

---

VARIA / VARIA

---

## **REFLECTING WORLDS: NOCIÓN DE MUNDO TRANSMEDIA APLICADA AL GÉNERO DOCUMENTAL**

## **REFLECTING WORLDS: NOTION OF TRANSMEDIA WORLD APPLIED TO THE DOCUMENTARY GENRE**

**Mario de la Torre-Espinosa**

Universidad de Granada

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-0027-8745>  
mariodelatorre@ugr.es

**Cómo citar este artículo/Citation:** Torre-Espinosa, M. de la (2019). *Reflecting worlds: noción de mundo transmedia aplicada al género documental*. *Arbor*, 195 (794): a529. <https://doi.org/10.3989/arbor.2019.794n4003>

Copyright: © 2019 CSIC. Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

Recibido: 3 septiembre 2018. Aceptado: 13 septiembre 2018.

**RESUMEN:** Este trabajo parte de la concepción de la narrativa *transmedia* por parte de Henry Jenkins como el arte de *making worlds*, de construir mundos de ficción, para extender los fundamentos teóricos de esta definición al género documental. Si Bill Nichols indica que este género de no ficción tiene *per se* un gran poder persuasivo -por la naturaleza icónica de sus imágenes y sonidos y por el efecto psicológico de verosimilitud que suscita en el público-, aquí defendemos que este carácter se potencia por medio de la narrativa *transmedia*. La *inmersión*, la *extrabilidad* y la *performatividad* de este tipo de narrativa lleva a la participación activa del usuario en el mundo *transmedia*, que coincide con su propio mundo, el real. Por esa razón numerosos proyectos activistas han visto en el documental *transmedia* una oportunidad tanto para el ejercicio del pensamiento crítico como para el cambio social.

**ABSTRACT:** This article discusses Henry Jenkin's concept of transmedia as the art of *making worlds*, in reference to the building of fictional worlds, to theoretically expand on this definition for the documentary genre. If Bill Nichols stated that non-fiction genre has a great persuasive power -because of the indexical nature of its images and sounds, and the psychological effect of verosimilitud created in the audience- we defend the idea that this character is increased through the transmedia storytelling. The immersion, extrability and performativity of this kind of narrative form lead to an active user role in the transmedia world, that coincides with his own world, the real one. That is why numerous activist projects have used the transmedia documentary as an opportunity for critical thinking and social change.

**PALABRAS CLAVE:** Narrativa *transmedia*; cine documental; narratología; mundos *transmedia*; no ficción; activismo.

**KEYWORDS:** Transmedia Storytelling; documentary cinema; narratology; transmedia worlds; non-fiction; activism.

## 1. SOBRE LOS MUNDOS TRANSMEDIA

El ecosistema mediático actual plantea serias resistencias a la hora de definirlo de una manera clara, dificultando incluso el inventariado y la clasificación de los medios. El carácter cambiante de estos provoca que sea constante la aparición y la desaparición de algunos formatos de información, comunicación o entretenimiento, aunque otros consiguen resistir, bien debido a la capacidad intrínseca del medio en cuestión o bien por los intereses comerciales de la industria.

Tal es su diversidad y su complejidad teórica a la hora de delimitarlos, que incluso la concepción tradicional de 'medio' está siendo discutida. Como ejemplo basta pensar en el reto que supone el abordaje de este fenómeno desde la teoría literaria o los *media studies*, donde se están evaluando y testando otros conceptos ante la presunta falta de operabilidad teórica de la noción tradicional de 'medio'. Ante esta situación, Jan Baetens y Domingo Sánchez-Mesa (2015) afirman que estamos viviendo un proceso de *demediatization*, que se puede considerar como un verdadero signo de nuestro tiempo, donde se privilegia la noción de 'contenido' frente a otras formas tradicionales como la *narración* o la *historia*. Estos autores advierten que con esto no tratan de defender, ni mucho menos, la existencia de cierta resistencia actual por parte de las historias a ser adaptadas a diferentes medios, sino que más bien se refieren "to the shift from story (in the sense of a series of actions organized in the form of a plot) to a story world (i.e. a set of characters and a certain setting)"<sup>1</sup>.

Este contenido narrativo más proclive a materializarse mediante la creación de mundos es evidente que precisa de medios para actualizarse en el mundo factual. Pero pensar en un único medio como el óptimo para transmitir dicho contenido sería ir contra la tendencia actual, en la que la *transmedialidad* está siendo la característica principal de algunos de los más novedosos proyectos artísticos<sup>2</sup>.

Siguiendo la ya canónica definición de Henry Jenkins, estaríamos hablando pues del resultado del proceso "where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience" (2007, 21 marzo)<sup>3</sup>. Esta visión sobre la *transmedialidad*, que hace mención explícita al carácter ficcional de estas propuestas, ha sido ampliamente seguida y matizada por investigadores como Marie-Laure Ryan, quien desde la narra-

tología se ha preocupado por las consecuencias que esta dispersión puede tener a la hora de establecer relaciones entre los diferentes medios. Según analiza Ryan (2016), este fenómeno puede conducirnos a dos modelos diferentes. En el primero de ellos todas las partes constitutivas del relato *transmedia* configurarían un todo que es en su conjunto algo más que la mera suma de las partes. Y según el segundo modelo, los componentes se agrupan en torno a un marco común, a un "transmedial narrative world" (Ryan, 2014). Es esta segunda visión la que entronca con la descrita con anterioridad por Domingo Sánchez-Mesa y Jan Baetens (2017), donde los contenidos se configuran a través de diferentes medios para constituir un *story world*, o bien con investigadores como -de nuevo- Jenkins, para quien "la narración transmediática es el arte de crear mundos" (2008, p. 31).

Visto esto, es normal lo que señala la investigadora Nieves Rosendo: "el concepto de 'mundo' dentro de las narrativas *transmedia* ha sido el principal objeto de estudio y comparación en tanto elemento central de dichas narrativas" (Rosendo Sánchez, 2016, p. 52). Un claro ejemplo es el caso de Lisbeth Klastrup y Susana Tosca (2004), quienes conciben así lo que denominan *mundos transmediales*: "abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms". Además, estas autoras dicen que se trata de mundos "which can be organized and presented in any media form and in which both the rendering of space and the sense of history (time passing) are important". Por lo tanto, parece ser que la construcción de un cronotopo determinado es condición *sine qua non* para que tengamos un mundo *transmedial*.

