# TERRITORIALIDAD EXPANDIDA EN EL DOCUMENTAL TRANSMEDIA

Fernando Irigaray

Universidad Nacional de Rosario (Argentina)

Los procesos de convergencia tecnológica y cultural que se desarrollaron en los últimos años impactaron fuertemente sobre las producciones mediáticas, dando lugar a la experimentación de nuevas estrategias narrativas. En ese contexto surgieron las producciones transmedia, buscando aprovechar la convergencia para ensanchar los relatos a través de múltiples medios y soportes.

Si bien los primeros pasos se percibieron en el campo de la ficción, rápidamente se fueron desarrollando también producciones documentales transmedia, aunque con presupuestos más escuetos. Con algunos titubeos y cierto recelo por parte de los editores, los medios tradicionales fueron asimilando, asimismo paulatinamente, estrategias de comunicación multimedia y transmedia.

Gradualmente, las transformaciones en el ecosistema de medios constituyeron un espacio propicio para desarrollar historias periodísticas y documentales potenciadas por las lógicas de comunicación de la web 2.0, los medios sociales y los dispositivos móviles. Al interior de los modelos narrativos innovadores, los contenidos comenzaron a expandirse, a mutar, a retroalimentarse y a circular en múltiples plataformas.

**Narrativas Expandidas**

Cuando hablamos de narrativas transmedia nos referimos a aquellos relatos que superan la idea de multiplataforma, de producto enriquecido, de historia adaptada, de narración participativa. En este sentido, consideramos 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. Es por ello que, en buena medida, la clave del desarrollo de un proyecto transmedia radica en analizar y comprender qué 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.

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 nos dejan claro un imperativo narrativo: sin estrategias de participación no hay transmedia (Irigaray & Lovato, 2018).

Este tipo de participación, denominada *grassroots* (Jenkins, Ford, & Green, 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 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.

**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 varias plataformas y soportes, configurando una intensa participación de audiencias productoras de contenidos, conocidas en el mercado como *prosumers* (Toffler, 1981).

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.

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), llamamos emirec –siguiendo a Aparici & García-Marín (2018)– al 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 deberían 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. Estas audiencias productoras participativas *“comienzan a luchar por un nuevo derecho que los constituye en el desarrollo de ese complejo entramado comunicacional: la ciudadanía comunicativa.”* (Irigaray, 2015b, p.68)

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.”* (Matas, 2006, p.13)

Justamente hacemos 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)

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) en 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. (Renó, 2014; Irigaray, 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, vídeo, 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”*. (Renó, 2014, p.137)

En este sentido, proponemos 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 hablamos que una narrativa adquiere un carácter transmediático, lo planteamos 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.

En ese contexto, los relatos se sumergen en un ecosistema habitado por audiencias participativas, dispuestas a interactuar y formar parte de la trama. La narrativa adquiere un carácter transmediático 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.

**Territorialidad expandida**

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.

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).

Una zona de desafío y conflicto, de 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.”* (de Certau, 2000, p.117)

Una narración pensada a partir de espacios y lugares (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. Son huellas que están cargadas simbólicamente. Es así que 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.

*“La ciudad es un espacio mediático por definición”*, dice 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.

*“La ciudad es 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)

Espacio hipertextual urbano, donde las bifurcaciones, obstáculos e inconvenientes, son más sugestivos que los formulados en el trayecto proyectado. Tramas y subtramas de relatos que se entrelazan y ramifican. Escenario donde el urbanita despliega sus prácticas sociales reconfigurando la historia. (Irigaray, 2017)

En este contexto se entiende la apropiación del espacio, en el mismo acto de intervención y recorrido por él, operación de búsqueda y descubrimiento, en la articulación del relato 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”.* (de Certau, 2000, p.9)

Ese peregrino urbano en su traslación por la ciudad transforma en otra cosa cada significante espacial (de Certau, 2008) que paradójicamente efectiviza algunas opciones como tomar un camino entre varios y por el otro incrementa tanto las posibilidades creativas de generar bifurcaciones, atajos y rodeos como las de transgredir reglas establecidas, como direcciones de circulación o traspasar lugares no autorizados.

