



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

TRABAJO DE GRADO

**CARACAS TRANSMEDIA. DINÁMICAS TRANSMEDIA DE LAS
CULTURAS JUVENILES EN LA PLAZA DE LOS PALOS GRANDES**

Tesista:

CASTILLO OCHOA, Rogsel

Tutor:

BOZZETTO, Susanna

Caracas, 21 de mayo de 2014

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios por la fuerza.

Gracias a mi madre por su cordura y fe.

Gracias a mi padre por su apoyo.

Gracias a mis abuelos por su compañía eterna.

Gracias a mi hermano por las risas.

Gracias a mis amigos por estar.

Gracias a Susanna Bozzetto, por la guía, inigualable.

Gracias a la Universidad, por todo.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS

INDICE

iii-iv

INTRODUCCIÓN	5
Sitio web	11
CAPÍTULO I	12
1.1 Del receptor pasivo al usuario interactivo: Interactividad e Interfaz	12
1.2 Sobre la construcción cooperativa de contenidos en la web. Diversificando la comunicación en el espacio web	16
1.3 Hipertexto, Hipermedia y multimedia	23
1.4 Las Narrativas Transmedia	30
1.5 Social Media	33
CAPÍTULO II. COMUNICACIÓN ELÁSTICA	39
2.1 La comunicación elástica: un nuevo modelo de comunicación	39
2.2 La Convergencia según Henry Jenkins y teorías sobre la comunicación interactiva	47
CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO. SOBRE LAS CULTURAS JUVENILES	52
3.1 Breve reseña de la conformación histórica de las Culturas Juveniles	52
3.2 Acercamiento al concepto de culturas juveniles	56
3.3 Consideraciones sobre el Consumo Cultural	61
CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO	65
1. Planteamiento del problema	65
2. Objetivos de la investigación	67
3. Justificación, Recursos y factibilidad	68

4. Delimitación del Problema _____	72
5. Tipo de investigación _____	74
6. Cronograma de actividades _____	74
7. Preproducción de Caracas Transmedia _____	77
8. Producción de Caracas Transmedia _____	84
9. Resultados de entrevistas _____	86
10. Resultados de la investigación _____	93
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES _____	100
1. Comunicación Elástica _____	105
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	109
ANEXOS _____	112

INTRODUCCIÓN

La comunicación en la web es lo que sucede cuando los pies se despegan de un trampolín. La forma que se adquiere en el aire, es la comunicación, y la posición que se elige para volver a bajar dependerá del sujeto, quien interactúa con otros desde el mismo espacio, donde la creación está dispuesta a cada uno por igual, donde lo único que cambia es la forma. Así es en la web porque el mensaje puede diversificarse a través de diversos canales de información como: texto, audios, videos, imágenes, los cuales confluyen en la misma plataforma: una página web. Se dice que una de las novedades de internet es su falta de reglas o estatutos claros y confiables, a pesar de ser parcialmente cierta dicha premisa, la web sí presenta regulaciones de uso que van adscritas al programa o red social que se utilice. Quizás esa permisividad inexacta permite la transformación comunicacional tradicional, "emisor-medio-mensaje-receptor", cuando se aplica la multidireccionalidad de contenidos en los espacios digitales.

¿Puede aplicarse el modelo "emisor-mensaje-receptor" en internet? Para fines de la presente investigación se observó que aceptando la idea de internet como medio de comunicación, el término "medio" posee la significación de estar entre quien envía y quien recibe el mensaje (como los medios de comunicación tradicional). Adicionalmente, se considera que el internet es un medio de comunicación que funciona como una plataforma puesto que provee interacciones indeterminadas que sólo necesitan de la conectividad a la red para llevarse a cabo. Según las teorías a emplear y la perspectiva que presenta el trabajo de grado, el modelo emisor-mensaje-receptor sufre cambios cuando se da el proceso comunicacional en la web, a través de la generación de contenidos, consumo y retroalimentación de la información. Por ello se consideró importante contribuir a la definición de los patrones de comunicación que se gestan en la web y cómo a partir de ellos surgen un nuevo modelo de comunicación el cual tendrá la denominación: comunicación elástica.

Es en ese sentido que, desde la investigación a realizar, se aprecia la comunicación en la web como una *comunicación elástica*, donde el creador de mensajes puede generar contenidos y al mismo tiempo converger en consumidor, o, como pasa en las redes sociales, que el creador (dueño de la cuenta) es emisor, receptor y se ha convertido en mensaje porque se ha adecuado a estructurar su contenido en 140 caracteres, en el caso de *Twitter*, con un perfil que convoca seguidores a partir de los mensajes que comparte, es decir, cada idea que lanza al espacio virtual es una propuesta de qué hace o quién es dicha persona. Puede verse también en el caso de *Facebook*, -que al igual que *Twitter*-, es una *sociedad red*, - como lo denomina Manuel Castells-. En ese punto se disipan los calificativos comunicacionales (emisor, medio, mensaje, receptor) al difuminarse los límites entre la producción y el consumo de los contenidos web en la interacción inmediata que se lleva a cabo en esta gran plataforma, llamada internet.

La investigación a realizar comprende un aspecto principal que es comparar la manera en la que interactúan las culturas juveniles que se manifiestan en la plaza de Los Palos Grandes, con la estructura de los contenidos transmedia en una página web. De allí se desprende el tema que será tratado a lo largo de la tesis: el nuevo esquema de comunicación web, que también se integra a los procesos de socialización. Para fines del trabajo de grado la comunicación en internet se apreciará como una *comunicación elástica*, en cuanto “elasticidad” implica, según la Real Academia Española, la posibilidad de ajustarse a diversas circunstancias, tal como se explica anteriormente, sobre las variantes funcionales ejercidas en esta forma particular de comunicación.

Luego de realizada la investigación correspondiente, se diseñará una página web que reproducirá a través de cuatro videos, seis imágenes y texto, que expondrán la manera que tienen las culturas juveniles de relacionarse en el contexto de la plaza de Los Palos Grandes. Los contenidos multimedia serán organizados desde la estructura de los *sistemas de hipermédios* integrados por diversidad de formatos *hipertextuales*, tomando como referencia las teorías de *narrativas transmedia*, por

Henry Jenkins, Denis Porto Renó; y las concepciones sobre comunicación interactiva de Carlos Scolari.

El resultado que se desprende de la construcción de dicha página web es la aplicación del nuevo modelo de comunicación que permite la web, lo que hemos decidido catalogar como elástica. Por tal razón, desde la web se experimentaría lo que en el tomo de esta investigación sólo se alcanzaría a niveles de contenido buscando ejercitar la elasticidad planteada a nivel comunicacional con el cambio de paradigmas de "emisor-medio-mensaje-receptor" como esquema tradicional, a una plataforma donde confluyan usuarios/productores; el usuario, que tendrá a su disposición un sitio donde podrá navegar a su gusto, sin un sistema unidireccional que lo limite; y un productor, que ha dispuesto de una diversidad de contenidos que pueden entenderse por separado y en su totalidad, llevando a la práctica el concepto de las narrativas transmedia. La realización de la página web funciona como ejercicio tanto para el investigador interesado en explorar los cambios proporcionados por este nuevo esquema, como para los usuarios interesados en conocerlo.

En la página web que se realizará se aplicarán las teorías mencionadas anteriormente, porque cada formato multimedia estará unido a través de *hipervínculos* e *hipertextos*, creando un *sistema de hipermedios* que se podrá considerar como *narrativas transmedia* puesto que el mismo tema se ha diversificado en varios formatos: texto, videos, fotografías.

Como se mencionó anteriormente el foco central del estudio es observar si las culturas juveniles de la plaza de Los Palos Grandes se relacionan desde sus intereses culturales; como temáticamente se relacionan o enlazan los mensajes codificados en formatos multimedia en los *sistemas de hipermedios*, de hacerlo, los grupos estarían codificando nuevas maneras de relacionarse dejando en claro que, quizás, algunas concepciones en cuanto a la socialización están mutando. Además esa comunicación estaría desmarcada de algunas terminologías sociológicas que definen a qué grupo pertenece una cultura juvenil de acuerdo a sus intereses o actitudes puesto que si las

culturas juveniles a estudiar se definen como un grupo unido a través del interés cultural, considerando la amplia significación del término cultura, estarían desmitificándose de etiquetas sociales y estarían diversificando sus relaciones a partir del mismo interés: la cultura. El funcionamiento de dichas culturas juveniles estaría entonces cambiando de dinámica como la web ha planteado un cambio en el área de la comunicación.

El análisis y las terminologías que explique el enfoque desde donde serán estudiados los conceptos relacionados a las culturas juveniles, se evaluarán a partir de las teorías de índole social arrojadas por Rossana Reguillo y Michael Maffesoli.

El medio, o el proceso, de nuestro tiempo -la tecnología eléctrica- está remodelando y reestructurando los patrones de la interdependencia social y cada uno de los aspectos de nuestra vida privada. Nos está forzando a reconsiderar y reevaluar prácticamente cada pensamiento, cada acción y cada institución que hasta hoy se daban por establecidos. Todo está en cambio: usted, su familia, su barrio, su educación, su puesto, su gobierno, su relación con "los otros". Y está cambiando dramáticamente. (McLuhan, 1967, p.6).

Desde el estudio del hombre en el mundo se puede ver que este ha buscado, no sólo maneras de sobrevivir al entorno, sino medios para comunicarse con otras personas. La tesis a realizar cobra más importancia cuando las propias creaciones del usuario/productor, en el ámbito tecnológico, están mutando la manera de comunicarse y socializar entre los humanos. Como explica McLuhan la tecnología no sólo representa avances en el ámbito económico y social, del último aspecto se desprende la reestructuración de las relaciones y comportamientos ligados a todas las instituciones sociales. Para conocer la visión de integrantes de las culturas juveniles que se reúnen en la plaza, se realizarán entrevistas colectivas. Desde el mes de noviembre del año 2013, hasta mediados de enero de 2014, donde se aspira recopilar diversidad de fotos y entrevistas en video las cuales serán vaciadas en el mes de febrero y marzo a fin de seleccionar, editar y montar en la página web que tendrá por nombre: *Caracas Transmedia*, a través del servidor *Wix.com*.

En torno a la organización de los contenidos en el espacio digital, como se mencionó anteriormente, se hará uso de las teorías *narrativas transmedia*, como evolución del hipertexto, aportadas por Denis Porto Renó en su texto *Periodismo Transmedia* (2012) y Henry Jenkins en su libro *Convergencia Cultural: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008). La escogencia de estos dos teóricos se produce luego de investigar sobre las innovaciones en materia de información, cómo están siendo organizados los contenidos y los productos digitales, a partir de las necesidades que manifiestan los consumidores por decidir cómo quieren realizar sus lecturas de los contenidos. Para complementar la teoría se hará referencia a las consideraciones de Carlos Scolari sobre la comunicación interactiva y las *hipermediaciones*.

Adicionalmente la noción de convergencia que ofrece Jenkins (2008) aportó la concientización del vínculo necesario que se promueve entre la *tecnología* y la *cultura*, puesto que a su juicio, esos dos términos se transforman de la mano de los productores y consumidores. “Convergencia es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose” (Jenkins, 2008, p.14).

La comunicación web ofrece a sus usuarios una participación no lineal dentro de la creación y consumo de sus contenidos. Se quedan pequeñas las etiquetas. Un creador no deja de ser consumidor, y su mensaje puede estar dirigido a diferentes fines, no es unidireccional. Con este comportamiento a nivel digital se puede comparar si la dinámica de las culturas juveniles también comprende una expresión que no sea necesariamente lineal, sino que a partir de su interés cultural se diversifique y provoque diversos mensajes a la sociedad.

Se ha planteado la comunicación en medios tradicionales, con una lectura secuencial, como:

Emisor- medio- canales- mensaje- receptor.

Por su parte, se ha planteado socialmente una lectura lineal de las expresiones de las culturas juveniles, como:

Emisor: cultura juvenil (rockero), medio: estética y música, mensaje: apatía, receptor: instituciones sociales.

En la estructura anterior se observa cómo todas las relaciones, en el área de comunicación y en el área social se dan de manera secuencial. La presente investigación pretende relacionar los cambios que socialmente tienen las culturas juveniles con los cambios de patrones comunicacionales que ofrece la web, donde pocos contenidos se construyen de manera unidireccional. En espacios digitales y físicos donde las etiquetas no definen las acciones que llevan a cabo los sujetos.

Sitio web

<http://caracasnarrativast.wix.com/transmediac#>

CAPÍTULO I

CONCEPCIONES Y POSIBILIDADES DE LA COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA

“Sería imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios” (McLuhan, 1967, p.6).

1.1 Del receptor pasivo al usuario interactivo: Interactividad e Interfaz

Diversos expertos han profundizado en el estudio de la comunicación en el hombre, como lo hicieron en su diseño Shannon y Weaver (1949): Fuente de Información, Transmisor, Canal, Señal vinculada a una Fuente de Referencia que lleva el mensaje al Receptor, destino. Este esquema parece no integrarse en su totalidad a la dinámica comunicacional en las plataformas digitales, donde la relación se orquesta desde la configuración y codificación de contenidos en una máquina, dirigidos a uno o varios usuarios de una manera más dinámica que la propuesta en modelos anteriores.

En la investigación a realizar se evaluará y pondrá en práctica, a través de una página web las nuevas maneras en las que interactúa el hombre específicamente en el ámbito cultural. Esto lo hace mediante las ventajas que ofrece la tecnología que permite mayores posibilidades en cuanto a la producción y codificación de los mensajes. Un deseo que nace y se convierte en creación en el presente caso a partir de los formatos multimedia que confluyen en un sistema de hipermedios dando paso a la

concepción de narrativas transmedia. Por ello revisamos los conceptos que nos permiten comprender las posibilidades tecnológicas comunicativas de los nuevos medios digitales.

Jenkins (2008) resalta la necesidad de establecer la diferencia conceptual entre *interactividad* y *participación*. Lo cual es relevante explicar en esta investigación porque detalla un nuevo modelo de comunicación que pasó de ser lineal, como en los medios de comunicación tradicionales, a otorgarle a sus receptores la oportunidad de formar parte de la creación de sus propios mensajes y colaborar con la construcción del espacio comunicacional multidireccional, específicamente con referencia a internet.

En cuanto a la definición de *interactividad*, Jenkins (2008), indica que corresponde al diseño que poseen las nuevas tecnologías para responder adecuadamente a la comprensión del consumidor, tomando en cuenta que cada tecnología tiene características que configuran códigos específicos que serán entendidos por el hombre. A su vez, menciona que la *participación* está determinada de acuerdo a los roles culturales y sociales que le ha dado la sociedad al hombre.

Por su parte Lapuente Lamarca (2011) explica que la palabra *interactividad* tiene dos usos en la actualidad; primero como equivalente a la reciprocidad en las relaciones que demanden comunicación entre las personas, donde la voz puede no tener un papel preponderante. En segundo lugar, la palabra tiene su uso en la correspondencia que se crea entre los seres humanos y las "máquinas", donde el usuario se comunica con el computador a través de los signos que han sido codificados para tales fines.

Burgos (2001) destaca la correlación del hipertexto para originar la interactividad. El autor detalla que mientras los contenidos sean menos lineales, los usuarios tendrán mayor poder de decisión en cuanto a cómo ver las informaciones expuestas y en esa medida generar y sostener la interactividad, que dista mucho de

ser, como anteriormente se acostumbraba, una recepción pasiva del mensaje. (Consultado en <https://app.box.com/s/d0m1ikakeiw9n1dbqgwr>).

Es oportuno recordar que la comunicación entre las personas se ha ampliado a través de las aplicaciones y programas desarrollados en los últimos tiempos. Los mismos han facilitado la relación y el alcance de la información en y hacia las comunidades mediante las redes sociales, que en su mayoría pueden ser descargadas en los dispositivos móviles, lo cual facilita la comunicación ante la movilidad social. La premisa expuesta es avalada por Lamarca (2011), quien precisa que las nuevas relaciones interactivas están dadas en un sistema de información compuesto por: hardware, software y usuarios.