Henry Jenkins (2009a 12 diciembre), a la hora de enunciar las características de las narraciones *transmedia*, habla de la importancia de que ese mundo tenga continuidad entre los diferentes medios en los que se desarrolla. Esto evitará que los fans, que han invertido tiempo en el mundo *transmedia* creado y a los que se debe invitar a seguir haciéndolo, se frustren al encontrar incoherencias en el mundo retratado por los diferentes medios seleccionados<sup>4</sup>. La cuestión ahora sería pues señalar dónde podemos encontrar esas discrepancias en un mundo ficcional *transmedia* determinado. Lisbeth Klastrup y Susana Tosca (2004) plantean una serie de elementos que permitirían identificar esas anomalías. Para que no se produzca ninguna disensión y se mantenga la coherencia en estos mundos, asegurando el cumplimiento de la *continuidad* de la que hablaba Jenkins,

estas investigadoras distinguen tres categorías que hay que analizar: la de *mythos*, que hace referencia tanto a los personajes que sufren los avatares de la narración como a esos mismos avatares (lo que permite interactuar con otros sujetos o interpretar hechos), la de *topos*, o la ubicación de una historia determinada en un lugar y en un momento histórico concreto (lo que permite conocer las reglas físicas y de navegación en ese mundo), y la de *ethos*, donde se recoge la ética y la moral de los comportamientos dentro de ese mundo en concreto (lo que da pistas sobre cómo comportarse en dicho mundo). Si no se respetan estos principios, el *engagement* de la propuesta se verá perjudicado. Las incoherencias del mundo *transmedia* que detecte el usuario entre un medio y otro harán que no sea capaz de entender ni las normas de funcionamiento ni las características de ese mundo, y que se le haga difícil tanto la inmersión en la narrativa como la empatía hacia los personajes. Estaríamos entonces ante un mundo tan caótico y caprichoso en su funcionamiento como insatisfactorio para el usuario.

Evidentemente el propio sistema de producción *transmedia* dificulta alcanzar ese tipo de coherencia. La diversidad de medios involucrados en los proyectos *transmedia* hace que sea necesaria la participación de diferentes sujetos creativos especializados para intentar obtener el máximo provecho de cada medio<sup>5</sup>. Esta pluralidad inherente a la producción *transmediática* hace que sean precisos instrumentos de control como la biblia *transmedia*<sup>6</sup>, asegurando una unidad en torno a cualquiera de los elementos, independientemente del producto de que se trate: novela, filme, serie de televisión, *webisodio*, videojuego, *podcast*... etc. Es esencial, por tanto, la existencia de herramientas de este tipo para evitar incoherencias narrativas, ya que cualquier ruptura con la unidad del mundo acarrearía deserciones por parte de los usuarios de la experiencia *transmedia*.

## 2. MAKING WORLDS VS. REFLECTING WORLDS

Una vez analizado este fenómeno en el ámbito *transmedia* de ficción (caracterizado por la idea de *making worlds*, según Jenkins), donde parte crucial de los elementos constitutivos de la narración parten de la imaginación del creador o de los creativos, hay que estudiar qué ocurre en el ámbito de la no ficción y analizar en concreto las consideraciones en torno a todas estas cuestiones mencionadas sobre la creación de mundos, ya que en este caso se trataría más de reflejarlos que de inventarlos.

Sin lugar a dudas, en estos casos es preciso que se produzca con mayor celo la continuidad *transmedia* que Jenkins reclama para los mundos ficcionales, más aún cuando el referente del mundo retratado es conocido por todos (o al menos parte importante de su *mythos*, *topos* y *ethos*, siguiendo la tipología de Klustrup y Tosca, 2004). Para Marie-Laure Ryan (1997), la diferencia entre los universos de no ficción y los de ficción residiría en que los primeros pretenden representar la propia realidad (es decir, el mundo representado mediante el texto es igual al mundo real) mientras que en el segundo caso el mundo que se representa textualmente es distinto, aunque se asemeje bastante al mundo real (p. 186). Dado que la representación del mundo es el objetivo de estas narraciones de no ficción, es lógico pues que se reclame a este tipo de productos unidad a la hora de representarlo. Con lo cual *a priori* las experiencias derivadas de este tipo de narraciones de no ficción, cuando se aborden desde una perspectiva *transmedial*, suelen y deberían ser satisfactorias a este respecto.

Puede que aún hoy día haya quien no vea pertinente la aplicación teórica de la *transmedialidad* a la no ficción, dadas las primeras teorizaciones realizadas por personalidades como Jenkins. Como solución a este presunto problema, volvamos a la noción de Marie-Laure Ryan (2016) de *mundos narrativos*. Para ella, existe una masa narrativa que es independiente de la formalización que se le quiera dar. En el mundo *transmedia* esta masa narrativa o contenido podría ser asimilada al mundo real y se materializaría por diferentes vías, entre ellas -y como ejemplo de no ficción- la documental. No es muy descabellada esta afirmación, teniendo en cuenta que la propia investigadora siempre se ha mostrado muy predispuesta a la aceptación plena en sus investigaciones de la no ficción. De hecho, Ryan contempla este fenómeno como una consecuencia directa del *modus operandi* tradicional en torno a este género:

I find transmedia to be a very appropriate mode of presentation for non-fictional projects because new stories naturally come to us through multiple media: newspaper articles, TV spots, audio, books and movies. This kind of Project can be treated like an archive or a database, which means that the user can pick and choose which media objects to consume (Ryan, 2016, p. 3).

Visto esto, pues, no resulta osado extender la definición de *transmedia* a la no ficción, si asimilamos esa masa narrativa o contenido con el mundo real (ciertamente solo una porción del mismo) y considera-

mos la *transmedialización* como el proceso mediante el cual una obra existente en un medio se adapta a otro diferente (Sánchez-Mesa y Baetens, 2017, p. 9), ofreciendo al usuario final distintas experiencias acordes con las características propias de cada medio y fomentando la expansión del universo *transmedial* con la colaboración de los usuarios. Estaríamos ante ejemplos de representación del mundo real (*reflejando* el mundo) que usan diferentes medios para alcanzar a diferentes usuarios (en el ámbito del *target*) o bien para contribuir a la profundización en la historia narrada (en el ámbito narrativo).