Caminar las calles sin seguir el recorrido pensado por el urbanista, supone salirse de la normalización establecida y del control de la ciudad. *“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.”* (Lapeña Gallego, 2014, p.32)

Es así que la movilidad no es más un atributo accidental o circunstancial sino más bien un atributo esencial. Somos *homo mobilis*, dice George Amar (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 de movilidad por los que se desplaza.

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 (*serendipity* en inglés), 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.”* (Amar, 2011, p.77).

Una idea que desde el arte podemos rastrear en el siglo XIX tanto en el *explorador urbano* del *flâneur*, donde se vivía a la ciudad como una experiencia estética, como a partir del XX, la *visita dadaísta* en la exploración de lo banal y gérmen de la creación del antiarte, el *deambular surrealista* generando mapas influenciales basados en diferentes percepciones y estados de ánimo experimentados al recorrer la trama urbana y los *situacionistas* y la *deriva urbana* (Debord, 1958) que a partir de la psicogeográfía encontaron *“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, 2013, loc. 941-944)

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, 2013, loc.411-412)

Encontramos ahí la coexistencia de itinerarios físicos y virtuales, en esta ciudad contemporánea que es informacional e hipermoderna, donde el ciudadano coetaneo *“debe hacer frente, pues, a los estímulos que procedan de ambos entornos, proyectando sus deseos y trazando sus devenires en ellos. 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 & Roig Segovia, 2018, loc. 122-126)

La hibridación de flujos físicos y virtuales en el complejo entramado físico-digital, opera como *territorio transmedia* (Caminos, Ardini, & Mirad, 2019), con límites indeterminados y espacios superpuestos, lugar de articulación entre narrativas, tecnologías y participación, donde, *“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.”* (García & Roig Segovia, 2018, loc.105-108)

Espacio heterotópico, en términos de Foucault (2008), 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 que podemos ver el el concepto de interfaz de Scolari (2018), entendida como una *“red de actores humanos (individuales e institucionales), relaciones y procesos”* (Scolari, 2019, p.9).

A través de los recorridos por la ciudad emergen relatos sobre este entramado narrativo urbano complejo. Nos lleva a suponer 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.

**Narrativas transmedia basadas en espacios**

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, a partir fundamentalmente de 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)

Los *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. Estos generan *“funciones post mass media"*, dice el investigador brasilero André Lemos (2008) 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, 2008, loc.118-121)

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. Su poder se encuentra en la simplicidad y en el impacto de su forma. Al utilizar la calle como lienzo narrativo, las posibilidades son infinitas.

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.”* (Boj & Díaz, 2013, 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.

Encontramos aquí ciertas características de la narrativa espacial que se entrecruza con el concepto de *“montaje espacial”* que desarrolla Manovich (2006). La coexistencia simultánea de imágenes (de imagen-tiempo, lo que genera una convivencia simultánea de tiempos), frente a la tradicional narrativa secuencial.

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”*. (Montalvo Gallego, 2003, pp.36-37)

Los contenidos desplegados por la ciudad y en los diferentes dispositivos son recorridos a través de la navegación territorial, dentro de la tipología del documental transmedia, donde se *“consigue involucrar los participantes en ambientes no solamente virtuales, sino también territoriales.”* (Reno, 2014, 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 nos adentra en un

*“espacio de ambigüedad entre la historia en si 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).

Y 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.

El relato basado en lugares involucra de forma más intensa a estos *“ciudadanos”* que son titulares de derechos o atribuciones como las de actuar y decidir libremente, crear bienes culturales y de 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.

**Conclusiones**

Las narrativas espaciales potencian el desarrollo del documental transmedia 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.