Para esta investigación tomamos conceptos como *interactividad* y *participación*, ya que en la página web que se creará se espera reconstruir este nuevo modelo de producción de información para consumidores que, acostumbrados a las nuevas facilidades de las tecnologías, se volvieron más activos a la hora de decidir cómo hacer las lecturas de los contenidos que visitan en la web. Por ello se ofrecerán los contenidos enlazados a través de *hipertextos* con una secuencia *no lineal*, donde los usuarios podrán ver el resultado de la tesis.

Las nuevas estructuras en los medios digitales y la interactividad dada para los consumidores es un fenómeno que se ha introducido en la comunicación humana a través de la emancipación de internet y de su anclaje en las sociedades modernas. A través del tiempo el hombre se ha abocado a construir elementos y nuevas tecnologías que le proporcionen una mejor calidad de vida, dirigida por una comunicación que por romper barreras territoriales y considerarse expansiva en los alcances informativos se considera eficaz.

Por tanto es importante evaluar cómo en este caso el *hipertexto*, seguido de las *narrativas transmedia* son construidos y facilitados al usuario/productor, gracias a la creación en la web de otros usuarios/productores con sus mismos intereses de avance en materia de sociedad y comunicación, y materializado a través de programas y

aplicaciones tecnológicas dispuestas en la web, que presentan un cambio en la manera de comunicarse en la sociedad.

Seguidamente, se encuentra el concepto de *interfaz* que según Lamarca (2011) es un dispositivo que facilita la comunicación entre dos medios que no poseen el mismo lenguaje. Destaca que la *interfaz* también está definida como la imagen manifiesta como monitor o computador caracterizado por un conjunto de iconos que representan las opciones y decisiones que el visitante de la web puede tomar en relación a qué quiere ver de aquella distribución del mensaje.

Por su parte, Burgos (2001), antes de puntualizar el concepto de *interfaz* agrega que la *interactividad* requiere que el computador y los usuarios compartan contenidos, y esto es posible a través de códigos que sean entendidos por el usuario/productor, a fin de generar las reacciones correspondientes de acuerdo a la interacción que sostenga con la máquina, “ese código común es conocido en términos sistémicos como interfaz. Es el espacio donde coinciden el sistema usuario y el sistema computadora”. Es decir, los recursos sonoros, efectos visuales, mediante los cuales las máquinas envían mensajes a los usuarios, que estos pueden entender en códigos. (Consultado en <https://app.box.com/s/d0m1ikakeiw9n1dbqgwr>).

De esta manera consideramos preciso hacer uso del concepto de *interactividad* que vincula al humano y la máquina en el mismo sistema de información, siendo el primero el usuario del mensaje producido y distribuido por el autor de la página web, mientras el segundo término dispone opciones para la navegabilidad determinada e independiente del visitante, según Lamarca (2011). Además de la relación fundamental que expone Burgos (2001), sobre el vínculo entre *hipertextos* e *interactividad*, donde el primer término permite la generación del segundo. De igual el concepto que arroja Burgos sobre *interfaz*, será de gran importancia puesto que amplía no sólo cómo está dada la relación humano/máquina, sino que recuerda el uso de códigos para que la interfaz pueda producirse. Es una premisa relevante para entender cómo la codificación de códigos realizada por los productores puede crear

una relación de entendimiento comunicacional humano/máquina y nutrir al usuario/productor de los recursos necesarios para adentrarse en las posibilidades de la web.

1.2 Sobre la construcción cooperativa de contenidos en la web. Diversificando la comunicación en el espacio web

Las nuevas tecnologías han cambiado la manera de comunicarse, convivir y socializar que tienen los hombres en la modernidad. En el presente trabajo de investigación se avala la teoría de Herbert Marshall McLuhan sobre "el medio es el mensaje", dado que en los formatos multimedia, en el caso de los medios digitales, tiene recursos y características específicas que codifican, de alguna manera, el entendimiento del mensaje.

Desde la investigación en curso se plantea que aunque el medio sea el mensaje, en internet los contenidos permiten que la misma premisa sea llevada por distintos canales de comunicación y que el contenido se diversifique, se propague, y que de alguna manera sea independiente de acuerdo al formato en el cual está estructurado.

Las narrativas transmedia plantea que un mismo tema pueda ser diversificado y ampliado a través de diversos medios y canales de información, en ese caso dirigidas a ser aplicadas en la web, el internet es el medio de comunicación o plataforma, eso está claro, no cambia, pero en la inmersión al espacio digital los formatos, o llamados "canales" en los medios tradicionales, dotan de características al mensaje haciendo que su entendimiento sea único, sin desvirtuar el tema, el texto, las imágenes y los videos pueden tratar de lo mismo, estando en el mismo sistema de hipermedios, pero sus lecturas no están condicionadas a ver la totalidad de los

contenidos. Cada hombre tiene su afinidad por una forma, aunque el fondo sea el mismo.

Y esa diversificación es producto de las posibilidades que ofrece la tecnología, el uso de internet y su conformación, como también lo es la *comunicación elástica* de la cual se hablará en el capítulo posterior como: aquello que sucede cuando el hombre se adentra a interactuar, crear, recibir, estudiar, analizar, y retroalimentarse de contenidos digitales, sin etiquetas que limiten sus funciones en la web. Por eso en la investigación se habla de emisores y receptores en un sentido amplio, porque se considera que la participación del hombre en la web va mucho más allá de ambos conceptos. En internet las interacciones no están dadas según el rol que cumpla cada usuario.

Entre esos nuevos medios para comunicarse surge el internet como espacio de almacenamiento y recopilación de datos, como medio para buscar contenidos e informaciones. Como un territorio digital donde los límites para comunicarse se minimizan cada día gracias a los nuevos programas y software creados por el usuario/productor.

El uso de la web comenzó a integrar no sólo el carácter de necesidad para sostener una comunicación efectiva a larga distancia mediante las redes sociales, sino como medio de comunicación donde los códigos y significados siguen derivando en la *interfaz* e *interactividad* que se da entre el usuario/productor y las nuevas tecnologías en la web.

Al adentrarse al nuevo modelo de comunicación que se establece en internet, en la investigación se presentan teorías que explican qué es dicha tecnología, cómo ha sido implementada y cuáles han sido sus avances a nivel de comunicación. Lo último es importante tenerlo en cuenta puesto que siendo un tema novedoso, se considera de mayor eficacia incorporar nuevos términos que no sean los mismos a los implementados por Shannon y Weaver, pero que sean de alguna manera proporcionales a las funciones que cumplen, no en los medios tradicionales porque

dicha estructura se considera intransferible para la web, sino en términos de comunicación humana.

Esta concepción de nuevos términos para los nuevos medios viene avalada por un teórico a utilizar más adelante: “Nuestra Era de la Ansiedad, se debe, en gran parte, a que tratamos de ejecutar las tareas de hoy con las herramientas de ayer -con los conceptos de ayer-”, (McLuhan, 1967, p.6).

Más adelante se verá por qué en vez de medio de comunicación, se considera coherente calificar a internet como plataforma, por qué la palabra emisor y receptor, aunque sea aplicable, pierde su vigencia cuando se le emplea a un usuario activo que construye y consume información al mismo tiempo, y por qué es vez de canales utilizamos la palabra “formato” cuando se estudia la comunicación en la red. Se sabe que en la informática la palabra "plataforma" tiene su uso en la arquitectura del espacio digital, no obstante la referencia que se hará más adelante de internet más que como medio, una plataforma, es desde el carácter comunicacional de la palabra y su composición semántica. La plataforma como un escenario, como una atmósfera de acontecimientos.

De la Cuadra (1996) establece que el *internet* es una red universal de computadores, que se originó en 1983 alcanzando una expansión y crecimiento exponencial a nivel mundial. La autora amplía el concepto al referirlo como "una red de redes (...) permite, como todas las redes, compartir recursos. Es decir: mediante el ordenador, establecer comunicación inmediata con cualquier parte del mundo para obtener información que nos interesa". Su apreciación es válida para la investigación ya que representa un concepto global sobre qué es el internet.

A pesar de los continuados esfuerzos por ampliar el concepto vinculado a la web, fue en la década de los años 80 cuando se definió el *hipertexto*, tras la creación de las computadoras personales y la invención de nuevos programas y funcionalidades web. También vale la pena citar la concepción que realiza La Real Academia Española, edición 22ª, publicada en 2001, en torno al significado de la *web*

en su apartado número uno como: la transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

Seguidamente se tomarán las características de la web acuñadas por Rey Valzacchi (1998):

- 1) Hipermedial: en la web es posible operar con información en diversos formatos: imagen, sonidos y videos, y navegar a partir de las mismas.
- 2) Distribuido: Rey Valzacchi indica que la web es un sistema representado por diversos servidores distribuidos en el mundo, los cuales se interconectan entre sí.
- 3) Heterogéneo: congrega servicios nuevos y antiguos, además de renovar las versiones en diversos programas.
- 4) Colaborativo: esta característica es de suma importancia para el autor, puesto que asegura que la web ha posibilitado que se creen redes de información donde cualquier usuario puede colgar contenidos que otro puede consultar.

Adicionalmente el autor detalla qué es el lenguaje HTML, lo cual es relevante definirlo porque la página web se creará en HTML5. En esa línea de ideas para Rey Valzacchi (1998) el HTML (*HyperText Markup Language, o Lenguaje de Mercado para Hipertexto*) es la expresión textual en la cual están articulados los documentos hipertextuales, con imágenes o enlaces, para la web. "Un documento HTML no es más que texto en ASCII conteniendo marcas o "tags" (que comienzan con el signo "<" y terminan con el signo ">)" (Rey Valzacchi, 1998, p.31).

Asimismo es relevante señalar el concepto de *links*, o *vínculos*, los cuales representan las particularidades elementales de un contenido *hipertextual* o *hipermedial*, puesto que son referencias dinámicas que les ofrecen a los usuarios la oportunidad de "saltar" de un sitio a otro, de un contenido a otro, de manera rápida.

Este término se asocia con la expresión *navegar* en la web, porque los hipertextos permiten recorridos a través de todo el contenido digital. (Rey Valzacchi, 1998, p.32).

Denis Porto Renó (2012) manifiesta que la comunicación se ha diversificado a través de la creación de espacios digitales que van respaldados tecnológicamente por la web colocando como ejemplo a *Youtube*, siendo este un espacio digital para subir videos de cualquier tipo, donde cada persona puede tener su cuenta interna o ingresar sin tenerla, de igual manera, en el sitio se pueden comentar los videos colgados por otros usuarios.

Además, vale la pena acotar que, tras el impulso de la plataforma digital, las redes sociales como *Twitter* y *Facebook* han tenido una mayor repercusión tanto en la rutina, dinámica comunicacional, como en la circulación de la información, lo cual es importante tomarlo en consideración desde el punto de vista transmediático ya que representan medios de difusión informativa que pueden servir para dar a conocer el proyecto transmedia, no sólo por ser un modelo innovador, sino por la diversificación del mensaje en otros espacios, respondiendo a la teoría anteriormente citada.

El autor explica que los nuevos espacios digitales, además de facilitar la creación de nuevos medios, han modificado la manera en que los usuarios y/o participantes de la red median en tales contenidos, teniendo la opción de participar en los mismos creando relaciones interpersonales.

Renó (2012) asegura que la web brinda la diversificación de la comunicación y de los contenidos que a través de ella se producen. Además, trae a la discusión un término contundente para entender la estructura transmedia refiriéndose a la *interactividad*. Puntualiza que los espacios digitales permiten que una persona pueda crear su página web contando con los recursos estéticos que desee y en ese sentido ofrecerlo a la mirada colectiva. El autor señala que la *interactividad* se da en el momento que los usuarios pueden participar de manera activa en el medio, sea a través de comentarios, o en la manera en que eligen cómo ver dichos contenidos.

Además califica de “coautor” de los contenidos producidos en Internet a los lectores y usuarios de tales medios, pues la red ha permitido que a través de los adelantos tecnológicos el visitante comente y decida qué quiere ver. (Renó, 2012, p.14).

Lo transmediático también se da en el momento en que, partiendo del mismo tema, se crean mensajes que son independientes pero vinculantes entre sí, que además son distribuidos por otras redes, además del blog, como *Facebook* y *Twitter*, en ese sentido se aplica la interactividad.

Cambra en Renó (2012), establece que en la sociedad actual los lectores y visitantes de las tecnologías digitales se congregan en redes de acuerdo a sus intereses, lo mismo les permite una intervención inmediata en los procesos de producción. Dichas creaciones han sido desarrolladas gracias a la creación de la Web 2.0, que se considera como un espacio que busca facilitar no sólo la producción de contenidos digitales, sino la emancipación de los mismos y el beneficio de programas y aplicaciones en los usuarios y consumidores.

Entre todos los lenguajes disponibles para la Web 2.0, la que tiene el más fuerte alcance entre los usuarios, pues presenta una mayor proximidad con la realidad (por ofrecer imagen en movimiento junto con sonido y efectos presentes en las comunicaciones naturales), es el lenguaje audiovisual. Ahora, con la Web 2.0, un contenido audiovisual es capaz de provocar la repercusión de un acontecimiento por sí mismo, lo que amplía la participación de la sociedad en este proceso de producción, antaño hecho solo por periodistas y reporteros. Además los espacios han sido ampliados, lo que ha generado una democracia de la información, evidentemente, para los que disponen del acceso a las redes digitales. (Renó, 2012, p.15).

Es decir, la *Web 2.0* es la red que brinda áreas para albergar diversos formatos de contenido digital. Renó (2012) explica que la misma es la secuencia de la web, porque corresponde a la ampliación de programas que se acercan a las necesidades y gustos de los consumidores, donde el dinamismo y la interactividad son el punto de ancla en los procesos de producción en internet.

El tema de la difusión y diversificación del mensaje a través de diferentes estructuras en contenido es la premisa de las *narrativas transmedia*, y en esa línea de ideas Renó (2012) menciona que tal ramificación del mensaje se efectúa a través de las redes sociales, así es como la interacción de los usuarios en los espacios digitales se amplía, tanto en los procesos de producción propios, como colectivos.

Dicho avance en materia de circulación de mensajes caduca el antiguo modelo donde se concibe como pasivo a los receptores de mensajes que han sido masificados y distribuidos mediante medios de comunicación tradicionales como la radio, la televisión y la prensa. Vale la pena acotar la migración de muchos medios de noticias hacia las páginas webs, algunos por rentabilidad, otros por el alcance social, tomando en cuenta la importancia en la inmediatez de la información. La reflexión del autor es que las *narrativas transmedia* se adaptan a la dinámica de las sociedades modernas. A su juicio, los cambios de paradigmas, la interactividad, forman nuevos espacios en la comunicación cuya meta es incluir y cautivar a los receptores del mensaje para obtener de ellos tanto explicación del asunto como reciprocidad.

Luego de lo expuesto y en lo sucesivo se observará que todos los conceptos explicados y de posterior aplicación son uno producto del otro, y se han gestado a través del desarrollo en el uso de las nuevas tecnologías. Así se apreciará en el capítulo a continuación donde se relaciona el hipertexto con la hipermedia, dando paso posteriormente a las narrativas transmedia y lo que ocupa el presente trabajo de investigación, la creación de una página web que constituya un sistema de hipermedios a través de imágenes, texto y videos, donde cada contenido multimedia responda a la teoría de la narrativas transmedia.

1.3 Hipertexto, Hipermedia y multimedia

Para comprender que lo hoy se denomina *hipertexto*, *hipermedia* y *multimedia*, es necesario reseñar los inicios históricos que motivaron a los investigadores a generar proyectos que alojarán la información que se originaba constantemente. El conocimiento histórico permitirá comprender que los términos usados en la actualidad y aplicados en la presente investigación forman parte de un desarrollo tecnológico que se remonta a la segunda guerra mundial. Moscoso (1991) explica que durante la Segunda Guerra Mundial se comenzó a producir innumerable cantidad de información, es allí donde Vennevar Bush, consejero científico del presidente de Estados Unidos, percibió que no existían lugares o dispositivos que albergaran la información que se producía diariamente. La autora explica que para el científico no había demasiadas oportunidades de recuperar toda la documentación que se estaba generando para el momento.

