

ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA DOCUMENTAL TRANSMEDIA PARA LA APROPIACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL EN COLOMBIA 2012-2019

César Augusto Arias-Peñaranda¹

Resumen/Abstract

Este proyecto de investigación adopta un enfoque multidisciplinario para comprender las complejas relaciones entre el fenómeno transmedia y la convergencia de medios digitales, y su impacto en la percepción y salvaguarda del patrimonio cultural. La metodología incluye una revisión exhaustiva de la literatura científica y de proyectos transmediales vinculados al patrimonio, respaldada por un análisis bibliométrico y la aplicación de la técnica de Análisis de Redes Sociales. La investigación busca identificar prácticas efectivas y lecciones aprendidas para enriquecer futuras iniciativas, especialmente en el contexto colombiano. En la fase exploratoria, se implementaron estrategias para recopilar trabajos relacionados con el patrimonio y la memoria, destacando la importancia del transmedia patrimonial y sus implicaciones en usuarios y la salvaguarda del patrimonio.

Palabras Clave: transmedia, patrimonio, investigación, salvaguarda, proyectos

ANALYSIS OF THE TRANSMEDIA DOCUMENTARY EXPERIENCE FOR THE APPROPRIATION OF CULTURAL HERITAGE IN COLOMBIA 2012-2019

This research project takes a multidisciplinary approach to understand the intricate relationships between the transmedia phenomenon and the convergence of digital media, exploring their impact on the perception and preservation of cultural heritage. The methodology involves a thorough review of scientific literature and transmedia projects related to heritage, supported by bibliometric analysis and the application of Social Network Analysis. The research aims to identify effective practices and lessons learned to enrich future initiatives, particularly in the Colombian context. During the exploratory phase, strategies were implemented to gather works related to heritage and memory, underscoring the significance of heritage-focused transmedia and its implications for users and heritage preservation.

Keywords: Transmedia, Heritage, Research, Safeguarding, Projects

¹ Colombiano, Universidad de Caldas, correo electrónico: cesar.arias@ucaldas.edu.co



Introducción²

La presente investigación se sumerge en un enfoque multidisciplinario para comprender cómo estas relaciones se establecen y evolucionan en diferentes contextos, como la gestión cultural, las colectividades, la industria cultural, las cadenas de producción, las estrategias comerciales y las políticas nacionales.

Desde la perspectiva de la creación transmedia en el ámbito del diseño, se busca profundizar en la comprensión de cómo el fenómeno transmedia y la convergencia de los medios de comunicación digital impactan y transforman la percepción del patrimonio cultural de una nación. Esto implica analizar su relación con las comunidades culturales, su interacción con los públicos objetivos, así como la apropiación y salvaguarda del patrimonio, permitiendo un enfoque más integral de estas temáticas.

En la última década, ha surgido un creciente interés en la convergencia y los avances de los medios de comunicación digitales, especialmente en lo referente al fenómeno transmedia. Sin embargo, la mayor parte de la atención se ha centrado en perspectivas de índole económica, destacando el énfasis en el uso de nuevos canales de comunicación como herramientas narrativas.

Esta capacidad del transmedia para relatar hechos a través de diversas tecnologías ha propiciado su papel como instrumento de divulgación versátil, explorando campos tan diversos como las ciencias sociales, las artes y humanidades, las ciencias de la computación, y hasta el ámbito empresarial y el marketing digital. La incursión del transmedia en estas áreas del conocimiento justifica un análisis minucioso de las tendencias innovadoras que aportan las metodologías de creación de estos productos a la industria de los medios de comunicación, el entretenimiento y la cultura.

² La presente investigación es parte del proyecto de tesis doctoral del autor que se inscribe en la línea de investigación número 22 del programa de Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo, bajo la denominación de "Diseño, Artesanía y Patrimonio: Comunidades y Economía Creativa". La principal finalidad de esta línea de investigación es explorar diversas problemáticas relacionadas con el patrimonio, los saberes ancestrales y la producción artesanal de objetos por comunidades, con el propósito de preservar, valorar y salvaguardar estos elementos, y su conexión con los desafíos abordados por el ámbito del diseño.