La incorporación del territorio como plataforma incorpora el espacio público de la ciudad, conformando una experiencia narrativa inmersiva, compleja y participativa, expandiendo las posibilidades expresivas del documental, 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 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.

Toda propuesta narrativa transmedia que pretenda encontrarse con las audiencias participativas deberá considerar la centralidad de la cuarta pantalla en la distribución y el consumo de contenidos. Asimismo, será primordial pensar, también, en formatos narrativos breves que puedan adaptarse a las micropausas o burbujas de ocio que inundan nuestras actividades cotidianas. Atender a las características del dispositivo y a los hábitos de consumo de los “ciudadanos” son condiciones indispensables para la producción de narrativas adaptadas.

El documental transmedia se encuentra en etapa de exploración y desarrollo en cuanto a las creaciones que pueden resultar de las hibridaciones posibles de formatos y géneros; no hay hoy fronteras delimitadas en cuanto a las posibilidades que se abren para este tipo de narrativas. Pero sí es posible afirmar que son los participantes, los “ciudadanos” que viven y recorren las historias, actores clave a la hora de extender la experiencia más allá de los límites imaginados.

**Referencias**

Amar, G. (2011). *Homo Mobilis: la nueva era de la movilidad*. Buenos Aires: La Crujía.

Aparici, R., & García-Marín, D. (2018). Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas. *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, XXVI (55), 71-79.

Berners-Lee, T. (2000). *Tejiendo la red: El inventor del World Wide Web nos descubre su origen*. Madrid: Siglo XXI editores.

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 “Imagen multimedia, contextos expandidos"*, 9, 129-147. Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://revistas.um.es/api/article/view/191871/158561>.

Caminos, A., Ardini, C., & Mirad, N. (2019). La Interfaz, el lugar de rticulación de territorios transmediales. En T. Burgos & R. Cunha (orgs.) *Interfaces Contemporâneas no Ecossistema Midiático* (págs.15-26). Aveiro: Ria Editoral.

Careri, F. (2013). *Walkscapes. El andar como práctica estética* [Kindle] (2da. ed.). (M. Pla, Trad.) Barcelona: Gustavo Gilli.

Cloutier, J. (1973). La communication audio-scripto-visuelle à l’heure des self média. *Communication & Langages* (19), 75-92.

De Certau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I*. Artes de hacer. México DF: Instituto de Estudios Superiores de Occidente y Universidad Iberoamericana.

De Certau, M. (2008). Andar la ciudad. *Bifurcaciones. Revista de Estudios Culturales Urbanos* (7), 1-17.

Debord, G. (1958). *Teoría de la Deriva*. Recuperado el 20 de enero de 2019, de S/T: <https://www.ugr.es/~silvia/documentos%20colgados/IDEA/teoria%20de%20la%20deriva.pdf>.

Foucault, M. (enero-marzo de 2008). Topologías. *Fractal*, XIII(48), 39-62.

García, A., & Roig Segovia, E. (2018). Layscapes. Cartografía crítica de la ciudad conectada. *[i2] Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio*, 6(2), 1-24.

Huergo, J. (2007). El sentido político de la comunicación comunitaria. En AA.VV., *Comunicación comunitaria y participación ciudadana.* Montevideo: Universidad de la República.

Igarza, R. (2010). La ciudad, hipertexto y creatividad II. La creatividad en lo cotidiano: otra breve referencia a la obra de Michel de Certeau. Recuperado el 23 de setiembre de 2015, de *Interactive Digital Media*: <https://robertoigarza.wordpress.com/2010/07/09/la-ciudad-hipertexto-y-creatividad-ii/>.

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* (págs. 91-98). Rosario: Laborde Libros Editor. Obtenido de <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* (págs. 113-131). Rosario: UNR Editora. Recuperado el 10 de abril de 2016, de <https://www.academia.edu/23977817/La_ciudad_como_plataforma_narrativa._El_documental_transmedia_Tras_los_pasos_de_El_Hombre_Bestia_2014_>

Irigaray, F. (2015). Navegación Territorial. Entramado narrativo urbano. En F. Irigaray, & A. Lovato (eds.), *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías* (págs. 115-126). Rosario: UNR Editora. Recuperado el 10 de abril de 2016, de <https://www.academia.edu/23977890/Navegaci%C3%B3n_Territorial._Entramado_narrativo_urbano_2015_>.