### 3. EN TORNO AL CINE DOCUMENTAL *TRANSMEDIA*

Dentro de las diferentes tipologías que encontramos en la categoría de no ficción, el documental ocupa un lugar privilegiado para desarrollar todo su potencial comunicativo una vez que se *transmedializa*. Al estar trabajando con la realidad, con un mundo cuyas características son conocidas por todos y reconocidas en los productos *transmedia*, debe haber una gran coherencia entre *mythos*, *topos* y *ethos* (Klastrup y Tosca, 2004), lo que otorga a este género una continuidad que favorece el efecto de *engagement* con el público.

Uno de los principales problemas de producción de los documentales es la construcción del guion final, para lo cual se debe seleccionar un determinado material y desechar otro. Piénsese en una pieza documental convencional para salas cinematográficas, cuya duración estándar oscila entre los noventa y los ciento veinte minutos. Pues bien, hay que tener en cuenta que lo que se proyecta en la pantalla solo es una parte pequeñísima de todo lo que se ha rodado, con lo que la cantidad de material que se ha descartado constituye a menudo un valioso material que puede ser recuperado de diversas formas.

Es práctica habitual a la hora de escribir estos guiones que en su fase final -previa ya al montaje- se desechen personajes cuyas historias de vida sean redundantes para la construcción de la narración definitiva. De esta forma se privilegian unas historias sobre otras por cuestiones tanto narrativas (la estructura del relato) como meramente pragmáticas (para evitar, por ejemplo, que las historias seleccionadas no excedan la duración establecida para una correcta explotación comercial). Esto genera una cantidad ingente de metraje y material de archivo que tradicionalmente se venía desaprovechando. Pues bien, gracias a las narrativas *transmedia*, estas historias podrían ser ahora recuperadas en formato de *webdoc*, VR, videojuego o artículo periodístico, por ejemplo. Con este proce-

so de *transmedialización* se ayuda además a que el relato *transmedial* configure un mundo mucho más complejo y rico en matices, siempre -eso sí- que no se rompa la coherencia ya citada y exigida a este tipo de narraciones en la construcción de mundos. A esa narración *transmedia* documental se le añaden personajes que en formatos tradicionales -como el largometraje cinematográfico- no tendrían cabida. Se produce así un desarrollo narrativo que ayuda a contextualizar la situación, aunque se trate de historias diferentes, gracias a la *transmedialización*<sup>7</sup>.

El cine es un medio audiovisual y narrativo que refleja acciones. Estas, inevitablemente, están encarnadas por personajes que representan habitualmente a personas que sufrirán los devaneos que les depara la historia, creando así una tensión narrativa que se puede resolver de diferentes maneras<sup>8</sup>. Como consecuencia de estas consideraciones, la posición central del personaje en la creación narrativa es básica. Esta apreciación no es baladí si tenemos en cuenta las definiciones que se han dado en torno a los mundos *transmedia*, pero sobre todo si atendemos a las consecuencias que esto puede tener, puesto que "indeed, characters are one of the main resources for design producers to engage the audience" (Sánchez-Mesa, Aarseth, Pratten y Scolari, 2016, p. 12)<sup>9</sup>.

Si se trata de que el espectador cinematográfico empatice con las historias narradas, el hecho de que los personajes ostenten características reconocibles por el público y que de una u otra manera los aproximen a sus propias experiencias personales coadyvará en este proceso de identificación, y la persuasión de este medio será más eficiente. Trasladado esto al ámbito del documental *transmedia*, dado el *engagement* generado ya de por sí por este tipo de narrativa, verá cómo su capacidad persuasiva se incrementa y, en consecuencia, existirán mayores posibilidades de que la narración se expanda.

Pero si hay que destacar algo de este tipo de propuestas es el propio carácter documental, ya que se le presupone una gran capacidad comunicativa al reflejar la realidad de una manera aparentemente objetiva<sup>10</sup>. Precisamente esta última cuestión ha sido crucial desde hace décadas en los estudios fílmicos, donde la noción de mundo y su representación a través del séptimo arte han sido muy cuestionadas. Un ejemplo es el hecho de que las teorías acerca de la relación entre el cine y la realidad sufrieran un impulso tras la Segunda Guerra Mundial, y que con la llegada de teóricos como Benedetto Croce se intentaran dilucidar los verdaderos límites de este arte mientras observa-

ban el nacimiento del neorrealismo. Tanto es así que “se plantea si la representación debe resaltar la singularidad de lo que se reproduce o, al contrario, devolvernos una visión global del mundo; y por eso mismo, si debe tener un valor eminentemente documental o, al contrario, ser de alguna forma una interpretación” (Casetti, 2005, p. 32).

Como decíamos, la noción de ‘mundo’ también ha tenido una función esencial a la hora de hablar del cine, máxime en el terreno documental, aunque teóricamente parece resuelta la dicotomía aparentemente irresoluble que citaba Francesco Casetti, ya que es viable concebir el cine documental como una interpretación personal por parte del realizador, sobre todo ante la asunción de la imposibilidad de una reproducción realmente aséptica de la realidad<sup>11</sup>. Uno de los defensores de esta visión es Bill Nichols, quien dice lo siguiente en la parte final de su definición sobre el documental:

El punto de vista particular del cineasta moldea de tal manera la historia, que vemos de manera directa el mundo histórico, más que una alegoría ficcional (Nichols, 2013, p. 35)<sup>12</sup>.

Por lo tanto, hay que tener en cuenta que los documentales contribuyen a la creación del mundo en cuanto que, como dice Erik Barnouw (2005) con referencia a los inventos protocinematográficos de Eadweard Muybridge, el cine documental tiene la capacidad “de mostrarnos mundos accesibles, pero por una razón u otra no percibidos por nosotros” (p. 12). El efecto de realismo sobre el mundo retratado devendrá, de forma incontestable, de la confianza del público en lo que se le está mostrando, promovida sobre todo por una serie de rasgos que remiten al género documental (Casetti, 2011, pp. 102-103). Es gracias a esta percepción que tenemos como espectadores como nos construimos una idea del mundo, a través de los fragmentos documentales que observamos.