Es fundamental destacar que los avances en transmedia han abierto nuevas posibilidades en el ámbito cultural, especialmente en relación con el patrimonio de una nación. La UNESCO (2022) ha lanzado un proyecto piloto denominado "Patrimonio cultural inmaterial transmedia para el desarrollo sostenible". Este proyecto, concebido como una plataforma para el intercambio de información y el aprendizaje colaborativo, se centra en explorar los impactos y resultados derivados de la pandemia de COVID-19 en el patrimonio cultural vivo mediante el uso de videoclips, podcast y fotografías de alta resolución. En este contexto, la investigación tiene como metas analizar la generación de diversos proyectos transmediales relacionados con el patrimonio cultural en Colombia y examinar los métodos empleados en la creación de estos productos.

Para lograr esto, se presentó especial atención a la experiencia del usuario y al diseño de productos transmediales que facilitaron la transmisión, difusión y salvaguarda efectiva del patrimonio. Se examinaron las estrategias implementadas por diversas instituciones, en particular a través de convocatorias de organismos nacionales como Proimágenes Colombia y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (MinTIC). Estas convocatorias representaron una valiosa oportunidad para explorar la conexión entre el transmedia y el patrimonio cultural, además de permitir una evaluación preliminar del impacto de estos proyectos a nivel nacional.

El interés subyacente fue identificar prácticas efectivas y extraer lecciones aprendidas a lo largo de este proceso, con el propósito de enriquecer y orientar futuras iniciativas en este campo.

Este análisis se llevó a cabo mediante la revisión de los proyectos ganadores de las convocatorias emitidas por las instituciones mencionadas a lo largo del período comprendido entre 2012 y 2019. Además, el estudio se respaldó con una observación minuciosa de la información disponible sobre el tema transmedia en bases de datos científicas como Scopus y Web of Science (WOS).

En resumen, el proyecto de investigación se justifica por la necesidad de comprender cómo la evolución de los medios digitales y el transmedia influyeron en la configuración, desarrollo y transformación de las comunidades culturales y artesanales, y cómo estas comunidades responden a estos cambios. Esto tiene implicaciones importantes tanto para

la preservación de tradiciones culturales como para la evolución de industrias creativas y culturales en la era digital.

Metodología

Para llevar a cabo un análisis exhaustivo de la situación actual del tema de investigación sobre el patrimonio transmedial, fue imperativo realizar una búsqueda sistemática de información que permitió recopilar y consolidar los estudios previos realizados en este ámbito.

En este contexto, los antecedentes de investigación, también conocidos como estado de la cuestión, constituyen una revisión crítica y exhaustiva de la literatura existente sobre un tema específico en diversas áreas del conocimiento. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2010), estos antecedentes representan una revisión que busca identificar los trabajos relacionados con el tema de estudio, mientras que Arias (2012) sostiene que permiten definir la problemática abordada en el estudio y su relación con la literatura conocida.

Este apartado de antecedentes tiene como objetivo contextualizar el tema del patrimonio transmedial, explorando cómo se ha abordado este elemento en trabajos previos e identificando posibles vacancias investigativas en el área.

Se llevó a cabo una revisión desde dos perspectivas: la primera implica una búsqueda exhaustiva en la literatura científica, utilizando bases de datos especializadas como Web of Science y Scopus; la segunda se enfocó en proyectos de naturaleza transmedial con orientación hacia el ámbito patrimonial. Este enfoque permitió obtener una comprensión integral del tema y de sus implicaciones para el área de estudio.

En la primera perspectiva, orientada a establecer los antecedentes investigativos desde la literatura científica, se siguieron las etapas propuestas por Medina-Lopez et al. (2010) en su metodología para búsquedas sistemáticas de bibliografía. Estas fases, que incluyen indagar, explorar, descargar y consolidar archivos relevantes relacionados con el objeto de estudio, permitieron recopilar una variedad de artículos, tesis de maestría y de doctorado sobre el patrimonio transmedial. Posteriormente, se realizó un análisis bibliométrico para evaluar el estado actual de la temática seleccionada.

El objetivo final de este proceso fue consolidar los resultados obtenidos a través del análisis bibliométrico, proporcionando una visión clara y concisa de los diversos enfoques abordados en trabajos previos sobre el patrimonio transmedial.