A fin de buscar solución a no tener métodos para almacenar grandes cantidades de información, Bush creó el sistema *memex*. “Un memex es una máquina en la que un individuo puede almacenar su información, libros, datos, etc, y que está mecanizada de forma que pueda consultar con rapidez y flexibilidad. Un memex funciona a modo de suplemento de la memoria”. (Bush en Moscoso, 1991, p.21).

Es decir, dicha máquina era usada para almacenar documentos, documentación personal, notas, etc. A través de una pantalla que tenía la opción de crear enlaces entre diversos puntos del contenido. Más tarde, Bush desarrollaría el sistema *NLS*, fundado en la noción de recrear la asociación de la mente humana al computador.

Moscoso (1991) recuerda que, también, en los años sesenta Theodor Nelson, continuando con las investigaciones de Bush, sobre el almacenamiento de información, determinó el concepto de *hipertexto*. Su idea básica era "la creación de un sistema de hipertexto universal para publicaciones que relacionara, variara y

asociara los distintos registros de la base de datos, basándose en una idea (...) que nos pueda llevar a otras ideas o documentos”(Moscoso, 1991, p.20).

El sistema actual, Xanadu 87.1, es un programa de organización de ficheros, pensado para utilizarse en varios de los ordenadores de una red, que realiza un conjunto completo de funciones y que se puede ir mejorando paulatinamente sin que sea por ello necesario modificar la estructura principal de la red. (Nelson en Moscoso, 1991, pp.28-29).

Así surgió de Nelson la creación de *Xanadu*, con el objetivo de recopilar y guardar toda la información mundial en un sistema en línea que usara el procedimiento del hipertexto a fin de hacer posible la recuperación de información.

La autora, puntualiza que aunque los sistemas sobre el almacenamiento de información se han modificado a lo largo del tiempo, sin embargo, dos premisas siguen constantes:

- 1) La posibilidad que tiene el usuario de ver los diversos enlaces creados entre las tantas informaciones creadas, organizadas en un modo no lineal.
- 2) El usuario puede contrastar las diferentes versiones de un texto.

Moscoso (1991) expone que desde la década de los ochenta, el desarrollo del hipertexto creció exponencialmente, lo cual dio paso a la creación de una diversidad importante de sistemas novedosos. Todos dando relevancia a la estructura asociativa, sin embargo cada uno con sus características específicas.

Seguidamente la autora establece que para poder comprender el concepto del *hipertexto* es necesario puntualizar lo que significa *linealidad* y *no linealidad*. Donde la primera presenta una forma de información que no depende de los otros elementos del contenido ni de sí misma.

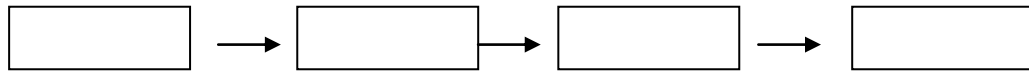


Figura 1.3a Organización lineal de la información (Moscoso, 1991, p.31).

En pocas palabras la forma de organizar dichos contenidos es secuencial, como indica Moscoso (1991) se realiza tradicionalmente.

Por su parte, la transmisión *no lineal* establece una organización no secuencial que permite la relación entre todos los elementos de la información, desde los cuales, se puede comprender el contexto de todos al estudiar sólo uno, ya que se encuentran interconectados.

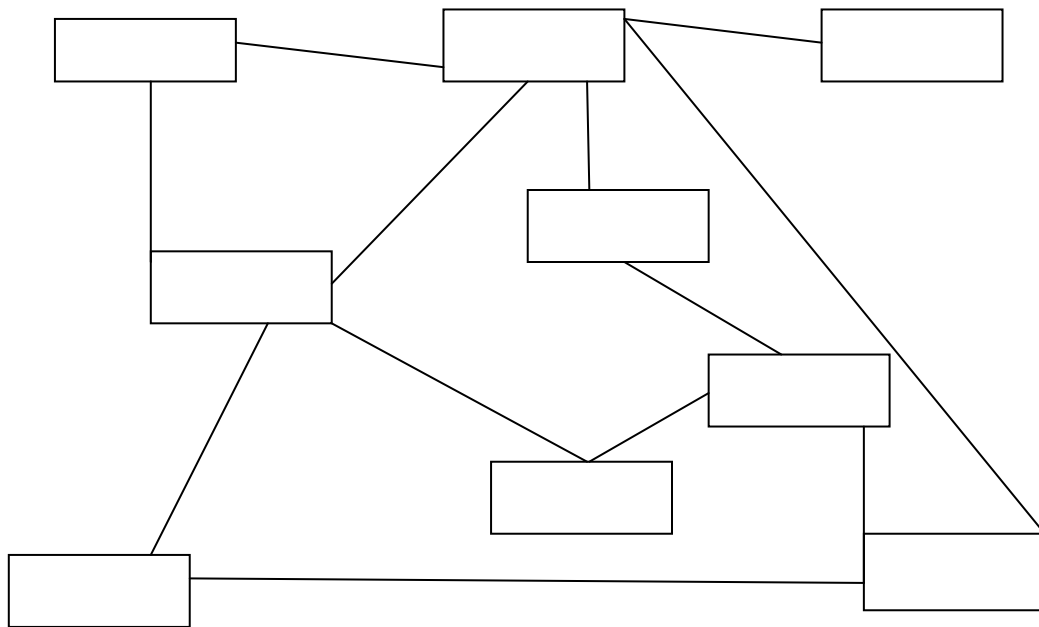


Figura 1.3b Transmisión multidimensional de la información (Moscoso, 1991, p.35).

Luego de establecer los significados sobre dichas estructuras de organización informativa, es importante tomar el concepto de hipertexto definido por la referida autora.

El hipertexto es un modelo basado en la idea de que el pensamiento humano funciona mediante asociaciones. Un sistema de hipertexto aprovecha las ventajas que proporciona el almacenamiento electrónico de información para solventar las limitaciones impuestas por la naturaleza lineal del texto impreso. (Moscoso, 1991, p.35).

Se puede apreciar entonces, que el hipertexto presenta dos términos importantes “asociaciones” y “almacenamiento”, donde el primero establece las relaciones entre los contenidos que presenta la información, y el segundo permite ser un depósito web de las informaciones, haciendo valer el origen del hipertexto y las motivaciones de Vannevar Bush y Theodor Nelson, para el desarrollo de tal sistema.

Por otra parte vale la pena definir lo que Moscoso (1991) considera como *nudos*, señalándolo como piezas de información recopiladas digitalmente. Mientras los *enlaces* se refieren a las correspondencias creadas entre los nudos.

De igual manera menciona que en un sistema de hipertextos los textos son vinculados a la emancipación del mismo u otros contenidos a través de enlaces. “El concepto de hipertexto puede entenderse como la creación y representación de enlaces o vínculos entre distintas partes de información, que son los nudos”. (Moscoso, 1991, p.38).

Por su parte, Renó (2012), define al *hipertexto* como un acumulado de elementos que hacen factible la navegabilidad. Además recoge las características del hipertexto según George Landow las cuales son: topología, multilinealidad, reticularidad y la manipulación, los cuales están presentes en entornos tecnológicos, como móviles, computadores, internet, etc.

El referido autor, indica que para Landow la *topología* hace viable que el hipertexto sea y se entienda a través de los significados y se diversifica en la lectura de los contenidos de varias estructuras comunicacionales, es decir, el productor del espacio digital creará la distribución de los mensajes, de una manera entendible, sin que el usuario tenga la necesidad de leer todos los contenidos de la página para encontrar lo que busca, sino que según la colocación del contenido web, tenga la

oportunidad de ir directamente a lo que requiere. Tiene que ver con la estructura de la página y la distribución del contenido en ella. (Landow en Reno, 2012, p.47).

En torno a la *multilinealidad* precisa que la misma está relacionada con la topología, donde el usuario y/o receptor del mensaje tiene la potestad de decidir cómo leer los contenidos, mediante los mensajes desplegados facilitados a través de enlace, o sea, el productor de la página web orquestará las condiciones necesarias para que los contenidos sean entendidos si no son leídos en un orden específico, originando un entorno hipertextual, donde los usuarios puedan recorrer el espacio digital a través de enlaces, sin seguir un orden previamente definido para la lectura. (Landow en Reno, 2012, p.47).

Sobre la *reticularidad* Landow entiende que brinda la oportunidad de ver el mensaje mediante diversas vías, “pero la reticularidad también ofrece esta posibilidad de “mirar” el contenido a través de caminos distintos. De ahí que podemos definir la narrativa hipertextual como el modo libre de lectura, donde la forma es decidida por el receptor/usuario. (Landow en Reno, 2012, p.47).

Landow (1995) asegura que el *hipertexto* es un texto mezclado, combinado, unido a extractos de otros textos, los cuales podrían estar vinculados entre sí, donde en primera instancia suprime la linealidad del texto, ya que posee un usuario o lector más dinámico, "que tiene la oportunidad de leer como un escritor; es decir, en cualquier momento, la persona que lee puede asumir la función de autor y añadir nexos u otros textos al que está leyendo" (Landow, 1995, p.59).

"Los nexos electrónicos permiten a los usuarios recorrer distintos trayectos de lectura en un conjunto dado de Lexias o bloques de texto" (Landow, 1995, p.73). En consecuencia, los nexos que ofrece el texto permitirá que los usuarios recorran, en el orden que elija cada quien, los contenidos que posee el espacio digital, haciendo que las estructuras lineales de lectura se expandan más a la decisión del lector sobre desde dónde y cómo quiere recibir la información.

Por otro lado, precisa el concepto de *hipermedia* exponiéndolo como la expresión ampliada del hipertexto al agregársele imágenes, videos, audio, y otras estructuras de información audiovisuales, representando así: un espacio multimedia.

El autor ejemplifica su teoría a través del caso de un artículo sobre *Ulises* de *James Joyce*, en el cual explica que se va analizando primeramente lo que se sabe como texto principal para luego apreciar notas y pie de páginas relacionados a la premisa, dichos recursos sean textuales, sonoros o visuales brindan al usuario una calidad de productor al decidir cómo adquirir la información. Lo cual a nivel de alcance teórico también representa una exposición más nutritiva y con diversos matices sobre el tema a tratar.

De igual manera, Landow (1995) agrega al *hipertexto* el concepto de *interrelaciones* e *interactividad*, lo cual a su juicio acorta las distancias entre el realizador y el usuario, o bien entre el escritor y el lector. Estas apreciaciones son el inicio para lo que serán las *narrativas transmedia*.

Por su parte, Lamarca (2011) amplía el concepto de *hipermedia*, señalando que es la combinación de *hipertexto* y *multimedia*, "una red hipertextual en la que se incluye no sólo texto, sino también otros medios: imágenes, audio, video, etc. (multimedia)". Su explicación la continúa al referir el término de hipertexto a la distribución de información a través de *nodos*, los cuales están relacionados a través de vínculos, mejor conocidos como *enlaces*. Todo en y a través de texto. A su vez, es importante recordar que la multimedia ofrece información en diferentes formatos: videos, fotos, imágenes y sonido.

La autora afirma que la hipermedia reúne al hipertexto con la multimedia. A su juicio, la *multimedia* enriquece a través de la gama de estructuras en las cuales presenta los mensajes mientras el hipertexto ofrece un conjunto de datos explorados en distintas secuencias.

Lamarca (2011) define a la hipermedia bajo los lineamientos de la interactividad y las facilidades de navegabilidad y conexión a través de la Web 2.0. Por otra parte, destaca el tema del tiempo como algo básico para los sistemas hipermedia, pues existen espacios hipermediáticos que dependen del tiempo y otros que se sincronizan mediante el factor señalado; en ese sentido, detalla que la producción de hipermedia es más "compleja" que la hipertextual pues es capaz de ejecutar diversas acciones en diversos formatos.

Burgos (2001) ofrece una mirada importante sobre la significación del término *hipertexto*, mencionando que es un texto estructurado para el lector, el cual guiará el recorrido de su experiencia en la web, según sus intereses. Tomando en cuenta que el creador del mensaje ha tomado en consideración una serie de esquemas para que tenga coherencia la decisión de observar un contenido sin un orden específico, sin perder el sentido final.

En ese sentido el referido autor identifica los elementos del hipertexto, donde son palabras específicas las que permiten enlazar diversos contenidos. Para ello cita a Landow quien arroja el concepto *lexía*, destinado a ser un fragmento estudiado en diversos formatos pero con coherencia al ser desintegrado de su sistema de significación. Igualmente, las *lexías* se pueden relacionar con otras *lexías*, formando *vínculos*, en el apartado Burgos (2001) recuerda que es un término comúnmente utilizado en la informática.

De esta manera se observa la evolución del hombre, en su creación para almacenar sus documentos e investigaciones, a través del hipertexto y sistemas no lineales, lo cual derivaría con el tiempo en sistemas de hipermedios donde se ofrecen a los consumidores diversos contenidos ajustados a sus gustos particulares. Toda esta emancipación del hipertexto precisó un avance en el área de las comunicaciones, puesto que son los productores de contenidos que se dirigen a un público que con el paso del tiempo discierne sobre sus intereses, es una comunicación que se crea con el receptor y el emisor unidos por la organización y creación de los contenidos.

1.4 Las Narrativas Transmedia

Jenkins (2008) detalla que las historias que pueden difundirse a través de diferentes formas de estructurar el mensaje a través de distintos medios canales y medios de información como novelas, cómics, videojuegos, televisión, cine, entre otros, se consideran como *narrativas transmedia*. A juicio del autor, el tema madre se diversifica para llegar a múltiples públicos a través de diferentes medios o canales de comunicación; coloca ejemplos como Matrix y Harry Potter, donde ambos productos audiovisuales se convirtieron en franquicias, con entradas independientes.

Es importante destacar el concepto que acuña Jenkins (2008) sobre las narrativas transmedia:

Una buena franquicia transmediática trabaja para atraer a múltiples públicos introduciendo los contenidos de una manera algo distinta en los diferentes medios. Sin embargo, si hay bastante para sostener esos diferentes públicos, y si cada obra ofrece nuevas experiencias, entonces podemos contar con un mercado de fusión que aumentará el total potencial. (Jenkins, 2008, p.13).

El autor resalta que las narrativas transmedia no sólo permiten, desde el productor del medio audiovisual, presentar un mismo contenido desde diferentes formatos, sino que beneficia los gustos de los consumidores quienes tendrán más o menos afición por diversa estructura multimedia.

Por otra parte Renó (2012) desarrolla el concepto de *transmedia* argumentado que el cumplimiento o aplicación de dicho lenguaje narrativo se da a partir de un tema o una premisa específica, en el cual el beneficiado del mensaje puede tener un primer acercamiento al texto. Seguidamente, da paso a una distribución de otras aristas del mismo tema o premisa en otros formatos donde del mensaje sea: video, fotos, pequeños resúmenes, reportajes, micros informativos, entre otras estructuras que quedarán a disposición del realizador.

Es importante destacar, como lo refuerza Renó (2012), que para Jenkins (2008) existen de manera prioritaria dos tipos de convergencia: tecnológica y cultural. La diversificación de contenidos e información en el espacio de las nuevas tecnologías permite generar cambios culturales puesto que la indagación de los individuos agrega nuevo interés a sus rutinas, mientras que la cultura también presenta concordancia en el proceso de cambio, cuando las culturas juveniles amplían sus relaciones a través de las redes y programas en la web, haciéndolo o no en los espacios físicos.

Jenkins (2008) recuerda que la transmedia se da cuando un tema no ofrece un único texto para entender el contenido, sin embargo, el todo es más comprensible o vivible, a través de sus partes.