Dentro de estas propuestas documentales *trans-media*, la irrupción de internet ha permitido nuevos y decisivos desarrollos comunicativos y estéticos. Un ejemplo claro lo encontramos en los documentales web o *i-docs*, “an emerging non-fiction interactive mode which roots itself in the *avant-garde* cinematic works of Dziga Vertov, Chris Marker or the city symphonies by Jean Vigo or Walter Ruttmann and by the new media aesthetics defined by the database according to Lev Manovich” (Baetens y Sánchez-Mesa, 2015). Como se puede apreciar en esta definición, la tradición del propio género se constituye en una fuen-

te referencial básica para la definición de este nuevo formato, mostrándose una clara continuidad en la historia del cine, lo que apoya la idea de que en el documental -como en el resto de las narraciones *trans-media*- no se produce una verdadera ruptura con la tradición, sino que simplemente ha tenido lugar una explosión de esta forma narrativa.

Pero debe tenerse en cuenta que, al fomentarse en estos proyectos la participación activa de los usuarios, se está potenciando también el desarrollo de su papel cívico<sup>13</sup>, ya que estos generan con su participación activa un conocimiento público que ayuda a construir una esfera pública común (Nash, 2017). Y para que esto tenga lugar es preciso que los proyectos tengan un carácter colaborativo. A este respecto, el concepto de *open space documentary* de Patricia Zimmermann y Helen de Michiel resulta muy pertinente, en cuanto viene a explicar cómo en estos documentales colaborativos el carácter de representación queda desplazado por el objetivo de generar un bien público. Estaríamos ante un nuevo paradigma del cine documental en la relación entre tema, realizador y público, con “media makers becoming place-based designers and audiences becoming engaged participants in ongoing discourse” (Zimmermann y Michiel, 2017).

#### 4. EL PODER PERSUASIVO DEL GÉNERO DOCUMENTAL Y SU EXPANSIÓN *TRANSMEDIA*

El desarrollo de las herramientas digitales y el ciberespacio se han constituido en elementos muy fructíferos para el desarrollo del género documental, como afirma Arnau Gifreu-Castells (2015): “los géneros de no ficción como la noticia, los documentales, las crónicas, el pensamiento político o el activismo social a través de la red encuentran un espacio especialmente fértil en ella” (p. 25).

Es llamativa en la no ficción la mención a lo político y social, pero no en el género documental, ya que el haber basado sus propuestas tradicionalmente en el retrato de la realidad le ha llevado a asociarse a temas de esta índole, llegando a configurar incluso un subgénero. El reflejo de lo que acontecía en el mundo real, sin idealizaciones de ningún tipo (como las acometidas por Robert J. Flaherty), dio como fruto el nacimiento del documental social, que se preocupaba tanto por el retrato de lo que acontecía en las proximidades (véase el temprano legado de John Grierson y la escuela documental británica) como en ámbitos más lejanos (Hubert Sauper y su filme *La pesadilla de Darwin* (*Le cauchemar de Darwin*), 2004, por ejemplo).

Mucho más recientemente habría que sumar a los trabajos de este tipo las implicaciones que ha tenido el desarrollo del documental en el terreno digital, que han hecho de formatos como el *webdoc* uno de los más vigorosos del ecosistema mediático actual. O bien las narrativas *transmedia*, que se han constituido en un recurso totalmente legítimo y muy fructífero para llevar a cabo estas propuestas documentales.

Aunque se puede decir que las narrativas *transmedia* aplicadas al documental se encuentran aún en una fase embrionaria, no debemos dejar de analizar las peculiaridades de este nuevo medio y las implicaciones que conlleva. Una de ellas es la forma de acceso al mundo *transmedia*. Las diferentes entradas que se ofrecen al usuario le proporcionan la libertad suficiente para entrar a ese mundo como desee, así como para dar forma al relato de acuerdo con sus propios intereses usando unos medios en detrimento de otros (cuando no utilizando todos los materiales ofertados). Gracias a esto el usuario logrará dar unidad tanto al proyecto *transmedial* como al mundo real representado por él, eligiendo el recorrido que mejor se adapte a sus deseos y necesidades. La lógica *transmedia* sigue así la de los formatos no lineales (presente en los *webdocs*, por ejemplo), en los que la unidad “se identifica mediante su relación con las otras unidades” o *textones*, como las define Espen J. Aarseth (1997, p. 81). Esta característica de la hipertextualidad, “la discontinuidad, el salto, el traslado repentino de la posición del usuario en el texto” (Aarseth, 1997, p. 90), es básica para el investigador noruego, ya que implica la involucración del usuario en el proceso de lectura desde una actitud completamente activa, en un nivel superior al de otros tipos de narrativas más convencionales. El usuario se configura no solo como un elemento configurador del relato final -al modo de la teoría del lector implícito de Wolfgang Iser (1978)- sino que será un elemento clave en la configuración de la propia textualidad. Téngase en cuenta también la visión ilusionante de estas nuevas hipertextualidades que tienen muchos teóricos, quienes aseguran que “democratizarán el acceso a la información y contribuirán así a una mayor democratización de la sociedad” (Ess, 1997, p. 262). Las esperanzas depositadas en este nuevo modo narrativo, tal como señala Charles Ess, han cambiado mucho, sin lugar a dudas, en las dos últimas décadas especialmente a partir del desarrollo de la web 2.0, en que el papel del usuario como agente activo en la red ha crecido enormemente, favoreciendo la participación de la ciudadanía en procesos sociales mediante medios digitales.