El proceso de recopilación de información se inició en el segundo semestre de 2020, con una exploración bibliográfica en los repositorios científicos Web of Science y Scopus. Durante esta fase inicial, se prestaron especial atención a documentos que incluyeran la frase "Patrimonio transmedia" en el título, resumen o palabras clave, seguido por una búsqueda ampliada utilizando términos relacionados con el concepto principal, "transmedia".

Los resultados de esta exploración bibliográfica se almacenaron en fichas bibliográficas y se sistematizaron en el gestor bibliográfico EndNote, versión 20.0.1. La organización se realizó según la plataforma de búsqueda (Scopus o Web of Science) y por idioma (español o inglés) para evaluar el desarrollo del tema en diferentes regiones. Después de eliminar registros duplicados y seleccionar documentos divulgados entre 2008 y 2019, se obtuvo un conjunto consolidado de 732 archivos para el análisis bibliométrico.

El estudio bibliométrico, basado en la propuesta de Pritchard (1969), tiene como objetivo proporcionar una visión general de los trabajos escritos y evaluar el grado de desarrollo del campo. Se examinaron indicadores como la productividad diacrónica, la producción de autores, el grado de citación, el contenido de los documentos y la producción por áreas de conocimiento. Además, se utilizó la técnica de Análisis de Redes Sociales (ARS) para identificar vínculos de coautoría y temas frecuentes en los artículos de investigación, buscando comprender el panorama y la estructura del campo de estudio, identificar actores clave y destacando tendencias y temas relevantes en la literatura científica recopilada.

Resultados

Después de realizar una investigación preliminar, en la que se buscaba abordar directamente los documentos que incluyeran la combinación de las palabras "patrimonio" y "transmedia", se observaron que ambos términos arrojan un escaso volumen de resultados. En total, se encontraron 21 documentos en WoS y 21 documentos en Scopus,

abarcando el idioma de escritura tanto en español como en inglés. Este descubrimiento resalta la importancia de explorar el tema del patrimonio transmedia en el ámbito de la investigación relacionada con el diseño y la promoción cultural.

La indagación sobre términos relacionados con "transmedia" revela que los productos culturales han experimentado una digitalización como medida de remediación para su conservación, pero aún no se ha llevado a cabo una transcodificación que permita una apropiación más efectiva de los elementos patrimoniales. Es fundamental destacar que, actualmente, el término más utilizado es "transmedia", pero es esencial considerar su evolución a lo largo del tiempo, transitando desde "digital" hasta llegar a "transmedia", el término central y objeto de análisis en este estudio, pasando por etapas como "hipermedia", "multimedia", "convergencia de medios" y "cross media" (Manovich, 2002).

La evolución del término se presenta en la Tabla 1, que detalla la relación entre los términos de búsqueda, su presencia en WoS y Scopus, así como el idioma de los documentos recuperados.

Tabla 1 - Evolución del término transmedia en relación con patrimonio.

| Palabras de búsqueda | de | WoS (Inglés) | Scopus (Inglés) | WoS (Español) | Scopus (Español) | Idioma |
|-----------------------------------|-----------|---------------------|------------------------|----------------------|-------------------------|---------------|
| Patrimonio Multimedia | | 6 | 3 | 1 | 2 | Inglés |
| Patrimonio Digital | | 77 | 23 | 43 | 60 | Inglés |
| Heritage Multimedia | | 11 | 8 | - | - | Español |
| Heritage Hypermedia | | 2 | 2 | 17 | 20 | Español |
| Heritage Media Convergence | | 34 | 35 | 3 | 1 | Inglés |

Esto permitió establecer que, aunque temas como transmedia, experiencia de usuario y patrimonio se aborden de manera individual, el concepto de "patrimonio transmedia" aún

es relativamente desconocido o poco estructurado en el ámbito del diseño. Por este motivo, el presente estudio buscó contribuir a la formación de una rama que favorezca la apropiación social del conocimiento mediante elementos tecnológicos, considerando la experiencia del usuario en sus estrategias comunicativas y de divulgación a través de una propuesta narrativa específica.

En el marco de la investigación inicial, se identificaron diversos estudios abordados en publicaciones especializadas, que van desde investigaciones en revistas científicas hasta trabajos de grado en áreas como periodismo, ingeniería, comunicación y educación. En estos contextos, se ha reconocido la importancia del enfoque transmedial como un medio efectivo para establecer un diálogo entre el conocimiento disciplinario y un público más amplio, cada uno con enfoques particulares que atienden a necesidades e intereses específicos de los investigadores.