En ese sentido es necesario hablar de los sistemas de hipermedios puesto que, en el caso de las páginas web, por ser un espacio que permite la observación al instante de diversos formatos multimedia, corresponden al sistema mencionado. Para ello, Moscoso (1991), recuerda que dichos sistemas están integrados por textos, sonidos, gráficos, e imágenes. Es decir, este tipo de medios están compuestos por cualquier tipo de formato.

La autora amplía que en dichas estructuras los *nudos* se diversifican y pueden presentarse en cualquier forma multimedia.

Los sistemas de hipermedios son una extensión de los sistemas de hipertexto. Sus bases estructurales e ideas sobre las que se desarrollan son idénticas, y lo único que varía es el tipo de información que se trasmite (...) se refiere, pues, a la organización de información textual, visual, gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones entre información relacionada dentro del sistema. (Moscoso, 1991, p.48).

La autora extiende el término asegurando que se refiere a la manera de organizar los contenidos relacionados entre sí, independientes pero asociados según su información. Asegura que este tipo de medios permite una comunicación y acceso a la información mucho más eficaz, logrado a través de los avances tecnológicos. Esta

teoría se considera, desde el entendimiento de la investigación, como el principio de las narrativas transmedia.

Tras los conceptos arrojados por los diversos autores mencionados anteriormente se observa que a partir de la necesidad del hombre por archivar y organizar sus ideas y proyectos, surgen los sistemas hipertextuales como almacenadores de información que luego fueron modificados para que las lecturas que se hicieran de la información contenida, se realizarán como símil del pensamiento humano: sin secuencia establecida y por asociaciones.

Seguidamente el hipertexto dio paso a la creación de sistemas hipertextuales, como lo son, este caso, las páginas web donde se aplican las teorías de relacionar los contenidos en manera independiente para que los usuarios los consuman de la manera que deseen. Así se dio paso a sistemas hipermediales los cuales congregan diversidad de formatos: imágenes, textos, fotos, audio, videos, entre otros.

Todos los avances mencionados fueron el origen de lo que hoy en día se denomina *narrativas transmedia*, cuyos conceptos guían esta investigación. Su aparente novedad no es más que el resultado de largas investigaciones sobre la manera de almacenar y organizar los contenidos producidos por el hombre, los cuales serán consumidos por sus iguales, aunado al uso de las tecnologías han vuelto a los usuarios más dependientes de las máquinas pero más activos a la hora de decidir cómo y cuándo tener las informaciones de su interés.

Es importante recordar que en el presente trabajo de investigación se estudiará la dinámica (de interacción) de las culturas juveniles que se manifiestan en la plaza de Los Palos Grandes, al ser esta una sede de expresiones culturales. Se observará si los grupos mencionados anteriormente interactúan con otras culturas en el espacio a estudiar, y si al hacerlo comparten sus dinámicas culturales, se integran a las diferentes o comparten los mismos intereses. Si realmente lo hacen entonces la plaza funcionaría como una estructura no lineal del sistema de hipertextos explicado

anteriormente, donde al conocer a una parte del contenido, se puede comprender el contexto donde se ubica el resto de las informaciones.

Es decir si las culturas juveniles a estudiar se relacionan entre sí en la plaza, el estudio de una de ellas, permitirá la comprensión de dinámicas de las otras, porque están unidas por el mismo interés: la cultura, a pesar de que su diversidad radique en la manera de expresarse, como: danza, arte, baile, etc. Esto es comparado a nivel electrónico donde cada formato multimedia presenta características específicas ajustadas a sus estructuras, sin embargo su contenido puede estar basado en la misma información pero está expuesto en diferentes formatos, pero unidos en un sistema de hipertexto donde pueden confluir en el mismo espacio y estudiarse bajo la comprensión individual.

1.5 Social Media

“... estamos ante un cambio cultural en el que ganan la recomendación y la confianza, y pierden la promoción convencional y la publicidad molesta” (Fernández, 2012, p.78).

Como se mencionó en subcapítulos anteriores, la web 2.0 tiene por particularidad brindarle a los consumidores programas de su interés específico, donde la comunicación e interacción con otros usuarios sea efectiva. En la actualidad el término *social media* puede sonar aún muy novedoso, con múltiples definiciones y concepción que evidentemente están vinculados al internet, la web y las redes. A pesar de las tantas apreciaciones se puede considerar que el concepto deriva en la necesidad humana de agruparse y ser agrupado a través de los medios de comunicación de masas, donde los cambios culturales y tecnológicos le ofrecen la

confianza y factibilidad de coincidir en la red con otras personas que posean sus mismos intereses y aglutinarse en comunidades digitales.

Se puede ver al internet, web, redes sociales y *social media* como la causa y efecto del mismo fenómeno, la acelerada búsqueda de espacios que propicien comunicaciones más interactivas y multidireccionales que ofrezcan a los usuarios una intervención activa dentro del hecho cultural, donde no se quedan sólo como receptores.

Al preguntarse sobre el concepto de *social media*, Fernández coincide que son miles las definiciones que se tienen, exponiendo las apreciaciones a quienes denomina como más “pragmáticos” que acentúan son: “instrumentos *on-line* de comunicación de masas, que incluyen blogs, micro blogs, redes sociales y podcasts”, mientras lo más “atrevidos” aprecian el término como: “la representación de un cambio en las reglas del juego. No son sistemas cerrados, no son cualquier otro medio de comunicación, son transparentes, van más allá de los blogs, son descentralizados, permiten la comunicación en tiempo real y ofrecen resultados medibles”. (Fernández, 2012, p.54).

No obstante, mientras los expertos discuten entre la determinación concreta sobre qué es *social media*, el autor indica que apenas se están construyendo los principios de dicha terminología puesto que la misma evoluciona constantemente según los usos específicos de los usuarios y autores. Vinash Kaushik en Fernández (2012) destaca que la *social media* se está posicionando como la más amplia plataforma de intercambio y experiencia social: “Los Social Media son como el sexo en la adolescencia. Todo el mundo quiere hacerlo, nadie sabe cómo y cuando por fin lo hace, se sorprende que no sea para tanto”. (Vinash Kaushik en Fernández, 2012, p.54).

Fernández reafirma la premisa de Kaushik al asegurar que apenas se ven los efectos de la *social media* en todos los ámbitos sociales y comunicacionales que comprende. Sin embargo, no deja lugar a dudas sobre el alcance que tiene dicho

concepto en las comunicaciones de las sociedades, y en los planes de producción de grandes compañías.

En ese sentido Fernández (2012) como una realidad que la *social media* está innovando la manera en que los usuarios se comunican entre ellos, además de la manera en que las empresas intercambian información con sus consumidores.

Seguidamente el referido autor ofrece las principales características que debe poseer el contenido que brinda la web y la *social media*, detalla Fernández (2012, p.30):

- 1) Inmediato: Los contenidos y publicaciones que se realizan en internet pueden ser vistos en tiempo real por los usuarios, a diferencia de algunos medios tradicionales, como la prensa escrita.
- 2) Económico: La mayoría de los contenidos en la web son gratuitos, como los blogs, por ejemplo.
- 3) Personalizable: Los medios convencionales, en mayor medida, no brindan contenidos personalizados, sin embargo los contenidos digitales poseen mayores posibilidades para construirlos a medida de cada quien.
- 4) Interactivo: La respuesta inmediata que puede darse entre los autores de productos en la web, y los usuarios de las mismas.
- 5) Integrador: El uso de los medios digitales no requiere de conocimientos especializados, como en los medios tradicionales. Dichas habilidades son prácticas y no condicionadas de acuerdo a una profesión en específico.
- 6) Actualizable: La capacidad de publicación, corrección y mejoramiento del espacio digital se puede realizar sin mayores dificultades.

Sobre qué busca el usuario en la *social media*, Fernández (2012) asegura que, en gran medida, esperan que el medio que visitan tenga *inmediatez*, a fin de obtener de manera rápida la información que desea. De igual manera destaca el término *libertad*, pues la mayoría de los medios permiten que los usuarios se expresen a través de publicaciones, con pocas restricciones y censuras. Así el autor considera la importancia de que el medio digital tenga *entretenimiento*, ya que los consumidores desean vaciar sus insatisfacciones sociales o distraerse a través de diversas plataformas.

Seguidamente menciona la *movilidad* puesto que a través de las nuevas tecnologías los consumidores pueden comunicarse fácilmente a través de cualquier dispositivo web, y no sólo comunicarse, sino realizar operaciones electrónicas e informar sobre cualquier hecho que desee a través de las redes sociales.

Finalmente establece que la *viralidad* es ese carácter que se le da al usuario en los medios digitales, donde él mismo decide qué, cómo, y cuándo ver lo que desee. Además de ser protagonista del contenido que sube a las redes.

Se observa entonces cómo la necesidad del hombre por crear tecnologías que faciliten su comunicación ha producido medios de comunicación digital y espacios donde la posición del usuario como consumidor es directamente proporcional al lugar que ocupan los productores de dichos medios. Puesto que, en gran medida el uso de los programas y redes sociales modifica en sí el valor de la creación del mismo. Se puede ver redes como *Twitter*, que en un principio eran cuentas utilizadas para colocar en 140 caracteres informaciones relevantes para cada usuario, ahora, con usos publicitarios, propagandísticos, partidistas, donde también funge como especie de *focus group* a la hora de conocer la receptividad que tiene cierto producto sobre una población o grupo determinado.

En ese sentido se destaca la necesidad de estudiar a fondo las incidencias de las tecnologías sobre la cultura, y cómo ciertos patrones teóricos en materia digital, creados por el hombre pueden o no repetirse en la forma de agruparse socialmente.

Como para fines de la investigación se creará una página web, se considera importante reseñar algunas consideraciones que hace Fernández (2012) sobre los blogs, aunque el trabajo de la investigación no posea todas las características de un blog porque su información no estará distribuida almacenándose de acuerdo al orden de sus entradas, las características que ofrece el autor a dichos espacios digitales son aplicables para construcción de la página web.

Los recursos que ofrece el blog, en este caso una página web, como estrategia social, según Fernández (2012, pp.190-191):

- 1) **Visibilidad:** Trata de la distribución de los contenidos en la página, considerando la cantidad de mensajes que, algunos productores, aglutinan en dichos medios. Donde además, pueden contar con los enlaces de redes sociales como *Facebook*, *Google+* y *Twitter* para aglutinar los contenidos correspondientes.
- 2) **Fidelización:** Este concepto se basa en que brindar un contenido correspondiente al público meta, donde la calidad de la información exhibida permita captar nuevos usuarios.
- 3) **Monetización:** Fernández agrega este apartado, estimándolo al blog como una plataforma para vender productos, a través de publicidades. Sin embargo, en la presente investigación, no se aplicará dicho concepto ya que la página no tiene fin de realizar publicidad a ningún particular.
- 4) **Interactividad:** Que viene dada desde las múltiples opciones que ofrecen los blog para que el usuario se relacione con otros espacios digitales de interés.
- 5) **Escucha:** Son los espacios dedicados a que los usuarios y autores de los blogs puedan sostener una comunicación directa, como los segmentos dispuestos para que los participantes de la web dejen sus comentarios.

6) Vitalidad: Se refiere a la viralidad de los mensajes y productos dispuestos en las redes a partir los blogs, es decir, los alcances de la difusión del mensaje.

7) Relación: Representa el incremento de contactos que se puede tener tras la utilización de blog y redes como *Facebook*, *Twitter*, *LinkedIn*, entre otras.

Se eligió el servidor *Wix.com* para crear la pagina web CaracasTransmedia.wix.com, puesto que sus plantillas poseen una distribución eficiente de los contenidos con gran calidad visual, donde a través del tema investigado se pondrán en práctica los conceptos explicados. No sé prevé realizar la compra del dominio puesto que dicha página sólo será usada para ejercitar las teorías aplicadas en la investigación.

CAPÍTULO II. COMUNICACIÓN ELÁSTICA

2.1 La comunicación elástica: un nuevo modelo de comunicación

Si bien en la investigación a realizar se espera comparar la manera de relacionarse de las culturas juveniles que se manifiestan en la plaza de Los Palos Grandes, con la estructura de los contenidos en las narrativas transmedia, el análisis sobre el nuevo modelo de comunicación que ha promovido internet no queda ajeno al presente trabajo de grado. Por tal razón se crea el actual capítulo para explicar a través de teorías, en primer lugar, la relación que tienen algunos cambios en conductas sociales con los avances tecnológicos y, en segundo lugar, exponer las bases de un nuevo modelo de comunicación en la web.

Fue entonces la llegada de internet la que estimuló un cambio social que ya se estaba gestando culturalmente. Una necesidad en el hombre de incorporarse activamente en la creación de los productos culturales que consume, en despejar estructuras lineales y sistemáticas que definan en qué orden se gesta la comunicación. En la sociedad se han roto fronteras comunicacionales, se materializa la globalización a través del internet, logrando acortar las distancias. Esto lo ratifica constantemente el usuario/productor quien como usuario activo construyó y sigue construyendo en internet nuevas maneras para comunicarse y tener mayor alcance sin importar el territorio en el cual se encuentre.

A pesar de esa necesidad latente en la sociedad, es a través de la tecnología que ha logrado construirse esta posibilidad comunicativa, por ello se explicaron en el primer capítulo las teorías de carácter tecnológico, para luego adentrarnos en el presente tema: la comunicación de redes, la comunicación en la web, o lo que desde la investigación en curso se considera como *comunicación elástica*. Porque la

comunicación es aquello que se da entre los medios tecnológicos que dispone el hombre y sus introducción en la dinámica social. Para ello servirá el tercer capítulo, donde se ampliará lo concerniente a las culturas juveniles y las consideraciones sociales en torno a ellas.

McLuhan (1967) no deja lugar a dudas la premisa de que la sociedad modifica su manera de relacionarse a través de los medios.

El medio, o el proceso, de nuestro tiempo /la tecnología eléctrica/ esta remodelando y reestructurando los patrones de la interdependencia social y cada uno de los aspectos de nuestra vida privada. Nos está forzando a reconsiderar y evaluar prácticamente cada pensamiento, cada acción y cada institución que hasta hoy se daban por establecidos. Toda está cambiando: usted, su familia, su barrio, su educación, su puesto, su gobierno, su relación con “los otros”. Y está cambiando dramáticamente. (McLuhan, 1967, p.6).

McLuhan lo indicó claramente, para aquel momento refiriéndose a la tecnología eléctrica, sin limitar el camino hacia otro tipo de medio o "proceso" como lo llama. Las invenciones provocan en el hombre una reconsideración de sus patrones y conductas, desarrollan otros modelos de comunicación, socialización, agrupamiento y convivencia. Esto es fundamental para este estudio, puesto que se cree que ese factor de cambio y convergencia es el que se da en la web y el que también se está gestando en las estructuras y dinámicas de las culturas juveniles. Donde diversas personas se integran y relacionan sin necesidad de tener los mismos ideales, simplemente interactúan a partir de tener intereses comunes.

Seguidamente el autor asegura que sería “imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios” (McLuhan, 1967, p.6), esta expresión avala el orden de los capítulos en el presente tomo, donde primero se explican las teorías de orden tecnológico para luego sentar conceptos de orden social.

En lo que ocupa a este apartado, se redefinen los términos que se ejecutan en la comunicación web. “Nuestra Era de la Ansiedad, se debe, en gran parte, a que

tratamos de ejecutar las tareas de hoy con las herramientas de ayer -con los conceptos de ayer-", (McLuhan, 1967, p.6). Como lo afirma el autor esta es una época para movilizar algunas barreras y explorar ante los nuevos cambios sociales y tecnológicos. Propone "borrar antiguas categorías", la presente investigación propone definir nuevas sobre la base de la comunicación en la web y sus efectos en la socialización.