Irigaray, F. (2015b). Periodismo transmedia: nuevas posibilidades narrativas y de experiencia de usuarios. En G. Roitberg, & F. Piccato (comps.), *Periodismo disruptivo: Dilemas y estrategias para la innovación* (págs. 167-172). Buenos Aires: La Crujía.

Irigaray, F. (2016). Documental Transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En F. Irigaray, & D. Renó (comps.), *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas* (págs. 39-53). Buenos Aires: Crujía.

Irigaray, F. (2017). El documental en las narrativas transmedia y la territorialidad expandida. En R. Aparici, & D. García Marín (coords.), *¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror* (págs. 129-144). Barcelona: Gedisa.

Irigaray, F., & Lovato, A. (7 de abril de 2018). El periodismo transmedia y la ciudadanía comunicativa. *La Capital*.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red* [Kindle]. Barcelona: Gedisa.

Lemos, A. (2008). Medios locativos y territorios informativos. Comunicación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre las espacialización en la cibercultura. *Inclusiva-net. redes digitales y espacio físico* (#2).

Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.

Mata, M. C. (enero-abril de 2006). Comunicación y ciudadanía. Problemas teórico-políticos de su articulación. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos, VIII*(1), 5-15. Obtenido de <http://seminariodemocratizar.eci.unc.edu.ar/files/6113-18691-1-SM-1.pdf>.

Montalvo Gallego, B. (2003). *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. (Tesis doctoral). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Escultura.

Morales Morante, L., & Hernández, P. (2012). La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en red. *Revista Comunicación*, 1(10), 140-149. Recuperado el 10 de diciembre de 2014, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3953638>.

Moreno Sánchez, I., & Navarro Newball, A. (2016). El hipermedia móvil como nuevo medio y su protagonismo en la creación transmedia. *Kepes* (13), 145-170.

Porto Renó, D. (2014). Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia. En F. Irigaray, & A. Lovato, *Hacia una comunicación transmedia* (págs. 134-146). Rosario: UNR Editora. Obtenido de <http://hdl.handle.net/2133/3610>.

Scolari, C. (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. Recuperado el 12 de marzo de 2018, de *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.* Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. (2019). Prefácio/Prólogo: De la Interfaz de Usuario a la Ecología de las Interfaces. En T. Burgos, & R. Cunha (orgs.), *Interfaces Contemporâneas no Ecossistema Midiático* (págs. 9-11). Aveiro: Ría Editorial.

Toffler, A. (1981). *La tercera ola*. (A. Martín, Trad.) Bogotá: Círculo de Lectores.

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. Recuperado el 27 de marzo de 2016, de <http://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/61819/81003>.

**Fernando Irigaray (@firigaray)**

Magister en Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (UNED – España), Licenciado en Comunicación Social y candidato a Doctor en Comunicación Social, en la Universidad Nacional de Rosario (UNR). Director de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva y de Comunicación Multimedial en la UNR. También es Director Ejecutivo de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (ICLA-UNR). Miembro del Comité Académico de la Cátedra Julián Assange de Tecnopolítica y Cultura Digital del Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL).

Docente e Investigador de grado en la UNR y en varios posgrados de Argentina e Iberoamérica. Dirige y produce programas y documentales para TV, interactivos y transmedia. Obtuvo 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. Entre varias distinciones, fue galardonado por la Honorable Cámara de Diputados de la Nación, con el Reconocimiento por Trayectoria y Compromiso Social (2014).

Como editor y compilador publicó 20 libros sobre narrativas transmedia de no ficción y webperiodismo, tanto en español como en portugués.