La recopilación de estos estudios proporciona una perspectiva diversa y enriquecedora de las aplicaciones transmedia en diferentes campos de estudio. Por ejemplo, se encuentran investigaciones que exploran cómo el periodismo puede utilizar narrativas transmedia para fomentar la participación ciudadana y la comprensión de los problemas sociales. En ingeniería, se desarrollan proyectos transmedia para comunicar de manera efectiva los avances tecnológicos a un público no especializado, mientras que, en educación, se abordan ejercicios transmediales que buscan fortalecer la enseñanza y el aprendizaje, aprovechando las posibilidades interactivas y multisensoriales de los medios digitales. Estos proyectos han demostrado cómo la integración de elementos transmedia puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

A continuación, se profundizará en estos ejercicios, detallando los resultados de la exploración y recopilación inicial: Arciniegas Martínez (2016) condujo una investigación doctoral titulada "El documental interactivo como un instrumento educativo. Propuesta teórico-práctica para la difusión digital del patrimonio cultural colombiano". En este estudio, se abordaron recursos audiovisuales, narrativos y tecnológicos presentes en los documentales interactivos transmedia, considerándolos como herramientas educativas. Adoptando un enfoque cualitativo y un muestreo mixto, se recopiló información, revisó bibliografía y analizó referentes audiovisuales relacionados con la temática. A través de

un análisis comparativo, se identificaron diferencias y similitudes entre diferentes productos, explorando sus temáticas, propuestas visuales y recursos utilizados.

El objetivo central de la investigación fue la síntesis de conceptos fundamentales mediante una aproximación teórico-práctica. Como resultado, se desarrollaron dos prototipos de documentales interactivos sobre el patrimonio cultural colombiano con fines educativos. Uno de ellos se enfocó en la difusión del patrimonio material mediante un enfoque multimedia, mientras que el otro se centró en la hipermedia y el patrimonio inmaterial. La conclusión destacó que el diseño de material no lineal para la web implica el uso de recursos de arte digital, enriqueciendo la experiencia del público. Estos documentales interactivos, al aprovechar las posibilidades tecnológicas y narrativas, ofrecen una experiencia inmersiva para difundir y preservar el patrimonio cultural colombiano.

León Guereño (2015) llevó a cabo una investigación doctoral titulada "Pasaialde Irudikatzen, estudio de caso: Museo, narración transmedia y pedagogía pública en la cultura de la participación". Este trabajo multidisciplinario en el ámbito de la investigación educativa tenía como objetivo principal diseñar un modelo educativo que integrara una cultura de participación en el museo y la comunidad. Se centró en una comunidad y un museo en el País Vasco, España, utilizando un enfoque etnográfico basado en el estudio de caso para comprender el contexto inmediato y las repercusiones del trabajo en la población involucrada.

Las conclusiones se enfocaron en la posibilidad de brindar iniciativas educativas como parte de un proceso transformador y emancipador para la comunidad en relación con su patrimonio cultural y su interacción con los museos. Se reconoció a los museos como objetos referenciales que promueven la conservación patrimonial, generando un proceso de acción política en torno a este tema. Estos resultados destacan la importancia de incorporar una cultura de participación desde un enfoque intelectual público, activista y transformador en la educación y el patrimonio cultural.

Solano Castaño (2018) desarrolló una investigación de maestría titulada "Proyecto de periodismo cultural transmedia para documentar el festival multicultural de los Montes de María en el departamento de Bolívar". El objetivo principal fue diseñar una estrategia

de periodismo cultural transmedia para documentar este festival anual en los Montes de María, Colombia. La metodología se basó en la documentación de festividades en el departamento de Bolívar, generando contenidos de periodismo cultural transmedia que visibilizaran tradiciones culturales y festivas.

Los resultados destacaron la creación de un espacio para documentar festividades en la región, promoviendo la participación ciudadana. La investigación y la contribución de la comunidad condujeron a la creación de un sitio web como fuente de documentación y recopilación de material cultural. Este ejercicio evidenció el interés de las personas por adquirir conocimiento sobre eventos culturales festivos, fomentando la valorización y conservación del patrimonio cultural de los Montes de María.