En el capítulo anterior se mencionó la necesidad de re-determinar las terminologías en la comunicación digital. Y antes de explicarlo vale la pena considerar la siguiente apreciación: "Los medios, al modificar el ambiente, suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar /nuestra manera de percibir el mundo. Cuando esas cosas cambian, los hombres cambian", (McLuhan, 1967, p.22).

Lo que se quiere decir es que en la comunicación web los hombres, y en este caso los usuarios, han despertado capacidades para razonar y crear, además de dotarse de nuevos comportamientos que han incorporado tanto en su vida en espacios físicos, públicos y privados, como en su vida digital.

El principal término que ocupa a esta investigación ha sufrido considerables transformaciones desde los inicios del siglo XXI. Los estudiosos del tema consideran que muchas han sido las causas: globalización, economía, cultura, tecnología, política, opinión pública, crisis social, entre otras. No obstante, el estudio que se expondrá a continuación evaluará lo que se cree es un nuevo modelo de comunicación. Se trata entonces, de la comunicación en y a través del internet.

En ese sentido vale la pena explicar que se utilizará el concepto de *comunicación* que establece La Real Academia Española, en su apartado número dos, como un: "Trato, correspondencia entre dos o más personas". El cual será analizado a través de la consideración sobre el significado de la palabra *plataforma*, el cual la RAE, en su edición la 22ª, publicada en 2001, indica en su apartado número uno,

como: "Tablero horizontal, descubierto y elevado sobre el suelo, donde se colocan personas o cosas". Y que no sólo están colocados, sino que confluyen entre sí.

¿Por qué se conjugan dichos conceptos para fines de la investigación? Porque se considera que la manera de comunicarse en la web difiere de reglas específicas sobre los prototipos de la comunicación, es decir, efectivamente se necesita de tres elementos, dos personas y un computador, conectados virtualmente, pero donde las funciones de emisor, mensaje y receptor no son estáticas en el campo virtual que ofrece internet. Por tal razón, para definir comunicación se aplicará el concepto que posee la palabra "correspondencia", porque según las reflexiones de los teóricos a citar posteriormente, de eso se trata la comunicación en la web, de una retroalimentación con lecturas que no necesariamente deben ser secuenciales.

Si bien con esta perspectiva moderna de la comunicación no se pretende desmerecer el modelo tradicional diseñado por Shannon y Weaver (1949) como: Fuente de Información, Transmisor, Canal, Señal vinculada a una Fuente de Referencia que lleva el mensaje al Receptor. Este modelo ha cambiado, y cambia constantemente, desde el uso de la web para compartir contenido. Y en el estudio se considera que dicho planteamiento es intransferible a la comunicación digital, o, como será llamada como conclusión de la tesis: *comunicación elástica*.

En lo sucesivo, muchos de los autores a estudiar utilizan el término *plataforma* desde un punto de vista más tecnológico, mientras que para este estudio utilizaremos dicho término como un soporte intangible, ofrecido por internet, donde pueden confluír diversidad de usuarios de distintas partes del mundo; donde la creación es ilimitada y las reglas se encuentran, mayormente, en el condicionamiento del lenguaje que requiere cada medio de comunicación o red social para ser utilizados y para estructurar mensajes.

Los individuos han tomado funciones activas en los medios que internet pone a su disposición, y así lo avala Delgado Flores (2011) quien cita el concepto de sociedad-red acuñado por Manuel Castells.

Esa sociedad red es la sociedad que yo analizo como una sociedad cuya estructura social está construida en torno a redes de información a partir de la tecnología de información microelectrónica estructurada en Internet. Pero internet en ese sentido no es simplemente una tecnología: es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el equivalente a lo que fue la factoría de la era industrial o la gran corporación en la era industrial. internet es el corazón de un nuevo paradigma socio técnico que constituye en realidad la base industrial de nuestras vidas y nuestras formas de relación, de trabajo y comunicación, lo que hace internet es procesar virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos", (Castells en Delgado Flores, 2011, p.17).

A partir de la cita anterior es relevante desglosar significaciones importantes que denota el autor, como sucede con su término "sociedad red". El cual tiene una importancia de carácter único al proponer que las sociedades están modificando viejos paradigmas, donde la socialización y el intercambio cultural se están gestando con menos etiquetas y estructuras predeterminadas, así como sucede con la comunicación en internet.

Por tal motivo el vocablo "red" identifica perfectamente el sistema de comunicación en el mundo web, donde en el espacio es un compendio de hilos que se van creando y uniendo en forma de hipervínculos, donde una ventana lleva a otra, y ese medio de comunicación está integrado por sujetos que son sus creadores, pero a la vez se han convertido en mensaje y en receptores.

En la interpretación mencionada, Castells resalta que internet no es una mera tecnología, sino un medio de comunicación que ha llegado para organizar nuevas maneras de socialización humana. En ese sentido, desde el objetivo académico de la investigación se acepta y concuerda que el internet es un medio de comunicación social integrado por diversos formatos multimedia, programas, aplicaciones y redes sociales que codifican, a su manera, el mensaje a transmitir, y que han posibilitado a los usuarios a ejercer las funciones de tales medios.

No obstante, es importante remarcar que más que un medio de comunicación se considera una plataforma de comunicación, puesto que la palabra *medio* lo posiciona como algo que está en entre dos cosas, según la RAE, y bajo el aporte de la investigación se observa al internet como una línea que no está secuencialmente sujeta a nada, sino que sostiene a múltiples elementos que provocan *comunicación*.

Por otra parte Delgado Flores (2011) establece definiciones sobre la sociedad del conocimiento, donde coincide con otros teóricos que es un concepto utilizado para describir cómo la integración de la tecnología en la sociedad ha provocado cambios en la producción de diversos factores económicos y sociales.

El referido autor también habla sobre la *convergencia*, como lo hará más adelante en este capítulo Henry Jenkins. Para ampliar su visión al respecto comparte el concepto de convergencia digital del investigador Mier Finkel quien lo considera como "un conjunto de innovaciones tecnológicas y transformaciones políticas, sociales, económicas y culturales que caminan hacia la unificación de medios de captura, almacenamiento, actualización, transformación, transmisión, distribución, consulta y venta de la información procedente de múltiples fuentes, dispositivos y aparatos eléctricos" (Delgado Flores, 2011, p.37).

Delgado Flores (2011) agrega que según Mier Finkel, la convergencia digital modifica la experiencia del consumidor, de hecho, explica que se origina un nuevo modelo de consumo donde el individuo se apodera de la tecnología de acuerdo a sus necesidades, y posteriormente ataja de Finkel: "La principal barrera para el desarrollo tecnológico es la humana".

Considerando que este estudio comparará la capacidad de relacionarse de las culturas juveniles en un espacio determinado con la estructura de las narrativas transmedia en una página web es importante evaluar cómo los seres humanos adoptan la tecnología y la utilizan según sus objetivos. Si se evalúa la creación de redes sociales como *Facebook*, esta no fue creada en principio con los fines que tiene su uso hoy en día, en su inicio era una especie de anuario universitario. Sin embargo,

hoy en día *Facebook* se ubica entre las redes sociales más utilizadas en el mundo para mantenerse en contacto con personas de interés personal o profesional.

¿Cuál es el sentido de esto? Que el hombre crea las nuevas tecnologías y son los hombres quienes, según sus necesidades cambiantes adecúan dichos programas a sus necesidades de comunicación y desarrollo. En la presente investigación se estima que dicha convergencia digital y la convergencia social es producto, más allá de la tecnología, de la cultura, que demanda cambios, y que ha visto en internet un canal para romper paradigmas de comunicación.

En la época de la digitalización lo menos importante es lo tecnológico, que tiene su dinámica propia, que debe ser manejado, es cierto. Pero lo que importa son sus consecuencias sociales. Lo que importa es poner lo digital al servicio de toda persona, sin exclusiones en su derecho a la comunicación, a la información, al entretenimiento y su derecho hoy más que nunca a la excelencia de conocimiento. (Henocho Agujar en Delgado Flores, 2011, p.37).

El autor destaca un punto fundamental que resalta el objetivo de esta investigación, más allá del aporte a un tema que sigue siendo novedoso como internet y sus efectos en la comunicación y la sociabilización, al identificar el uso que le ha dado la sociedad y, en este caso, las culturas juveniles al internet como parte natural de sus vidas; observar si esta estructura de relación diversificada a través de los intereses también se aplica a la vida no digital.

En esa línea de ideas es relevante prestar atención a los cambios sociales a partir de la evolución de internet, y cómo los avances han modificado los comportamientos en la comunicación web y la sociedad. Sobre el cambio en el modelo de comunicación a partir del internet como una plataforma comunicacional donde confluyen emisores, mensajes y receptores, todos como parte de un todo concuerda con Delgado Flores (2011) quien califica de "prosumidores" a los nuevos consumidores y creadores de contenido en la web 2.0, producto de los avances de las tecnologías y el empoderamiento que las mismas han dado a los usuarios dentro de la

red. El término parece válido en cuanto a su composición y concordancia con los efectos originados por el vertiginoso avance del internet.

Continuando con el tema de los productores y consumidores en internet, Castells (2001) asegura que los productores de los avances tecnológicos de internet, desde sus inicios, fueron los usuarios; quienes innovaron en la red, dando paso a modificaciones que se fueron orquestando en un proceso de retroalimentación para el desarrollo de las aplicaciones y los programas.

Este aporte teórico demuestra, entonces, que el origen y desarrollo de dicha plataforma o medio de comunicación desde sus inicios cambió los parámetros permitiéndole a sus usuarios y consumidores ser al mismo tiempo creadores y perfeccionar los espacios virtuales. Esto concuerda con la teoría expuesta sobre los cambios en el modelo de *comunicación elástica* que sostiene internet y el término de *prosumidores* explicado anteriormente.

Más adelante en el mismo texto, Castells (2001) detalla que no es internet lo que produce cambios de comportamiento, sino es el comportamiento de la sociedad red que produce cambios en internet, a través del uso, de la interacción, de satisfacer sus necesidades gracias a las invenciones tecnológicas. El autor no le resta importancia a internet dentro del debate tecnológico, más bien lo califica como "instrumento" que desarrolla invenciones pero no cambia ni modifica comportamientos humanos, estos vienen propios de la naturaleza social que se expresa a través de una plataforma.

Para dar seguimiento a la secuencia de capítulos que se expone en la investigación y continuar con las consideraciones de tipo social, es importante resumir los elementos que definen el presente apartado teórico. Inicialmente la tecnología fue, es y será un instrumento perfeccionado por el hombre a través de su uso y mediante el cual expresa los cambios sociales que desarrolla; eso generando a

su vez nuevos modelos de socializar y comunicarse, caso que ocupa al estudio en curso.

Como segundo elemento importante a destacar es la estructura comunicacional que se crea en internet, pasando de ser lineal según con el esquema emisor-medio-mensaje-receptor, a considerarse multidireccional gracias al internet, llamado medio de comunicación, como una plataforma comunicacional donde quien crea contenidos no deja de recibirlos y retroalimentarse con las producciones del universo virtual. Es decir, emisores, mensajes y receptores confluyen sin organización limitante.

2.2 La Convergencia según Henry Jenkins y teorías sobre la comunicación interactiva

“Convergencia es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose” (Jenkins, 2008, p.14).

En el capítulo anterior se mencionó la importancia de redefinir términos en torno a los nuevos modelos de comunicación que se originan como producto de las innovaciones tecnológicas. A partir del estudio a realizar se considera que las investigaciones en torno a dicho tema serían de mayor valor y comprensión si desde el área de las comunicaciones, no desde la tecnología, se generaran nuevos conceptos que identificaron los recientes patrones comunicacionales que se orquestan a partir de la web, además, cuyos patrones de comunicación están migrando a los

comportamientos de socialización, como se espera comparar a través del presente trabajo.

"La tecnología se convierte en objeto del discurso y entra a formar parte de una trama cultural donde conocimiento y poder se entremezclan", (Scolari, 2008, p.72). El autor coloca en la misma cita las palabras que son objeto de estudio de la tesis: tecnología, entendiéndola como medio y parte fundamental que permite el proceso en la comunicación; y cultura, como el centro donde se gestan los avances de dicha tecnología, y donde sus alcances pueden ser cuantificados. Tal apreciación corrobora que la convergencias, tecnológicas y culturales, van de la mano en cuanto a proceso de desarrollo social se refiere.

Más adelante en el mismo libro, Scolari, rescata a Pierre Lévy quien propuso el término de *superlenguaje* que "iría más allá de la oralidad y del texto impreso para ubicarse en el cruce entre el multimedia y el dialogismo colectivo que permite la red digital"(Lévy 1994 en Scolari, 2008, p.75). Se observa como Lévy dio preponderancia a denominar, de alguna manera, la comunicación interactiva que se orquesta en la red. En el presente trabajo el concepto explicado como *comunicación elástica* representa un aporte que busca unificar dos procesos que convergen simultáneamente: la tecnología y la cultura.

Sobre la concepción de *convergencia*, Jenkins (2008), considera que el significado no depende solamente de la concepción de cambio que alberga diversos aspectos sociales y tecnológicos, sino que también acuña el significado de *convergencia* la transformación cultural, donde los usuarios y consumidores se vean motivados por los productores de información a buscar nuevos contenidos y establecer nexos con los nuevos medios.

Jenkins (2008) resalta que la circulación de mensajes por diversos formatos o sistemas mediáticos depende en gran medida del interés de los consumidores en atraer informaciones específicas. Destaca que "en el mundo de la convergencia mediática, se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se

atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas” (Jenkins, 2008, p.14).

Seguidamente el autor menciona que la convergencia no depende de la modernidad que provee la tecnología, ya que esta se origina en la mente de los consumidores y en sus "interacciones sociales" con las otras personas. Este punto es central en la investigación, porque se suma a los estudios recientes sobre cómo ha cambiado el modelo comunicacional en internet a partir de la incorporación de los usuarios como sujetos activos en la creación de los contenidos, esto a partir del uso de la tecnología digital, puesto que fueron los propios usuarios quienes desde el inicio de la web contribuyeron con su construcción, perfeccionando el uso de la tecnología y originando lo que es hoy un nuevo modelo comunicacional en una plataforma donde confluyen emisores con receptores y mensajes.

La premisa expuesta será explicada a través de la investigación evaluando si la dinámica de las culturas juveniles que se manifiestan en la plaza de los Palos Grandes es similar al modo en que se estructuran los contenidos en una página web transmedia.

Jenkins (2008) afirma que en la actualidad hay dos tipos de convergencias: la corporativa y la popular, las cuales desembocan en la convergencia tecnológica. La primera representa las transformaciones que se han gestado desde las empresas e industrias productoras de bienes y servicios culturales, y sobre cómo han mutado en su proceso de venta, en relación a la interacción que sostienen con los consumidores, la cual ha cambiado con el tiempo por múltiples efectos. Mientras, la segunda se da desde la relación de los consumidores con la cultura, sobre cómo reciben los contenidos culturales, los procesan o crean nuevas formas de convivencia cultural. El segundo punto es importante para la investigación puesto que se cree que las culturas juveniles a estudiar han cambiado su manera de consumir los productos culturales y, a través de internet, han modificado la manera de comunicarse e integrarse a grupos sociales.

El investigador asegura que no es extraño que productores o consumidores estén al tanto de las características y motivaciones que rigen sus interacciones dentro del hecho comunicacional, a su juicio, la diferencia estaría en que la comunidad de consumidores sólo cuenta con su autoridad moral para exigir los contenidos que requiere, y por su parte, los productores poseen estatus legales que refuerzan o limitan su calidad de producción.

Jenkins (2008) enfatiza que en la cultura de la convergencia, todas las personas son participantes, aunque tengan diversos estados de influencia o consumo.

Adicionalmente precisa que la invención de nuevos medios está reivindicando el derecho de las personas a decidir cómo quieren leer los contenidos, al referirse a la prensa escrita, la cual de forma ordenada indica y distribuye las informaciones bajo una lectura lineal.