Pero la explicación de la función del documental en el activismo y de las implicaciones que conlleva la utilización de las narrativas *transmedia* en este género no puede llevarse a cabo sin tener en cuenta el carácter persuasivo del documental, presente desde siempre, incluso en aquellos ejemplos más canónicos y aparentemente inocuos. Piénsese en *Nanook, el esquimal* (*Nanook of the North*, Robert J. Flaherty, 1922), considerado como el primer documental y que, al ser patrocinado por una empresa de venta de pieles, no podía incluir escenas donde los esquimales se vieran perjudicados de alguna manera, cuando no directamente explotados, por la industria peletera. Lo que queda claro es que en este ejemplo hay una clara intencionalidad de intervenir en el estado de ánimo del espectador. “Si una película puede activar nuestras predisposiciones y aprovechar las emociones que ya tenemos respecto a ciertos valores y creencias, puede incrementar el poder afectivo de estos” (Nichols, 2013, p. 121). Todo es consecuencia del efecto persuasivo resultante de la apariencia de realidad objetiva que suelen mostrar estas películas.

El carácter indicial indiscutible que tienen estas imágenes, y la aparente objetividad de su discurso, hacen del documental un medio excepcional respecto a otras formas del séptimo arte. Como dice Bill Nichols (2013), los documentales “ofrecen la experiencia sensible de sonidos e imágenes organizados para conmovernos: activan sentimientos y emociones; aprovechan valores y creencias y, al hacerlo, poseen un poder expresivo que iguala o excede a la palabra escrita” (p. 123). Es por ello por lo que los regímenes políticos, independientemente de su orientación ideológica y de su lugar en el tiempo, los han aprovechado desde el nacimiento del séptimo arte para construir discursos cinematográficos a su favor<sup>14</sup>. La historia del cine está así plagada de casos más o menos evidentes de persuasión, como pueden ser las paradigmáticas obras propagandísticas de Leni Riefenstahl al servicio del partido nazi y su ideario, entre ellas *El triunfo de la voluntad* (*Triumph des Willens*), 1935.

Para el documental y su efecto persuasivo es básico despertar la curiosidad y mantener la atención de los espectadores, y esto se consigue por diferentes vías. Una de las más importantes es el *extrañamiento*, en el sentido dado por los formalistas rusos, algo que lo diferencia del género audiovisual informativo:

La abstracción se halla del lado de la *articulación* de las imágenes entre sí, es decir del lado del montaje y del ‘discurso interior’ del espectador que establece las relaciones semánticas entre los encuadres (los planos) del filme (Albèra, 1998, p. 27).

El extrañamiento genera un nuevo tipo de asociación que se distancia de la lengua para entrar en el dominio del habla. Gracias a él lo real se tamiza mediante un filtro que hace que la realidad proflmica pase de ser simplemente captada y mostrada a ser presentada de acuerdo con la subjetividad de los realizadores, modificándola para ajustarla a su particular cosmovisión. Dentro de las estrategias que se utilizan para lograr este efecto en el espectador se halla la manipulación de la banda sonora, que genera efectos emocionales que ayudan a persuadir a la audiencia. Un claro ejemplo de esto último es la utilización de músicas que vienen a modular la intensidad de lo mostrado en la pantalla, buscando efectos diversos. Pero en otros casos lo más relevante de estas estrategias se lleva a cabo a través del argumento o de la estructura narrativa, como hizo Joshua Oppenheimer en *The Act of Killing* (2012), donde los asesinos del genocidio indonesio tras el golpe militar de 1965 representan sin prejuicios sus propios crímenes, ajenos a que estas representaciones actúan como crítica a la impunidad de sus asesinatos, provocando nuestra indignación como espectadores, pero sobre todo como ciudadanos del mundo.

Este último documental sería un claro ejemplo de cómo “el documental no solo activa nuestra conciencia estética (a diferencia de una película estrictamente informativa o educativa): activa también nuestra conciencia social” (Nichols, 2013, p. 128). Se produce en este tipo de trabajos de corte social una llamada a la concienciación con vistas a la movilización social, algo que se acrecienta cuando estos proyectos adquieren una naturaleza *transmedial*.

Para defender esta última idea, vamos a partir de la definición de narración *transmedia* dada por Carlos Scolari (2013):

Un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asumen un rol activo en ese proceso de expansión (Scolari, 2013, p. 46).

Para este investigador es fundamental que de este relato se derive algún tipo de actividad por parte de los usuarios, algo que en los proyectos documentales de corte social se constituye asimismo en un objetivo básico. Al ser proyectos de naturaleza documental, al vernos reflejados en los personajes del mundo *transmedia*, que es el mismo que el mundo real que habitamos, nos sentimos interpelados de forma directa por nuestra naturaleza humana, empatizando con

las situaciones y los problemas que viven las personas que son víctimas de diversas injusticias sociales. Así, las posibilidades que nos proporcionan las narrativas *transmedia* para participar de forma activa en el mundo son dobles cuando nos sumergimos en un proyecto documental: por un lado, este nos impele a actuar en el mundo real (algo que lo acerca a los proyectos de esta naturaleza de corte *monomedial*), pero por otro nos invita a participar en el mundo *transmedia*, que en este caso es coincidente con el mundo real. Nos encontramos así con la activación de la *performatividad* del usuario, que se convertirá en un agente generador de contenidos, ayudando así a la expansión *transmedia*, y sobre todo tomando conciencia social. Se configuran así estos proyectos documentales *transmedia* en ejemplos claros de la cultura de la convergencia:

Si los viejos consumidores eran individuos aislados, los nuevos consumidores están más conectados socialmente. Si el trabajo de los consumidores mediáticos fue antaño silencioso e invisible, los nuevos consumidores son hoy ruidosos y públicos (Jenkins, 2008, p. 29).

La estimulación del rol activo y la involucración de los usuarios se pone en marcha como consecuencia de la propia naturaleza *transmedial* de estos proyectos:

It could be said that the process of jumping from one platform or medium to another is a form of active involvement, but this means that the audience *transmedia* is by definition active since users have to consult many documents (Ryan, 2016, p. 6).

Es decir, la propia elección que acomete el usuario a la hora de seleccionar el camino de lectura deseado lo convierte en sujeto activo, hasta el punto de que “el *transmedia* lo crea la gente que busca y reconstruye piezas de información” (citado en Scolari, 2013, p. 35).