Chomón-Serna y Busto-Salinas (2018) exploraron el binomio "Ciencia y transmedia" en su artículo "Ciencia y transmedia: binomio para la divulgación científica. El caso de Atapuerca". Su objetivo fue determinar las estrategias de comunicación utilizadas para la difusión de un proyecto científico, analizando si estas generaban un universo transmediático que incorporara a la comunidad de usuarios/fans. Adoptaron una metodología de investigación sistemática, identificando canales de difusión y examinando la relación entre canales masivos y productos transmediales.

El estudio reveló que el proyecto Atapuerca se difunde en publicaciones científicas y medios convencionales, siendo útiles para la socialización de la ciencia. Se identificaron mensajes generados por instituciones oficiales y participación de los usuarios (comunidad de fans), demostrando el impacto en la difusión del proyecto. Este estudio subraya la aplicabilidad de estrategias transmedia en proyectos científicos, fomentando la participación comunitaria y ofreciendo una experiencia enriquecedora más allá de los límites tradicionales de la comunicación científica.

Campillo-Alhama y Martínez-Sala (2019) aportaron al tema del patrimonio transmedia desde la perspectiva del branding digital en su artículo "Eventos 2.0 en la estrategia de transmedia branding de los Sitios Patrimonio Mundial Cultural". Su objetivo principal fue analizar el nivel de engagement generado por eventos 2.0 y su relación con la estrategia de marketing de sitios patrimoniales en España. Utilizaron una metodología

que evaluó el compromiso online en redes sociales, destacando la participación y niveles de interacción.

Los resultados indicaron que los eventos 2.0 integrados en estrategias de promoción y comercialización se convierten en recursos turísticos destacados, generando sinergias con la oferta estructural del destino. El engagement en redes sociales contribuye a la promoción y conservación de sitios patrimoniales, fortaleciendo su identidad y atrayendo a un público diverso. Este estudio subraya la efectividad de eventos digitales para promover y preservar el patrimonio cultural a través de estrategias transmedia.

En conjunto, estos estudios abordan el patrimonio transmedia desde diversas perspectivas y áreas del conocimiento, destacando la relación entre transmedia, tecnología y patrimonio cultural. Exploran cómo las tecnologías de la información pueden ser utilizadas para promover y preservar el patrimonio, generando conciencia y aprecio por la cultura local mientras fomentan la participación activa y el empoderamiento de las comunidades involucradas. Estos trabajos demuestran la importancia de adoptar enfoques educativos y estratégicos para la difusión y conservación del valioso patrimonio cultural.

En el contexto del desarrollo de ejercicios transmedia, es fundamental tener en cuenta tres elementos esenciales: audiencias, medios y contenidos. Estos componentes, según Jenkins, constituyen la triada fundamental que posibilita la ejecución de proyectos transmedia, sirviendo como los pilares esenciales de esta forma de narrativa.

El estudio del patrimonio transmedial y su vinculación con la tecnología de la información experimenta un crecimiento continuo. A través de la aplicación de enfoques transmediales, se busca no solo expandir el alcance y la accesibilidad del patrimonio cultural, sino también permitir que las comunidades interactúen de manera más activa y significativa con su historia y cultura. Esta perspectiva no solo impulsa la preservación y valoración del patrimonio, sino que también fomenta la participación ciudadana y refuerza el sentido de identidad cultural.

En Colombia, desde 2012, se ha llevado a cabo una iniciativa centrada en la creación de productos transmediales de alta calidad, con un énfasis particular en los ámbitos cultural y educativo. Estas iniciativas se presentan como catalizadores para la generación de

contenidos transmediales, tanto para empresas y emprendedores del sector de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como para individuos e instituciones de educación superior. El propósito es que la apropiación tecnológica y de contenidos por parte de los usuarios colombianos estimule la difusión de material cultural y promueva la preservación del patrimonio.

En este marco, el término "transmedia" se refiere a un proceso narrativo donde el contenido se fragmenta intencionalmente y se disemina a través de diversas plataformas, soportes y canales. Cada pieza narrativa constituye una parte complementaria del universo general de la historia, narrándose específicamente a través de un medio determinado. Estas narrativas incorporan elementos de campos influenciados por las ciencias sociales, examinando la relación del individuo con su entorno y la comunidad en la que reside.