Al concluir el presente apartado, se puede decir que para Jenkins (2008) la convergencia no sólo depende de las nuevas tecnologías que se crean o revelan con mayor o menor receptividad en las sociedades, más importante aún, depende también del interés de los consumidores por adaptarse a las nuevas tecnologías mediáticas, y allí se da la convergencia cultural, lo cual genera nuevas formas de producción cultural.

Para cerrar las consideraciones del autor respecto a la convergencia de la cultura y la tecnología, también es relevante rescatar sus apreciaciones en torno al *consumo*. Afirma que en la modernidad el término se coloca entre lo público y colectivo, apartándose de lo individual, ubicando al *consumo* en un estado donde confluyen intereses compartidos por uno o varios grupos, lo cual es importante tenerlo en cuenta a fin de conocer qué consumen culturalmente las culturas juveniles a estudiar y si la dinámica coincide con las teorías expuestas.

Entre tanto, los “fans”, como los denomina Jenkins (2008), se conforman como una figura más activa que no sólo espera a ver aquello que los productores

tienen para darle, sino que decide participar plenamente buscando las opciones que requiere. Esto también es transmediático, el hecho de que el consumidor se incorpore en un plan más activo dentro de los medios.

El autor coloca diversos ejemplos de cómo en los Estados Unidos para impulsar campañas políticas o propagandas se hacía uso de la cultura de los fans. Coloca el caso de Meetup.Com, al explicar que su creador Scott Heiferman se convirtió en un punto de encuentro digital donde las personas que tienen intereses comunes pueden comunicarse y crear comunidades virtuales. En principio la congregación de fans se hizo alrededor de consumidores de productos como: *El Señor de Los Anillos* y *Expediente X*. En la actualidad los grupos de dicha página albergan danza, arte, lenguaje y cultura, salud y bienestar, entre otros.

Jenkins (2008) reflexiona sobre el poder de los fans como movimiento que defiende intereses comunes. La página mencionada es muestra de ello. De igual manera, coloca de ejemplo al programa *Photoshop* que también fue utilizado por grupos y movimientos para impulsar algunas campañas, en su mayoría con fines políticos, alrededor del mundo.

Es así como se puede observar que en los espacios digitales Jenkins habla de *fans* para referirse a grupos que se congregan a través de la web para comunicarse e intercambiar ideas sobre sus temas de interés. Puede esto compararse con la motivación de agruparse por parte de las subculturas, culturas juveniles y tribus urbanas quienes a su vez pueden o no ser parte del término denominado *fans* en comunidades digitales. Todos siendo productores y consumidores culturales a través de la cercanía y alcance que ofrece el internet como medio de comunicación de masas de fácil uso.

CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO. SOBRE LAS CULTURAS JUVENILES

“Los viejos agrupamientos cívicos, estatales y nacionales ya no funcionan. Nada podría estar más alejado del espíritu de la nueva tecnología que «un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar». Usted ya no puede irse a casa”, (McLuhan, 1967, p.10).

3.1 Breve reseña de la conformación histórica de las Culturas Juveniles

Como lo dice la cita al inicio del capítulo, McLuhan consideraba ya desde 1967 que la esencia de las nuevas tecnologías evoca emancipación del conocimiento. Es así como esa concepción puede transferirse a la estructura y dinámica de las culturas juveniles a estudiar, específicamente en la plaza de Los Palos Grandes. Para comprender cómo se estructuran dichos grupos, es necesario antes precisar algunos conceptos.

Rossana Reguillo (2000) asegura que la cultura representa hoy en día un papel prioritario en todos los ámbitos de la vida. Para la autora, podría afirmarse que la cultura se ha conformado en un área donde confluyen las representaciones juveniles.

Además, reconoce que los jóvenes representaron un lugar determinante en la historia del siglo XX, recuerda que fue en la década de los sesenta cuando los grupos estudiantiles comenzaron a hacerse sentir en América Latina, a través de sus expresiones, curiosidades, arte, protestas. Reguillo (2000) explica que dichos movimientos se manifestaban para exaltar aquellos conflictos de las sociedades modernas, asentando el piso político de la década de los setenta. En ese sentido,

rescata que socialmente los grupos juveniles fueron, de alguna manera, etiquetados como los responsables del desorden y violencia social, ubicándolos en su relación con las drogas.

Los *chavos banda*, los cholos *los punks* en México; las *maras* en Guatemala y El Salvador, los grupos de *sicarios, bandas y parche* en Colombia, los *landres JS* de los barrios en Venezuela, *los favelados* en Brasil, empezaron a ocupar espacios en la nota roja o policiaca en los medios de comunicación y a despertar el interés de las ciencias sociales. (Reguillo, 2000, p.21).

En la década de los ochenta y comienzo de los noventa se creaba una matriz de opinión sobre el entorno de los jóvenes tomando como referencia a las drogas, con lo cual se pretendía justificar su comportamiento emergente, calificándolos como "violentos" y "delincuentes", "estudiantes revoltosos", "subversivos", quienes en su mayoría tomaban espacios públicos para su expresión, según expone la autora. En ese sentido, detalla que fue sencillo denominarlos "víctimas propiciatorias", ante el evidente descontento social y el desacato estatal.

Para finalizar el preámbulo de Reguillo (2000) sobre el recuento histórico de las culturas juveniles es importante rescatar la referencia que toma del historiador Eric Hobsbawm, quien, según relata la autora, consideró que la cultura juvenil se convirtió en el seno de la revolución cultural del siglo XX.

Sobre la concepción de Cultura, vale la pena citar a Aguirre et al (1998) quienes coinciden con Brunner (1993) al arrojar que la misma se relaciona y se construye a partir de un compendio de significados, "en el fondo tiene que ver con la capacidad colectiva de producir sentidos, afirmar valores, compartir prácticas e innovar" (Brunner1993, en Aguirre, et al, 1998, p.141).

Para relacionar dicho concepto con la investigación es importante tomar en cuenta la apreciación que realiza el libro sobre el capital social, pues menciona que independientemente de los usos el encuentro y construcción social se da en la "valoración del espacio público y la identidad cultural"(Aguirre, et al, 1998, p.155).

Por su parte Maffesoli (2004) considera que desde el siglo XX hasta nuestros días el tribalismo se acrecienta en las sociedades del mundo, señala que en el caso de las comunidades hispanas han localizado en el tribalismo la dinámica de su contemporaneidad.

El autor afirma que tras estudios etnográficos se demuestra que la conformación de sociedades se ha gestado progresivamente a partir de la estructuración de pequeños grupos, a quienes califica de "microgrupos" provenientes de diversos ámbitos: religiosos, deportivos, musicales, entre otros.

Maffesoli, amplía el tema al referirse a que en América Latina las paradojas han sido una variable intermitente, en la historia de dichas naciones.

En este sentido, ya no se trata de definir algo negro o blanco, sino de entender el vaivén en el seno de la vida social, entender el claroscuro de la dinámica social, es precisamente aquí, donde encontramos la referencia a la ambivalencia, a la ambigüedad. Es esto lo que se encuentra en la paradoja intrínseca de la vida social en donde uno no se puede dividir de manera tajante, dicotómica, donde siempre existe una ida y vuelta entre un polo y otro, entre una circunstancia y otra venidera. (Maffesoli, 2004, p.7).

Es decir, el autor explica que en el seno de las dinámicas sociales los cambios y las convergencias culturales son el común denominador, donde son pocas las verdades absolutas puesto que la "vida social" a la que hace referencia puede tener muchas interpretaciones de acuerdo a las comunidades o grupos de una sociedad.

Por su parte Oriol, P; Pérez y J.M Tropea (1996), aseguran que la desintegración de la "capacidad cohesiva" de las sociedades deja terreno a que se generen grupos cuyas pasiones se juntan para validar identidades colectivas.

Los autores indican que la mayoría de los antropólogos y etnólogos se oponen al concepto contemporáneo de *tribus urbanas*, ya que esta sería contraria a la definición de tribus primitivas. No obstante, expresan que los medios de

comunicación han cultivado el término acuñándolo a los grupos que emergen con nuevas propuestas culturales.

Valdría la pena, entonces, referirse a las consideraciones de Michel Maffesoli: "Está claro que así como las masas están en perpetua efervescencia, las tribus que cristalizan en ella no son estables, y las personas que las componen pueden evolucionar de unas a otras." (Maffesoli en Oriol, P; Pérez, J.M Tropea, 1996, p.33).

Según Maffesoli las sociedades modernas se caracterizan por su constante cambio y conversión en los principios y parámetros socialmente establecidos, por lo cual, surgen diversidades de grupos juveniles que van contra dichos dogmas o simplemente crean nuevas maneras de sociabilizar.

Sobre las subculturas, para Oriol, P; Pérez y J.M Tropea (1996) el proceso de las mismas podría explicarse a través de un concepto evolucionista, puesto que diversos autores manifiestan que cada estilo resultaría de otros. Reflexionando sobre los antecedentes de las subculturas, los autores indican que podría situarse en 1915 cuando comienzan a conformarse las culturas juveniles, en la mayoría de las ciudades americanas, sobretodo en Chicago, puesto que era sede de transformaciones sociales y culturales.

Seguidamente recuerda que fue la obra de Wiliam Foote White, *La sociedad de las esquinas (1943)* la que puntualizará diferencias en los paradigmas que se tenían en relación a los grupos juveniles. En la investigación se encontrarían valores como solidaridad y apoyo entre los integrantes de dichos grupos, excluyendo lo relacionado a la violencia y delitos, a pesar que tales elementos eran componente de la formación de las subculturas.

3.2 Acercamiento al concepto de culturas juveniles

"Que los seres humanos se vean a sí mismos como son, sin juzgarse, constituye hoy tal vez la subversión más válida", Rafael Cadenas

Poemas Selectos

Según lo explica Reguillo (2000) los jóvenes han recreado nuevas estructuras de organización que se conducen hacia el exterior en sus relaciones con los otros como formas de protección y seguridad hacia los sistemas sociales de los cuales se ven descartados, en algunos casos. La autora detalla que en el estudio interior de tales grupos se puede apreciar la toma de espacios comunes y las identidades propias, de las cuales se produce una relación colectiva.

En ese sentido establece la diferencia de las culturas juveniles con los grupos violentos, al describirlos como "formas de actuación política no institucionalizada". (Reguillo, 2000, p.14).

La anarquía, los grafitis urbanos, los ritmos tribales, los consumos culturales, la búsqueda de alternativas y los compromisos itinerantes, deben ser leídos como formas de actuación política no institucionalizada y no como las prácticas más o menos inofensivas de un montón de desadaptados. (Reguillo, 2000, p.14).

Adentrarse en las conformaciones culturales de las culturas juveniles, en sus estructuras, en los nuevos modelos y parámetros sociales que imponen al organizarse como grupo, en las nuevas ideas sobre el hecho cultural. A eso se refiere la autora en la cita anterior, en no ver a las tribus urbanas y culturas juveniles en su concepción como alejados de lo socialmente establecido, sino en la crítica o construcción de alternativas diferentes a lo ofertado culturalmente. No solo diferente sino producto del

mismo consumo cultural pero con otros modelos, otras características, otras maneras de identificarse con el arte.

Reguillo (2000) subraya que las objeciones que realizan los jóvenes a la sociedad están representadas en la conformación de tales subculturas, tribus o grupos, donde exponen las "fortalezas" y "debilidades".

En ese sentido asegura que las culturas juveniles funcionan como manifestación que compila mediante códigos y lenguajes, "la esperanza y el miedo". Y en sus medios de expresión, comunicación e interacción, se encuentran sus apreciaciones de mundo.

Los jóvenes no constituyen una categoría homogénea, no comparten los modos de inserción en la estructura social lo que implica una cuestión de fondo: sus esquemas de representación configuran campos de acción diferenciados y desiguales. (Reguillo, 2000, p.30).

En esa línea de ideas la autora hace referencia a lo arrojado por Bourdieu (1990), quien objeta que "la juventud no es más que una palabra", a lo cual la autora le acuña que son categorías construidas, recordando que las mismas son producto de las sociedades y su diversificación.

Adicionalmente manifiesta que a partir de la década de los 80 los jóvenes han explorado y ubicado alineaciones en las cuales ellos mismos, -con sus códigos, normas, estilo y estructura interna-, son responsables de su conformación. Reguillo (2000) califica de "urgente" divisar la "heterogeneidad" de las culturas a fin de conocer cómo es la estructura interna en cuanto a: poder, interacción, objetivos, códigos, etc. Esta premisa es parte del trabajo de grado, conocer la dinámica de las culturas juveniles y determinar a través de un análisis los puntos expuestos anteriormente.

La interacción de los jóvenes con las instituciones sociales se da de manera activa, existen diversos enfoques para el estudio de la conformación de los grupos: uno desde el grupo a la sociedad, y el otro, desde la sociedad hacia el grupo; a partir

de sus identidades, "formas de acción", lo cual la autora denomina como "direccionalidad del enfoque".

Seguidamente detalla que en el primer caso la identidad grupal permite entender la relación de los individuos con la sociedad; explica, que a este tipo de concepción de agrupación se añaden las clasificaciones de índole juvenil como "identidades juveniles", "grupos de pares", "subculturas juveniles", entre otros.

Reguillo (2000) menciona que todos los grupos sociales organizan su "propia alteridad", en la conformación de su identidad, algunos relacionando una posición de contrariedad con instituciones sociales, como la política, por ejemplo. En esa línea de ideas resalta que la política no se mantiene como una institución retirada de los intereses de la colectividad juvenil; no obstante, explica que dichas relaciones no han sido trabajadas lo suficiente ocasionando que la política sea vista por algunos jóvenes dentro de los márgenes de la negatividad.

Es importante precisar los conceptos que presenta Reguillo (2000) relacionados sobre las conformaciones y las estructuras juveniles. Al concepto de *grupo* lo considera como la congregación de diversos jóvenes sin "organicidad", donde la relación se gesta por el contexto que ofrece el espacio y el tiempo. Mientras el *colectivo*, se refiere al móvil que guía los planes y los ideales comunes, aunque no compartan la identidad de la mayoría.

Por otra parte, Reguillo (2000) manifiesta que las *identidades juveniles* representan la imagen de identificación con un modelo de subculturas, tribus urbanas o grupos en específico, ejemplo: darks, punks, patineteros, entre otros.

La autora define a las culturas juveniles como un acumulado diverso de manifestaciones y actividades socioculturales juveniles. Para fines de la investigación se tomará el concepto de *culturas juveniles* para albergar a subculturas, grupos y tribus urbanas. No se puede decir que son categorías que están dentro, una de otra, tampoco se pretende establecer que no tienen diferencias marcadas puesto que

anteriormente fueron señaladas algunas a través de la teoría de Reguillo (2000), sin embargo, todos los grupos a estudiar son juveniles y todos forman parte de la cultura, por ello se generalizará el presente estudio a partir de dicha apreciación.

En torno a la construcción de lo juvenil la autora cita a Bourdieu (1994) quien ha resaltado que las interacciones entre la "edad biológica" y la "edad social" son de difícil relación y tratamiento, ya que en muchas oportunidades son sujetas a manipulación por parte de productores de cultura, quienes aprovechan algunos patrones establecidos socialmente vinculados a la edad para ofrecer productos determinados a un grupo de jóvenes.

Por su parte Maffesoli (2004) acuña el concepto de *tribus urbanas* que se manifiestan como la reconstitución de los sujetos de una comunidad determinada, donde el "sentido de pertenencia" es característico en la defensa diaria de sus ideales ante la realidad social.

En esa línea de ideas Reguillo (2000) cita a Maffesoli (2004) quien explica que se debe comprender la mutación y conversión de las culturas juveniles, también, desde la estructuración de la identidad y representación del sujeto -como actor de la sociedad-, son las instituciones sociales como la familia, religión, política, los que están orientados a descategorizar a los jóvenes, mientras la industria cultural ha "abierto y desregularizado el espacio para la inclusión de la diversidad estética y ética juvenil"(Reguillo, 2000, p.51).