Teniendo esto en cuenta, si logramos que el espectador permanezca construyendo su propio relato durante el mayor tiempo posible, aumentará la posibilidad de persuadirle en profundidad. Pero no basta la naturaleza documental de los materiales utilizados para convertir a los usuarios en agentes activos, sino que es preciso poner en acción otros mecanismos propios de la cultura digital que contribuyen a incrementar la persuasión. El poder de estos proyectos de no ficción *transmedia* se incrementa con otras estrategias adicionales como la *gamificación*<sup>15</sup>, por ejemplo, tal como dice Robert Pratten:

In fact, the drive for non-fiction transmedia experiences is very strong because authors with a message want audiences to totally understand what it's like to be in someone else's shoes: so you don't just watch a documentary about refugees, you can live the life of a refugee (citado por Sánchez-Mesa *et al.*, 2016, p. 15).

Se trata de desarrollar nuevas experiencias de inmersión con estas narrativas de no ficción para lograr un efecto persuasivo respecto a lo social. Siguiendo lo dicho anteriormente por Pratten, los *newsgames* podrían ser un buen ejemplo de ello. Para Scolari (2013) serían como *persuasive games*, "producciones que intentan modificar los comportamientos de los usuarios a través de actividades lúdicas y didácticas". El propio Scolari comenta que, dada la complejidad que los diferentes desarrollos *transmedia* conllevan,

Quizá el género documental o el periodismo de investigación -donde los tiempos de realización son más largos- son los que mejor se prestan para su expansión narrativa videolúdica. Creo que es aquí donde el *newsgaming* puede expresarse en plenitud: proponiendo experiencias de simulación que profundicen en algún tema o historia en un entorno inmersivo (Scolari, 2013, p. 186).

Gracias a este tipo de estrategias se favorece la expansión del proyecto *transmedia*, y con esto que el mensaje de activismo social cale en un mayor número de personas. Jenkins le da a este hecho (aunque en el ámbito de la ficción y con un sentido comercial, bien es cierto) una importancia capital en el desarrollo del mundo *transmedia*. Acerca de las características de la narración *transmedia* habla de "the capacity of the public to engage actively in the circulation of media content through social networks and in the process expand its economic value and cultural worth" (Jenkins, 2009a 12 diciembre). Se trataría de que los usuarios pasaran de tener una actitud pasiva en el consumo a adoptar una actitud a la hora de difundir el mensaje. Consistiría en generar *evangelizadores* de ese universo *transmedia*, logrando una difusión gratuita e importante del proyecto. Junto a esta característica, Jenkins habla también de la profundidad (*drillability*) que deben tener estos productos, ya que se requiere que las obras *transmedia* alcancen a una serie de usuarios que se convertirán, en nuestro caso con documentales de corte social, en militantes. Dadas estas características, no suena descabellado que el activismo haya recurrido a este tipo de estrategias *transmediales* para alcanzar sus fines.

Pero en los proyectos de corte activista no solo debe expandirse la narrativa, sino que lo ideal sería que la persuasión que se lleva a cabo con el proyecto *transmedia* provocara una serie de acciones en el mundo real. Estaríamos hablando de lo que Jenkins denominó *extrability* -en conjunción con *immersion*- a la hora de designar los principios rectores de la *transmedialidad*. Si la inmersión la entiende el investigador estadounidense como la entrada del consumidor en el mundo de la historia, con *extrabilidad* hace mención a cómo el fan "takes aspects of the story away with them as resources they deploy in the spaces of their everyday life" (Jenkins, 2009b 12 diciembre). Estas definiciones parten de la idea de que los mundos *transmediales* son ficcionales, por lo que la *inmersión* supone una salida del usuario del mundo real y una entrada en el mundo *transmedial* ficcional. Mientras que la *extrabilidad* supone un viaje en sentido inverso, del mundo *transmedial* ficcional al mundo real. Pero en el caso del documental *transmedia*, al ser coincidentes el mundo *transmedia* y el mundo real, ni la *extrabilidad* ni la *inmersión* suponen un cambio de mundos, sino que se concretan en el mismo, aunque con diferentes matices: el mundo real es ahistórico mientras que el *transmedial* es narrativo<sup>16</sup>.

## 5. CONCLUSIONES

En resumen, el documental *transmedia*, con su capacidad persuasiva por la manera en la que capta y reproduce el mundo real, genera un mundo *transmedial* al que el usuario es invitado a participar de diferentes formas:

- Expandiendo su mensaje: se trataría de la acción de los consumidores como *evangelizadores*, contribuyendo a que el producto *transmedia* alcance a un público lo más amplio posible, contribuyendo a la difusión del mundo *transmedia*.
- Añadiendo nuevos medios o correlatos al relato principal: el consumidor se convierte en un *prosumidor*, con capacidad de consumir y al mismo tiempo de generar materiales que ayudan a la expansión del mundo *transmedia*.
- Actuando directamente en la realidad: se produce entonces la mencionada *extrabilidad* citada por Jenkins (2009b 12 diciembre), en la cual se invita a los usuarios, motivados por lo narrado en el mundo *transmedia* mediante la interpelación tan especial que este tipo de narrativa efectúa sobre el usuario, a cambiar el mundo real.



Este último aspecto es especialmente relevante para los proyectos de vocación activista, puesto que el cambio social es el objetivo principal de sus acciones. Entroncaría esta característica de *extrabilidad* con la de *performatividad* que indica el propio Jenkins (2009b 12 diciembre). Según esta última, la narración documental *transmedia* actuaría como un activador cultural (Jenkins, 2008, p. 101), en el que se le da al usuario algo que hacer. Por lo tanto, compartimos con Jenkins (2009b 12 diciembre) la idea de que la tensión entre los principios de *inmersión* y de *extrabilidad*, y la conjunción con la *performatividad*, se hallan en la base del activismo *transmedia*<sup>17</sup>. A ello favorece el hecho de que la expansión *transmedia* en los géneros de no ficción como el documental es mucho más factible porque el mundo *transmedia* coincide con el mundo real, que es el propio del usuario, y así le resulta mucho más fácil contribuir a expandir esa narrativa con sus propios relatos. Es lo que Edward J. Delaney (2011) denomina, a propósito de los documentales *transmedia*, interactividad a través del *engagement* con el público (puesto que, al ser historias reales, los usuarios también pueden

compartir y comentar las suyas) o a través del *crowdsourcing* (generando contenidos más allá del comentario, como en el modo interactivo).

