y M. N. Zald. 1977. "Resource Mobilization and Social

Montoya Bermúdez, D., Tamayo Gómez, C., Díaz Vergara, F., Morales Escobar, P., & Zuluaga, J. S. (2019). Desarmados: Un proyecto transmedia sobre el conflicto armado en Colombia [Mapa interactivo]. Recuperado de <https://medialab.eafit.edu.co/desarmados/Movements: A Partial Theory>", American Journal of Sociology 82(6): 1212–41

Nielsen, J. (2012). Usability Engineering. Morgan Kaufmann Publishers

Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Basic Books.

Osorio Matorel, E. P. (2017). Análisis de contenido de las publicaciones noticiosas sobre asesinatos de líderes sociales en los medios nativos digitales la silla vacía, razón pública y verdad abierta, a La luz de la teoría del encuadre y del valor agregado periodístico.

Pastrana, C. (21 abril, 2023). Narrativa Transmedia y Storytelling: el arte de contar. IEBS. Recuperado de : <https://www.iebschool.com/blog/que-es-narrativa-transmedia-social-media-social-media/>

Pinto, Arboleda. (2021). Narrativa transmedia: una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los relatos expandidos. Casos: Colombia y Perú.

Røssaak, E. (2018). Transmedia crime stories: The trial of Jack the Ripper. Routledge.

Rost, A. (2012). Periodismo en contexto de convergencias. Argentina.

Rutas del conflicto. (s. f.). Rutas del Conflicto | El portal periodístico que sigue el rastro del conflicto armado en Colombia. <https://rutasdelconflicto.com/>

Scolari, C. A. (2013). Transmedia storytelling: The complete guide for creators, sellers, executives and students. Amsterdam: Amsterdam University .

Spotify. (s. f.-c).

<https://open.spotify.com/show/2ZGn8gthAT621jjTDqWWQM?si=3c3eeca4514449d1>

Spotify. (s. f.-d).

<https://open.spotify.com/show/0yFbc5TjE7Xfz2MB55dgxb?si=2143de9072d749d6>

Thon, J.-N. (2016). Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. University of Nebraska .

(“Aplicabilidad de las narrativas transmedia en el diseño de contenidos no-ficcionales: el caso del proyecto miPáramo” 22-243).

Transmedia Córdoba. (2018). Contar las historias. Tomado de:

<http://transmediacordoba.org.ar/wp-content/uploads/2018/08/Contar-las-historias-Manual-para-experiencias-transmedia-sociales.pdf>

Turner, R. H. 1988. “Collective Behaviour and Resource Mobilization as Approaches to Social Movements: Issues and Continuities”, pp. 28-45, en *Research in Social Movements, Conflict and Change*, editado por L. Kriesberg. Greenwich Conn: JAI Press.

Watts, Ron (2006) "Intimate Partner Violence: A Comprehensive Introduction"

Zapata, Cárdenas. (2021). Narrativa transmedia: una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los relatos expandidos. Casos: Colombia y Perú.