Por otra parte, la autora trae a la discusión la relación de las culturas juveniles con los bienes culturales, como espacio donde confluyen los significados sociales. Para ello Reguillo menciona que para Bourdieu es importante tener en cuenta al consumo cultural como medio de "identificación-diferenciación" social (Reguillo, 2000, p.40).

Entretanto, los autores Oriol, P; Pérez y J.M Tropea (1996) mencionan que las agrupaciones tienen las siguientes características:

- 1) Tienden a potenciar las pulsiones gregarias y asociativas del sujeto, que, de este modo, se siente inserto en una unidad de orden superior.
- 2) Defienden presuntos intereses comunes -del grupo, queremos decir- y estrechan vínculos gregarios basados en valores específicos.

Los investigadores, Oriol, P; Pérez y J.M Tropea (1996), detallan que se denomina grupo a aquellas asociaciones cuyo sentido de pertenencia se fomenta en las experiencias que sostiene el colectivo, dejando de lado el individualismo. Asimismo, puntualizan que no es novedosa la conformación de grupos juveniles en torno al hecho cultural, más bien responde a un hecho ancestral, donde se crean dos identidades, la propia y la colectiva.

En torno al concepto de *tribus urbanas* y su conformación, los autores consideran que "una tribu urbana, se constituye como un conjunto de reglas específicas (diferenciadoras) a las que el joven decide confiar su imagen parcial o global, con diferentes -pero bastantes altos- niveles de implicación personal" (Oriol, P; Pérez, J.M Tropea, 1996, p.91).

Sean subculturas, tribus urbanas, grupos juveniles o culturas juveniles, todos los autores expuesto coinciden que el estilo de cultura juvenil revela actitudes y necesidades, en el contexto de unas propuestas culturales que se quieren diferenciar de las identidades sociales estructuradas.

Para continuar con las apreciaciones de los teóricos sobre el tema a estudiar, vale la pena referirse a Carlos Feixa quien considera que las culturas juveniles como un espacio donde:

Las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la vida institucional, [también] definen la aparición de microsociedades juveniles, con grados significativos de autonomía respecto de las instituciones adultas (Feixa, 1998. p.60). (Consultado en <http://www.scielo.org.ar/pdf/ras/v6n11/v6n11a13>).

Es importante resaltar que el autor se refiere a la construcción de "microsociedades juveniles" lo cual se considera parte del proceso de sociabilización que se crea dentro de las subculturas, tribus urbanas, grupos y culturas juveniles, al momento de su conformación como entidad social.

3.3 Consideraciones sobre el Consumo Cultural

Reguillo asegura que la globalización se enfrenta con lo que denomina "relocalización" de los jóvenes. Para la autora, las culturas juveniles reaccionan a los cambios mundiales creando nuevos espacios de socialización e identidad, como respuesta a la categorización de identidades que brinda una sociedad altamente cambiante. Se coloca en la discusión el consumo cultural porque este factor forma parte de la relación de los jóvenes con la sociedad, no sólo del ámbito mercantilista sino desde la construcción de quiénes son a partir de sus necesidades. Construcciones que han realizado los jóvenes a partir de sus intereses "de sus vínculos con las industrias culturales pero anclados en sus propios colectivos o lugares de significación" (Reguillo, 2000, p.71).

Al hablarse de consumo cultural se entiende la producción de bienes, productos, mercancías, valores para todos los niveles de la sociedad de acuerdo a sus necesidades, la autora califica de "pasmoso" la industria dirigida a satisfacer la demanda de los jóvenes en torno a: vestimenta, alimentos, música, medios de comunicación social, entre otros.

En el caso de las culturas juveniles, la autora, puntualiza que el consumo cultural permite que los jóvenes adopten "diferenciaciones identitarias", argumentando que los productos culturales además de ser medios para la manifestación de la construcción de las identidades juveniles, son también el

componente de la definición de las mismas. En esa línea de ideas, Reguillo (2000) toma como ejemplo a la vestimenta, recordando que en las subculturas es un elemento que permite la diferenciación de los otros grupos desde la simbología.

Puede decirse, sin exagerar, que no existen identidades juveniles que no reinventen los productos ofertados por el mercado para imprimirles a través de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalezca la asociación objeto-símbolo-identidad. En términos analíticos, ello significa que tanto los objetos como las marcas corporales no pueden ser entonces interpretados al margen del grupo que les da sentido, como si se tratara simplemente de una moda o un patrón "inocente" de repetición generalizado. (Reguillo, 2000, p.97).

En esa línea de ideas es importante explicar el punto anterior, pues se trata de la creación de nuevos modelos y nuevas maneras de vivir la cultura a partir de las reinterpretaciones de cada subcultura, cultura juvenil, grupos, tribus urbanas, entre otros; agregaciones a la manera de entender y vivir la cultura, lo codifiquen de manera consciente o no. Así, la autora hace referencia a la concepción de Michel de Certeau (1996) quien determina que los individuos se inclinan a "marcar" los objetos para estamparles, mediante su uso, su propia identidad. (Reguillo, 2000, p.98).

Reguillo manifiesta que las cosas, las marcas y las expresiones del cuerpo, el espacio y el tiempo no están alejados de la evaluación de las culturas juveniles pues forman parte de la construcción de las mismas, para darse a conocer y para reconocerse entre ellos, diferenciándose de otros.

Los patrones estéticos entre los jóvenes han jugado un papel fundamental como elementos de identificación y diferenciación, no sólo con respecto al mundo adulto, sino entre ellos mismos. Entre los jóvenes, la tendencia a distinguirse de otros grupos de pares mediante ciertos usos estéticos y a través de marcas simbólicas específicas, se desplaza ahora hacia una diferenciación que tiene como plataforma central lo que, a falta de un concepto más pertinente, se denomina "consumos culturales", es decir, a partir de su relación con productos culturales como la literatura, el cine y especialmente la música. (Reguillo, 2000, p.112).

Para llevar el análisis al campo del consumo cultural venezolano, es importante el reconocimiento de las sociedades en los productos culturales ofertados y construidos; por tanto, es la investigación de cómo utilizan los individuos tales manifestaciones de la cultura masiva, pues a partir de allí se podría comprender la conformación y dinámica de las culturas urbanas. (Aguirre, et al, 1998, p.138).

Aguirre et al (1998) rescata que los urbanismos no se definen sólo por sus estructuras físicas sino por la transformación de los usos de la ciudad, de sus representaciones simbólicas. "Todos los habitantes de una ciudad manifiestan una imagen particular acerca de ella, esta imagen es construida a partir del uso de la apropiación que el individuo realiza de los bienes, servicios y actividad que le ofrece el entorno". (Aguirre, et al, 1998, p.139).

En ese sentido el texto explica que del consumo cultural gestado en las ciudades también se crean y construyen las estructuras de la sociedad, tanto a niveles de comunicación e integración. Los escritores mencionan un argumento que sostiene la presente investigación, pues aseguran que la importancia de los estudios culturales radica en que ofrecen una mirada diferente de cómo cambia la ciudadanía tras las diferentes maneras de vivencia cultural, desde el uso de las nuevas tecnologías hasta la forma en que los individuos se reconocen en la pertenencia de los espacios públicos. Para la apreciación conceptual de consumo cultural vale la pena referirse a: "el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica" (Aguirre, et al, 1998, p.153).

En la cita anterior los autores expresan lo señalado al comienzo del capítulo "el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio", es decir aquello que consumen representa un modelo a seguir para definirse en la actualidad. En el presente trabajo de investigación se habla de consumo cultural dirigido a conocer las

identificaciones que tienen los integrantes de las culturas juveniles sobre sus gustos en materia de cultura y cómo y por cuál medio de manifiestan.

CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

¿Cómo se asemeja la dinámica que tienen las culturas juveniles que se manifiestan en la plaza de Los Palos Grandes con el funcionamiento de los contenidos que responden a las narrativas transmedia?

Del latín *cultūra*, se entiende cultura, entre otras cosas, como un conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc, establecido por la Real Academia Española. Por su parte, Brunner (1993) en Aguirre et al (1998) establece que la *cultura* se relaciona con una organización de significados y la capacidad colectiva para generar códigos sociales, valores, signos y prácticas. Dichos autores serán utilizados a lo largo de la investigación para detallar teorías sobre el *consumo cultural*, puesto que al estudiar los intereses de las subculturas tal concepto debe ser definido motivado a la producción y demanda de la cultura en el mercado venezolano.

Luego de precisar conceptos de cultura y citar a los dos teóricos mencionados anteriormente en sus apreciaciones del hombre en la sociedad, se tomarán como fuente de investigación los estudios realizados por Rossana Reguillo (2000) en torno a las subculturas, contraculturas o culturas juveniles, quien menciona que las culturas juveniles ejercen su “esperanza” y “miedo” a través de signos y símbolos.

Seguidamente se detallarán conceptos de cultura, subculturas y tribus urbanas. Aguirre et al (1998), especifican que la visión del *consumo cultural* ha permitido reconocer las incidencias de las formas de ser ciudadano a partir de las

variaciones en los aspectos culturales de las personas, esto será objeto de estudio en la investigación a realizar.

En torno a las definiciones que se harán sobre el lenguaje multimedia, las teorías de Henry Jenkins y Denis Porto Renó serán la base conceptual que sostendrá la investigación, ya que el primero es reconocido como el mayor de los estudiosos de las *narrativas transmedia* y el segundo se conoce como gran investigador del tema a través del ejercicio de la teoría.

La transmedia parte de una premisa base que se diversifica a través de otras estructuras como medio del contenido, dichas estructuras que pueden ser audiovisuales como fotos, videos, o narrativas a partir de textos largos y breves. Esa diversificación le da participación al usuario para que decida cómo ver el contenido que más le interesa según sus necesidades y la manera como está contado y distribuido.

Mediante las bases conceptuales de la transmedia, diversificación de contenidos vinculantes, se observará y describirá cómo viven la cultura diferentes tribus urbanas que conviven en un mismo espacio físico, en este caso, la plaza Los Palos Grandes.

“...la información tiene, por tanto, un doble carácter: por un lado, la información en sí, almacenada en los distintos nudos, por otro, la forma en la que los nudos de información están enlazados en sí”, (Moscoso, 1991, p.42). Para definir teóricamente lo que engloba la pregunta de investigación se citarán a las autoras señaladas con su obra *Los sistemas de hipertexto e hipermedios*, donde explican que la información tiene una doble forma, por una parte la manera en que la información se almacena en diversos nudos y por otro, cómo dichos nudos están enlazados entre sí, y la significación que tiene dicha organización en la operatividad de los sistemas hipermediales.

Se sabe que las subculturas que se manifiestan en la plaza de Los Palos Grandes se almacenan allí por uno u otro motivo, con la presente investigación se desea conocer si dichos grupos se relacionan así como lo hacen los formatos multimedia en los sistemas de hipermedios, porque como se ha explicado anteriormente estos grupos constituirán lo que en la web constituyen los productores de contenidos transmedia en un sistema de hipermedios, creando maneras de comunicación.

Para hilar la investigación se hará uso de las teorías que expone McLuhan en materia de comunicación y entendimiento de medio como proceso social, de cambio y conversión ante los avances en materia tecnológica.

2. Objetivos de la investigación

2.1 Objetivo general

Crear una página web que funcione en base a las teorías de narrativas transmedia que describa la dinámica de las culturas juveniles que se manifiestan en la plaza de Los Palos Grandes.

2.2 Objetivos específicos

-Definir teorías sobre Narrativas Transmedia y detallar la concepción de Culturas Juveniles según Rossana Reguillo.

-Relacionar la teoría transmedia e hipertextos, con la interacción de las culturas juveniles en la plaza de Los Palos Grandes.

-Crear una página web transmedia según los resultados obtenidos de la comparación entre las teorías transmedia y la interacción de las culturas juveniles con la plaza de Los Palos Grandes.

3. Justificación, Recursos y factibilidad

3.1 Justificación del contenido

"Es imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios", (McLuhan, 1967, p.6). La anterior cita es referencia de un autor que ha hilado el trabajo teórico y práctico que se presenta a continuación. Definiciones que arrojan la preponderancia de estudiar y entender los medios que -de momento- son usados por los consumidores para desarrollarse socialmente. Y al hablar de "medios", no se entiende simplemente como medios de comunicación o canales, sino como los instrumentos que ha construido la sociedad para lograr sus fines.

De acuerdo al trabajo de investigación el valor que se le dará al término "medio" aplicado por McLuhan se ubica en el uso de la tecnología y la conversión que ha logrado la misma en la comunicación y la cultura. Específicamente en el uso de internet como medio de comunicación, aunque en apartados anteriores se haya considerado que en la actualidad la palabra idónea es "plataforma". La cita del inicio es la base de la justificación de la tesis a realizar, ya que los últimos años se han caracterizado por el cambio a nivel social y cultural con la llegada del internet a la

vida cotidiana de los seres humanos, ¿cómo repercute esto en la comunicación y la manera de relacionarse?

La tesis constituye un aporte a una serie de estudios que se han realizado sobre, en principio, el almacenamiento de información y luego, con la llegada de los avances tecnológicos, la manera de generar mensajes que tienen lecturas no secuenciales en la web y que de igual manera son comprensibles. En la sociedad actual, el uso de internet y sus formas de expresión para comunicarse son avasallantes, por lo que el estudio de esta nueva forma de estructurar los mensajes, como lo son las narrativas transmedia, representa una importancia tanto a corto como a largo plazo para lograr comprender y fomentar el equilibrio entre el desarrollo social y la tecnología.

McLuhan (1967) asegura que los jóvenes comprenden por instinto los cambios tecnológicos en los cuales se ven inmersas las sociedades. Esta frase sirve para corroborar que comparar la estructura de los contenidos transmedia en una página web, con la forma de relacionarse de las culturas juveniles en el espacio de la plaza de Los Palos Grandes, aplica. Puesto que al conocer las prácticas y los valores culturales y sociales de dichos grupos, también se comprende su relación con el desarrollo tecnológico, y quizás cómo ese factor -tecnológico- ha minado viejas concepciones sobre las relaciones sociales.

Las teorías empleadas anteriormente para definir los conceptos relacionados a la cultura y al nacimiento de grupos que se diversifican de acuerdo a sus intereses, ha dejado entre líneas que el espacio público no es sólo un lugar de esparcimiento urbano y social, sino un sitio donde se desarrollan hechos de índole cultural a través de los individuos que buscan nuevas maneras de relacionarse, así lo avala Reguillo (1993) en Aguirre et al (1998).

Seguidamente no se puede obviar la función que cumple la ciudad como espacio ya que "no es solamente una construcción material y física, también es un espacio que alberga pensamientos, creencias, costumbres, tradiciones, hábitos y

formas de vida de individuo que habitan, que nos testimonian sobre las identidades y culturas que conforman el apego a los lugares urbanos". (Aguirre et al, 1998, p.136).

La investigación que se realizará se enmarca en el interés de conocer si las culturas juveniles que asisten a la plaza de los Palos Grandes se relacionan con otros grupos desde el interés de compartir sus expresiones culturales, de hacerlo, su práctica podría compararse con los formatos multimedia en los sistemas de hipermedios, y con la generación de nuevas formas de comunicación a partir del hecho cultural, en este caso desde la perspectiva de las teorías transmedia explicadas por Henry Jenkins y ampliadas por Denis Porto Renó.

3.2 Justificación del medio audiovisual

La investigación será distribuida en textos en un espacio digital a partir de las teorías de *narrativas transmedia* ampliadas por Henry Jenkins y los aportes realizados por Denis Porto Renó. Para ser más específicos se construirá una página web a través del creador de Sitios Web <http://es.wix.com>, en la cual se podrán leer textos que expondrán el estudio realizado.

De igual manera se prevé que la página web posea cuenta en las redes sociales, como *Twitter*, y canal de *Youtube* correspondiendo a la diversificación del mensaje que propone la narrativa transmedia como lenguaje audiovisual.