Para finalizar, y siguiendo la división de Domingo Sánchez-Mesa *et al.* (2016, p. 11), no se trataría de que los usuarios sean meramente consumidores, sino de que se conviertan al menos en fans, pero sobre todo en *prosumidores* capaces de actuar de acuerdo con lo que se presenta en el proyecto documental activista, y que con sus acciones en el mundo real ayuden a expandir el mundo *transmedia*, que se configura de esta forma en un medio polifónico<sup>18</sup> y en consecuencia más democrático.

## AGRADECIMIENTOS

Este trabajo forma parte del proyecto I+D «Transmedialización y *crowdsourcing* en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias», financiado por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad y dirigido por los profesores Domingo Sánchez-Mesa Martínez y Jordi Alberich Pascual (2018-2020).

## NOTAS

1. Los autores van más allá, y a la noción de 'contenido' añaden la de 'experiencia': "modern multimedia publishers and transmedia storytelling producers have replace 'text' by 'content' or even 'experience'" (Baetens y Sánchez-Mesa, 2015).
2. Al igual que debemos reconocer que la tendencia actual parece indicarnos que la comunicación monomedial va en retroceso, tenemos que advertir acerca de la naturaleza híbrida de los medios: "There are no 'pure' media, each medium, including writing, is intermedial and this intermediality is twofold" (Baetens y Sánchez-Mesa, 2015). Aunque no desarrollaremos esta idea aquí, creemos que precisamente ese carácter híbrido propicia el fenómeno de la *transmedialidad*.
3. Henry Jenkins, ya más recientemente, prefiere hablar de lógica *transmedial*, ya que para él *transmedia* "significa historias a través de medios" (Scolari, 2013, p. 35).
4. Lisbeth Klastrup y Susana Tosca (2004) afirman que debe existir una coherencia en estos mundos que se manifieste entre los elementos. Para ellas hay que tener en cuenta si existe esa coherencia para evaluar la noción de 'continuidad': *mythos, topos y ethos*.
5. Recuérdese lo que dijo Henry Jenkins al respecto: que cada medio hace lo mejor que sabe hacer (2008, p. 111), en un intento de aprovechar al máximo las capacidades de cada uno.
6. Por *biblia transmedia* se entiende aquel documento técnico donde se registra el diseño de las tramas primarias y secundarias, así como los personajes que poblarán el universo *transmedial*. Igualmente se suele hacer constar la planificación de los medios y plataformas que habrá que emplear, además de las técnicas que se usarán para lograr la fidelización de los usuarios con el producto *transmedia*. Si la *biblia* ya era fundamental en el desarrollo de proyectos audiovisuales monomediales, en el ámbito *transmedia* se hace más necesario aún para evitar que, en las expansiones del proyecto que se desarrollen, se puedan producir incoherencias narrativas que provoquen la desafección de los usuarios con el producto *transmedial*.
7. Nos resultan muy oportunas a este respecto las palabras que Espen J. Aarseth dice acerca de los procesos de *transmedialización*: "It is not stories that are the common element in most of these transactions, but rather characters, worlds, icons and imagery" (citado en Sánchez-Mesa, Aarseth, Pratten y Scolari, 2016, p. 10). Por lo tanto, podemos decir que en un proyecto documental *transmedia* se puede dar cabida a múltiples historias, pero siempre que el mundo *transmedia* permanezca estable.
8. Los documentales de naturaleza serían una excepción a esta definición, pero aun así en ellos asistimos a una antropomorfización de los seres naturales.
9. Sobre los personajes en el mundo *transmedia*, y si son elementos suficientes para que podamos hablar de *transmedialidad*, dice Robert Pratten: "No, not all - they still need to be relatable and have 'real lives'. Audiences still need to empathise with them" (citado en Sánchez-Mesa *et al.*, 2016, p. 12).
10. Para un análisis completo sobre esta cuestión debería tenerse en cuenta también el concepto de 'verosimilitud', que en el cine documental además debe llevar asociada una correspondencia entre el mundo real y la representación de dicho mundo. Sobre la verosimilitud sería muy pertinente tomar en consideración a Christian Metz, para quien en

el séptimo arte se trataría más bien de una cuestión de reiteración del discurso en el cual se “actualiza o reactualiza uno de esos posibles que están en la vida (si se trata de una obra ‘realista’) o en la imaginación de los hombres (si se trata de una obra ‘fantástica’ o ‘no realista’)” (1970, p. 25).

11. A este respecto son muy reveladores los trabajos más recientes de Francesco Casetti en torno a esta problemática, especialmente cuando lo digital irrumpe como forma presuntamente desestabilizadora de categorizaciones previas. A este efecto, es interesante cómo plantea la categoría de ‘sutura’ para hablar de la inserción de lo real dentro de ciertas prácticas discursivas que institucionalizan la misma categoría de ‘realismo’ (Casetti, 2011). Sobre la impronta del cine digital en el género documental también resulta muy reveladora la noción de ‘erosión’, que introduce la imagen electrónica en la realidad frente a la imagen foto-fílmica tradicional (Winston, Vanstone y Chi, 2017).
12. Entraría así de lleno dentro de la definición ya mencionada de Marie-Laure Ryan (1997) para la no ficción, género en el que se englobarían este tipo de propuestas.

13. A este respecto, es muy valiosa la perspectiva de Stefano Odorico cuando contempla la interrelación entre la narrativa interactiva documental y el usuario como generadora de un sentido de comunidad. Es importante esta visión porque, como dice el autor, el hecho de que el usuario comparta información al interactuar hace que participe en la construcción de la *realidad* que es mostrada en el proyecto, y que es legitimada por él mismo o por otros iguales a él (Odorico, 2015, p. 224).

14. Un claro y temprano ejemplo de control de la imagen documental es lo que aconteció a Francis Doublier, operador de los hermanos Lumière, durante su periplo para presentar el cinematógrafo en Rusia. Filmó una avalancha humana con motivo de la presentación al pueblo del nuevo zar Nicolás II, que acabó en una masacre humana. Las autoridades le prohibieron usar las imágenes y le requisaron y destruyeron el material filmado.