Según Gergen (2009) y su trabajo posterior en (2016), las narrativas colaborativas se han visto influenciadas por los medios digitales, lo que ha facilitado la expansión de las auto-narraciones y diversas formas de experimentación en este modo de comunicación. En este entorno digital, las personas interactúan y participan en la creación de sus propias narrativas, permitiendo una mayor diversidad y experimentación en las formas de comunicación. Igualmente, González (2018), menciona que:

Si bien las contribuciones del construccionismo social sobre la construcción social del conocimiento se han dado en un momento histórico en el que las tecnologías no estaban desarrolladas como en el momento presente, la expansión de lo digital en nuestra sociedad es un hecho que ha permitido comprender que el yo relacional, la mediación de las relaciones interpersonales y el sentido de construcción social de la realidad se expanden y potencializan por la cibercultura, la inteligencia colectiva y el desarrollo teórico y práctico alrededor de las humanidades digitales, como apuesta para comprender los retos de la postmodernidad, específicamente centrados en la relación del hombre con las máquinas y los sistemas de información y comunicación. (6)

La construcción de contenido transmedial patrimonial, en consonancia con el avance de las nuevas tecnologías en los últimos años, se erige como un elemento crucial para favorecer la apropiación y difusión del patrimonio cultural de las naciones. Sin embargo,

para que este impacte de manera efectiva, es imperativo establecer la perspectiva desde la cual se comprende la tradición de un pueblo y definir el propósito subyacente a dicha representación.

Grajeda (2017) subraya la efímera y temporal naturaleza de la identidad, destacando su construcción en un espacio definido, su formación a través del lenguaje, y su posicionamiento en relación con la ley y el deseo, ambos intrínsecamente vinculados a la interacción con otros.

En respuesta a la necesidad de generar nuevos contenidos y promover la visualización de productos transmedia, en Colombia se dio origen al festival denominado New Media en 2011 en Barranquilla, trasladándose posteriormente a Bogotá en 2014.

Según el director Alejandro Ángel, el enfoque del evento ha sido siempre fomentar contenidos de nuevos formatos y la formación de audiencias en el ámbito de new media Cultura (2019). Simultáneamente, el gobierno nacional, a través de Colombia 4.0, una plataforma de CREA DIGITAL perteneciente al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC), busca no solo atraer creadores de contenidos digitales, sino también establecer conexiones con productores y creadores de otras regiones, fomentando el networking y expandiendo la cadena de distribución y circulación del contenido para los empresarios colombianos.

Estas iniciativas han propiciado un notable aumento en la producción de material multimedial transmedia en los últimos años, gracias a las acciones del Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía (CNACC), respaldadas por la Ley N° 814 de 2003, conocida como la Ley de Cine. Esta legislación busca incentivar la creación de contenidos originales e inmersivos para expandir el ámbito narrativo del cine a diversas plataformas, no solo con un enfoque narrativo, sino también comercial. Como resultado, se ha observado la creación de numerosos productos transmediales de carácter cultural, contribuyendo significativamente a la memoria cultural de la sociedad colombiana.

En la fase exploratoria orientada a establecer antecedentes de la investigación, se buscó información sobre los proyectos transmediales ganadores de la convocatoria New Media entre 2012 y 2019, en colaboración con Proimágenes. Sin embargo, la obtención de información directa se vio obstaculizada por razones de seguridad de la información. Ante

este desafío, se implementó una estrategia alternativa que incluyó la realización de indagaciones preliminares en Internet, la búsqueda de información a través de contactos en el campo transmedia, y la aplicación de la técnica "voz a voz". A pesar de las dificultades iniciales, esta estrategia ha demostrado la importancia de la colaboración y la red de contactos en la investigación, permitiendo avanzar en la recopilación de datos relevantes para el estudio en curso.

Estos trabajos recopilados, son trabajos que se centran en proyectos transmedia relacionados con la memoria y el patrimonio. En total, se recopilaron 44 trabajos considerados de tipo transmedial, de los cuales, 8 están relacionados con el patrimonio y 36 con la memoria. Los ejercicios estaban en funcionamiento a la fecha de revisión final establecida en octubre de 2023.

Una vez recopilada toda la información pertinente, surgen una serie de interrogantes que evidencian la vacancia investigativa que se busca abordar en el marco de este artículo: ¿Cuáles son los enfoques, tácticas y factores considerados en la configuración de experiencias de usuario que facilitan la generación de productos transmediales orientados a la salvaguardia del patrimonio cultural? Y ¿De qué manera se ha concebido la experiencia del usuario con el propósito de fomentar la apropiación de contenido transmedial, particularmente de naturaleza documental, destinado a la transmisión, difusión y preservación del patrimonio cultural en Colombia, en proyectos desarrollados entre los años 2012 y 2019, en el contexto de convocatorias nacionales que respaldan la cultura material e inmaterial del país?

Estas interrogantes orientan el desarrollo de esta y otras investigaciones y delimitan las áreas del conocimiento que requieren un análisis más detenido, permitiendo así abordar estos planteamientos de manera integral. Esto resulta fundamental para alcanzar pertinencia en las consideraciones necesarias para la aplicación de un método de concepción de productos transmediales de índole patrimonial, con especial atención en el proceso de creación a través de una narrativa transmedia centrada en el patrimonio.

Referencias Bibliográficas

Arciniegas Martínez, A. T. (2016). *El documental interactivo como un instrumento educativo. Propuesta teórico práctica para la difusión del patrimonio cultural colombiano* [Universitat Politècnica de Valencia]. <http://hdl.handle.net/10251/76732>

Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta.* Fidas G. Arias Odón.

Campillo-Alhama, C., & Martínez-Sala, A.-M. (2019). Events 2.0 in the transmedia branding strategy of World Cultural Heritage Sites. *El Profesional de la Información*, 28(5), 15. <https://doi.org/10.3145/epi.2019.sep.09>

Chomón-Serna, J.-M., & Busto-Salinas, L. (2018). Ciencia y transmedia: binomio para la divulgación científica. El caso de Atapuerca. *El Profesional de la Información*, 27(4). <https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.22> Cultura, M. d. (2019). *Cultura Digital In Festivales y espacios de circulación de contenidos TIC: New Media y Colombia 4.0.* M. d. Cultura. <https://anchor.fm/cultura-digital6/episodes/E2-Festivales-y-espacios-de-circulacin-de-contenidos-TIC--los-casos-de-New-Media-y-Colombia-4-0-e866r9>

Gergen, K. J. (2009). From Control to Coconstruction: New Narratives for the Social Sciences. *Psychological Inquiry*, 9(2), 101-103. https://doi.org/10.1207/s15327965pli0902_4

Gergen, K. J. (2016). Toward a visionary psychology. *The Humanistic Psychologist*, 44(1), 3.

González, L. F. (2018). La narración colaborativa en@ Elhombredetweed. Un análisis pragmático para el estudio de la literatura digital. *Teknokultura*, 15(1), 5-22.

Grajeda, B. R. (2017). La identidad como construcción de sentido. *Andamios, Revista de Investigación Social*, 14(33), 195-216.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta Edición ed.). McGraw-Hill/Interamericana Editores SA.

León Guereño, M. (2015). *Pasaialdea Irudikatzen, estudio de caso: Museo, narración transmedia y pedagogía pública en la cultura de la participación* [Universidad del País Vasco]. Donostia - San Sebastián.

Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT press.

Medina-Lopez, C., Marin-Garcia, J. A., & Alfalla-Luque, R. (2010). Una propuesta metodológica para la realización de búsquedas sistemáticas de bibliografía (A methodological proposal for the systematic literature review). *WPOM-Working Papers on Operations Management*, 1(2), 13. <https://doi.org/10.4995/wpom.v1i2.786>

Pritchard, A. (1969). Statistical Bibliography; An Interim Bibliography. *Journal of documentation*, 25(4), 348-349.

Solano Castaño, M. J. (2018). *Proyecto de periodismo cultural transmedia para documentar el festival multicultural de los Montes de María en el departamento de Bolívar* Universidad de la Sábana].

UNESCO. (2022). *La UNESCO pone en marcha la plataforma "Patrimonio Cultural Inmaterial Transmedia para el Desarrollo Sostenible en los Países"*. <https://ich.unesco.org/es/noticias/la-unesco-pone-en-marcha-la-plataforma-patrimonio-cultural-inmaterial-transmedia-para-el-desarrollo-sostenible-en-los-paises-andinos-13361>