15. La *gamificación* o *ludificación* consiste en el empleo de técnicas de juego en ámbitos no lúdicos. Diversos tipos de narrativas han recurrido a estos recursos para lograr conseguir un mayor interés por parte del público.

16. Es importante, por lo tanto, y a tenor de estas definiciones, considerar la *transmedialidad* más como proceso que como resultado, porque a la hora de crear mundos podría presentar incoherencias desde un punto de vista teórico que dificultarían el manejo de ciertas categorías citadas en este trabajo.

17. Para incrementar su efecto persuasivo, estos proyectos documentales *transmedia* de corte activista ubican al usuario en el centro de su narrativa. Como dice Robert Pratten, “Placing the audience at the center means fitting experiences around their existing behaviours – their pacing, their location, their personalized content. This is what transmedia storytelling does” (citado en Sánchez-Mesa *et al.*, 2016, p. 11).

18. Sobre el valor polifónico del documental interactivo, formato común en el ámbito *transmedia*, son muy oportunas las reflexiones de Judith Aston y Stefano Odorico, quienes dudan de lo democrático de este tipo de proyectos donde la participación de la ciudadanía es limitada: “the idea that these voices are in equal dialogue with the author/s was felt (quite rightly) to often be an ideal as opposed to an actuality” (2018, p. 81).

## BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. J. (1997). No linealidad y teoría literaria. En: Landow, G. P. (comp.). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós, pp. 71-108.
- Albèra, F. (1998). Introducción. En: Albèra, F. (comp.). *Los formalistas rusos y el cine*. Barcelona: Paidós, pp. 17-36.
- Aston, J. y Odorico, S. (2018). The Poetics and Politics of Polyphony: Towards a Research Method for Interactive Documentary. *Alphaville. Journal of Film and Screen Media*, 15, pp. 63-93.
- Baetens, J. y Sánchez-Mesa, D. (2015). Literature at the Expanded Field: Intermediality at the Crossroads of Literary Theory and Comparative Literature. *Interfaces. Image - Texte - Language*, 36, pp. 289-304. Disponible en: <https://preo.u-bourgogne.fr/interfaces/index.php?id=245>
- Barnouw, E. (2005). *El documental: historia y estilos*. Barcelona: Gedisa.
- Casetti, F. (2005). *Teorías del cine: 1945-1990*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, F. (2011). Sutured Reality: Film from Photographic to Digital. *October*, 138, pp. 95-106. [https://doi.org/10.1162/OCTO\\_a\\_00069](https://doi.org/10.1162/OCTO_a_00069)
- Ess, C. (1997). El ordenador político. Hipertexto, democracia y Habermas. En: Landow, G. P. (comp.). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós, pp. 259-303.
- Gifreu-Castells, A. (2015). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. *Obra digital*, 8, pp. 14-39. <https://doi.org/10.25029/od.2015.54.8>
- Iser, W. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Londres, Henley: Routledge, Kegan Paul.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Klastrup, L. y Tosca, S. (2004). Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. En: Nakajima, M., Hatori, Y. y Sourin, A. (eds). *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds 2004* (CW 2004). Los Alamitos, California: IEEE Computer Society Press. Disponible en: [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruposca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruposca_transworlds.pdf)
- Metz, C. (1970). El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia una decadencia de un cierto verosímil? En: Barthes, R., Boons, M.-C., Burgelin, O., Genette, G., Gritti, J., Kristeva, J. [...] Todorov, T. *Lo verosímil*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, pp. 17-30.
- Nash, K. (2017). I-Docs and the Documentary Tradition: Exploring Questions of Citizenship. En: Aston, J., Gaudenzi, S. y Rose, M. (eds.). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Londres, Nueva York: Wallflowers Press, Columbia University Press, pp. 9-25. <https://doi.org/10.7312/asto18122-006>
- Nichols, B. (2013). *Introducción al documental*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Odorico, S. (2015). Between Interactivity, Reality and Participation: The Interactive Documentary Form. *MEI Mediation*

- and Information, 39, pp. 213-227. Disponible en: <https://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2016/12/MEI39-215-228-Between-Interactivity.pdf>
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *Icono 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14 (1), pp. 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>
- Ryan, M. L. (1997). Mundos posibles y relaciones de accesibilidad: una tipología semántica de la ficción. En: Garrido Domínguez, A. (comp.). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco Libros, pp. 181-206.
- Ryan, M. L. (2014). Story/Worlds/Media. Turning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. En: Ryan, M. L. y Thon, J. N. (eds.). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, pp. 25-49. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1d9nkdg.6>
- Ryan, M. L. (2016). Transmedia narratology and transmedia storytelling. *Artnodes. Journal on Art, Science and Technology*, 18, pp. 1-10. <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3049>
- Sánchez-Mesa, D., Aarseth, E., Pratten, R. y Scolari, C. (2016). Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review. *Artnodes. Journal on Art, Science and Technology*, 18, pp. 8-19. <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3064>
- Sánchez-Mesa, D. y Baetens, J. (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los *New Media Studies*. *Tropelias. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, pp. 6-27. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.2017271536](https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271536)
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Winston, B., Vanstone, G. y Chi, W. (2017). *The Act of Documenting Documentary Film in the 21st Century*. Nueva York, Londres: Bloomsbury. <https://doi.org/10.5040/9781501309205>
- Zimmermann, P. y Michiel, H. de (2017). *Open Space New Media Documentary: A Toolkit for Theory and Practice*. Nueva York, Londres: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315194783>

#### Otros recursos

- Delaney, E. J. (2011, 17 mayo). Exploring transmedia in documentaries. [En línea]. Disponible en: <http://web.mit.edu/uricchio/Public/television/documentary/Delaney%20transmedia%20documentary.docx>
- Jenkins, H. (2007, 21 marzo). Transmedia Storytelling 101. *Confessions of an Aca-Fan*. [En línea]. Disponible en: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Jenkins, H. (2009a, 12 diciembre). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Confessions of an Aca-Fan*. [En línea]. Disponible en: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Jenkins, H. (2009b, 12 diciembre). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca-Fan*. [En línea]. Disponible en: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)



a529

Mario de la Torre-Espinosa