Vale la pena resaltar que en materia comunicacional se vuelve fructífero el estudio de las analogías que consciente o inconscientemente se dan entre el desarrollo de las nuevas tecnologías y las dinámicas de la interacción humana. Sin duda, las tecnologías están cambiando la manera en que el hombre se relaciona y comunica.

3.3 Recursos del medio audiovisual

En la página web se distribuirán contenidos en diferentes entradas, en la primera los resultados de la investigación, luego se espera colocar videos que recojan entrevistas a algunos sujetos pertenecientes a las culturas juveniles estudiadas y, por último, fotografías que relaten la investigación.

3.4 Recursos del Contenido

Los recursos para la materialización de la página serán los recursos visuales que proveen el servidor y la asesoría de un profesor del ente académico, para la orientación de dicha página.

El beneficio de esta investigación se reflejará en el aporte a la comprensión sobre la relación entre las innovaciones tecnológicas y la manera de relacionarse y comunicarse que tienen los grupos juveniles, específicamente sobre las dinámicas de las culturas juveniles y la organización de los contenidos transmedia.

3.5 Factibilidad

La investigación se considera factible pues será una observación no participante en un lugar público, como lo es la plaza de Los Palos Grandes, la cual en muchas oportunidades funge como sede de desarrollos culturales. Además, el creador de Sitios Web, <http://es.wix.com>, ofrece un servicio gratuito para abrir páginas web como la que se realizará, sin la compra del dominio.

Se considera relevante estar actualizado sobre los cambios que en materia de desarrollo cultural se dan en el país, específicamente en Caracas. Además, respondiendo a los nuevos modelos de estudio y circulación de la información que se realizan a través de la web 2.0.

Uno de los principales argumentos para justificar la importancia actual de los estudios culturales y comunicacionales de la ciudad desde la perspectiva del consumo cultural radica en que nos permiten reconocer cómo se han alterado las formas de ser ciudadanos a partir de los cambios que operan en los comportamientos culturales de la gente, particularmente por el uso de las nuevas tecnologías de información y medios de comunicación. (Aguirre et al, 1998, p.139).

En lo anterior se aprecia cómo las investigaciones en materia cultural son y serán necesarias en todos los tiempos, quizás el auge de las tecnologías y en especial los programas dispuestos a través de la web han marcado una diferencia en la manera en que el hombre se adecua a las nuevas maneras de comunicarse que se van creando. Se están originando nuevas maneras de comunicarse, nuevas formas de interactuar y de conocer qué pasa culturalmente en la ciudad, promoviendo el agrupamiento de ciudadanos hacia otros con sus mismos intereses.

4. Delimitación del Problema

La delimitación de esta investigación se enmarca en la comparación de la dinámica de las culturas juveniles que asisten con regularidad a la plaza de Los Palos Grandes, con las funcionalidades que ofrece la comunicación web, específicamente: las narrativas transmedia. El tiempo a estudiar será desde la primera semana de noviembre del año 2013, hasta enero del año 2014.

Desde los alrededores de la plaza se realizará la observación no participante de la dinámica de las culturas juveniles. En el lapso de tiempo a estudiar se espera

conocer el objetivo central de la investigación: conocer la dinámica de las culturas juveniles que asisten a la plaza de Los Palos Grandes, y si estas se relacionan con otros grupos, como se relacionan en sus funciones los formatos multimedia en los sistemas de hipermedios, en este caso la página web se construirá respondiendo a las teorías de narrativas transmedia expuestas por Henry Jenkins.

De igual manera la investigación no pretende definir concepciones sobre el espacio público, más allá de las consideradas por los autores expuestos, que están ligadas con la cultura juvenil, puesto que se desea conocer la estructura y dinámica de estos grupos, y si tienen relación con los otros que asisten al mismo lugar.

En ese sentido, en el marco teórico del presente tomo se expone una definición clara que hace Reguillo (2000), donde asegura que hay dos maneras de evaluar a las culturas juveniles: del grupo hacia la sociedad y de la sociedad hacia el grupo. Es por ello que no se tomarán referencias importantes sobre el espacio público porque la importancia es la estructuración del grupo hacia la sociedad.

Por otra parte la página web que se estructurará para dar vida digital al resultado de la investigación no tendrá fines comerciales. Es decir, no pretende convertirse en un medio de comunicación digital, puesto que el trabajo se constituye como un espacio dedicado a vaciar información de interés para diversos públicos curiosos por las analogías y comparaciones que surgen en materia de cultura y tecnología.

La base de ensamblar la investigación en la web se encuentra en el principio del estudio: la comparación de términos sociales con términos comunicacionales. Y como un factor secundario, el auge de internet se ha potenciado en los últimos años; por lo cual, ofrecer el presente contenido en un medio de alcance global se considera importante.

5. Tipo de investigación

La creación de la página web, que se enmarca en un Proyecto De Producción Audiovisual, corresponde a la innovación de los medios de comunicación social, sin dejar las estructuras tradicionales de investigación como: entrevistas, redacción amplia y objetiva para la descripción de hecho que nos atañe, modificando la distribución del contenido y complaciendo a las necesidades de consumo de los receptores. La producción audiovisual que se realizará será una página web, un proyecto multimedia basado en el concepto *Transmedia*.

Según Hernández Sampieri, Collado, y Baptista, en *Metodología De La Investigación Quinta Edición*, la investigación realizada se comprende como cualitativa puesto que los significados son desarrollados a través datos, además, de tipo descriptiva ya que se buscó detallar características de los grupos estudiados que fueron analizados a través de las teorías expuestas.

6. Cronograma de actividades

Luego de terminar el Capítulo I, II y III del marco teórico, se iniciará el proceso de estructuración de las entrevistas a realizar, las cuales se construirán a partir de los conceptos que se utilizarán para fines de la investigación y con relación a los aspectos que se puedan rescatar mediante la observación no participante que se llevará a cabo desde la segunda semana de noviembre del año 2013, desde un acercamiento limitado se esperan apreciar características de cada cultura juvenil para la estructuración de las entrevistas. De igual manera la toma de fotografías y videos, en el marco de la investigación.

En la última semana de enero del año 2014 se hará el primer corte de la información recopilada es decir, transcripción de las entrevistas, selección de fotos y videos, para luego redactar los resultados. Este proceso de recopilación de información, corte y procesamiento se repetirá a finales del mes de enero y febrero, para concluir con el contenido a mediados del mes de enero.

Por otra parte a finales del mes de febrero se abrirá la cuenta de la página web para comenzar a circular información relacionada a las culturas juveniles, luego de que en el mes de febrero se tenga la totalidad de la investigación.

Tareas	Semanas	Quincenas
Definir cultura según los autores a utilizar	Primera semana de julio, 2013	Primera quincena de julio, 2013
Especificar conceptos de culturas juveniles	Primera semana de julio, 2013	Primera quincena de julio, 2013
Detallar teorías de Narrativas Transmedia	Primera semana de julio, 2013	Primera quincena de julio, 2013
Realización de Marco Teórico Capitulo I	Última semana de julio a primera semana de enero 2013/2014	Primera quincena de julio, primera quincena de enero 2014

Realización de Marco Teórico Capítulo II	Última semana de julio a primera semana de enero 2013/2014	Primera quincena de julio primera quincena de enero 2013/2014
Creación de la página web en Wix.com y cuentas de correo electrónico: Gmail y Twitter.	Primera semana de enero 2014	Primera quincena de enero 2014
Comienzo de la investigación no participante en la plaza de Los Palos Grandes/ Entrevistas	Primera semana de noviembre a última semana de enero 2014	Segunda quincena de noviembre hasta la última quince de enero 2014
Toma de fotos	Primera semana de noviembre a última semana de enero 2014	Segunda quincena de noviembre, última quincena de enero 2014
Toma de videos	Primera semana de noviembre a última semana de enero 2014	Segunda quincena de noviembre hasta la última quince de enero 2014
Corte y redacción de primeros textos	Primera semana de febrero 2014	Primera quincena de febrero 2014
Selección de fotos y edición de videos	Primera semana de febrero 2014	Primera quincena de febrero 2014

Corte y redacción de primeros textos	Primera semana de febrero 2014	Primera quincena de febrero 2014
Selección de fotos y edición de videos	Primera semana de abril 2014	Primera quincena de abril 2014
Corte de redacción de textos de diciembre	Segunda semana de abril 2014	Segunda quincena de abril 2014
Selección de fotos y edición de videos	Segunda semana de abril 2014	Segunda abril de febrero 2014
Ensamble de contenidos en la página web	Tercera semana de abril 2014	Segunda abril de febrero 2014

7. Preproducción de Caracas Transmedia

7.1 Idea

La convergencia está teniendo lugar en los mismos aparatos, en la misma franquicia, en la misma compañía, en el cerebro del consumidor y entre los mismos fans. La convergencia implica tanto un cambio en el modo de producción como en el modo de consumo de los medios. (Jenkins, 2008, p.27).

La convergencia es la acción donde confluyen dos áreas diferentes dando espacio a nuevas formas de creación. La anterior explicación que ofrece Jenkins (2008) se refiere a un foco central en la investigación, donde se espera conocer si las culturas juveniles se diversifican desde sus estructuras grupales sin perder el sentido de sus intereses, evaluando si lo hacen específicamente en el espacio físico: plaza de Los Palos Grandes.

Sabiendo cómo son las estructuras de estos dos elementos (*cultura y tecnología*), la idea es conocer si las culturas juveniles que se manifiestan culturalmente en la plaza de Los Palos Grandes en Caracas salen de la composición cultural que han construido, para relacionarse con otras.

Teniendo la respuesta a esa pregunta se podrá concluir si realmente la cultura converge en el espacio de la plaza de Los Palos Grandes, como lo harán los contenidos multimedia que serán expuestos en *Caracas Transmedia* para dar vida a los mensajes que se crearán con fotos, videos y texto, a través de la teorías de *narrativas transmedia* que serán aplicadas para diferenciar y extender una misma premisa, con lecturas independientes y no lineales, dando sustento a la convergencia tecnológica referida por Jenkins (2008).

Los grupos a estudiar viven la cultura, pero la viven de manera diferente y se expresan bajo sus ideales. Y esa expresión es a su vez una nueva propuesta de cultura.

Sobre la materialización de la página web que se creará desde *Wix*, será un espacio que contenga tres formatos multimedia para estructurar mensajes: texto, fotos y videos, los cuales estén divididos por secciones, a fin de responder a los conceptos de *narrativas transmedia* argumentados en el marco teórico por los autores Henry Jenkins y Denis Porto Renó.

7.2 Propuestas Audiovisual

La plantilla que se utilizará para dar vida a *Caracas Transmedia* como página web tiene por nombre *Medios Digitales*, bajo las opciones gratuitas del servidor Wix.com y en HTML5. Este molde permite depositar contenido audiovisual que provee las características necesarias para crear un espacio digital transmediático. La plantilla que se utilizará puede ser consultada a través de <http://es.wix.com/website-template/view/html/743?originUrl=&bookName=create-master-new&galleryDocIndex=1>.

Se prevé que el cintillo de la página esté dividido en cuatro secciones: la primera denominada Comunicación Elástica donde se expondrán los resultados de la investigación en torno al nuevo modelo de comunicación; la segunda, Dinámicas Transmedia donde se podrá observar una de las entrevistas realizadas con una explicación breve debajo de la ventana del video; posteriormente, Transmedia Audiovisual donde se observarán tres videos y finalmente Transmedia Visual donde se apreciarán las fotos.

Vale la pena recordar que para la distribución y realización de la página web se utilizará la teoría de narrativas transmedia, explicado en los puntos anteriores. En ese sentido, es importante citar los ejemplos más relacionados con la investigación, rescatados de la página web de la Universidad Autónoma de Barcelona en España, es el caso de: El Cosmonauta (consultado en <http://www.elcosmonauta.es>).

En torno al proyecto *El Cosmonauta* apreciado a través de su página web, se observa una película de Riot Cinema Collective, un proyecto descrito por sus autores como transmedia. En una entrevista realizada a través de correo electrónico con su director ejecutivo, Nicolás Alcalá, explica que sólo a través de una página web podían exponer un proyecto de tal naturaleza, motivado a la diversidad de usos en materia de

estructuras del mensaje que provee la web para que los espectadores pudiesen indagar sobre los contenidos facilitados en todos sus formatos: textos, audio, visuales, etc.

Para Alcalá lo transmedia no está definida por la interactividad o interacción entre los usuarios y productores, ya que es una propuesta que nace del autor quien recurre a una gama de ilimitada de opciones para contar su historia y, para reproducirla como desee. Recuerda que Henry Jenkins (2008) estableció que dichas narrativas se generan a partir de la diversificación de los mensajes en múltiples plataformas. Por tal razón, asegura no estar de acuerdo con una premisa que establece que las obras transmedia se denominan así, sólo, si es participativa o interactiva.

En ese punto, esta investigación concuerda con lo expuesto por Nicolás Alcalá, puesto que el espacio digital que se realizará no está definido por la participación o no de los usuarios, sino por los variados formatos dispuestos a partir de un universo: una página web, los cuales permitirán que el usuario obtenga una experiencia no secuencial sobre el tema expuesto y una ampliación en la comprensión sobre los contenidos precisamente gracias al universo del espacio digital. El proyecto plantea contar la misma historia en diversos formatos, relacionados pero independientes.

De igual manera es fundamental citar el ejemplo de *Abrazos de Agua* (consultado en <http://abrazosdeagua.com.ar/>), el cual es un proyecto transmedia que archiva, con ayuda de sus protagonistas, las vivencias de un grupo de natación integrada para personas con y sin discapacidades, llamada *Los Tiburones*, que se encuentra en la ciudad argentina de Arroyo Seco, al sureste de la provincia de Santa Fe. El fin último de los nadadores es bracear en aguas abiertas, dicha agrupación fue creada en los años noventa por el profesor Patricio Huerga.

En ese sentido, el proyecto pretende recopilar dichas experiencias y exponerlas a través de una página web, dispuesta al público, a partir del mes de septiembre del año 2013. En su espacio digital califican al proyecto como "narración transmedia, horizontal y descentralizada", al explicar que congregan una diversidad

de mensajes con diferentes formatos pero sobre el mismo tema, expuesto en crónicas digitales, podcasts, redes sociales, videos, imágenes, etc. Vale la pena recordar que tal diversidad en la estructuración de los mensajes atendiendo las necesidades de cada formato (texto, imagen, video) responde al concepto de transmedia.

Cuando se le preguntó a Juan Mascardi, a través de correo electrónico, uno de los realizadores de *Abrazos de Agua*, sobre qué determina, para él, que un proyecto sea transmedia, respondió que dicha narrativa permite desarrollar los hechos sociales a través de diversos formatos, los cuales pueden ser expuestos en las nuevas tecnologías, es el caso de la web 2.0. Mascardi, argumenta que ante los panoramas sociales el equipo que representa se propuso diseñar un proyecto con base en el periodismo social y sustentado en la narrativas transmedia, lo cual les permitió tener mayor alcance por las redes, y apostar por un proyecto factible a nivel económico. Para el autor la transmedia es la expansión de un relato sin fronteras.

Las mismas preguntas realizadas a Nicolás Alcalá y Juan Mascardi, fueron realizadas, mediante correos electrónicos, a Valentín Fernández-Tabau, especialista en Artes Audiovisuales, para la pregunta de qué determina a un proyecto como transmedia Fernández-Tabau revela que depende de varios elementos: en primer lugar la distribución del contenido en diversos medios; segundo, dicho contenido deberá tener relación entre sí a pesar de tener formatos independientes, para el autor ese factor es lo que diferencia a un proyecto transmedia de uno multimedia. Vale la pena mencionar que esta investigación apoya dicha idea, y con tal argumento será creada la página web transmediática.

En cuanto a la importancia de elegir una página web como medio para realizar un proyecto transmedia, Fernández-Tabau, sostiene que los espacios digitales permiten estructurar multiplicidad de mensajes en diversos formatos, además de agrupar sus diferentes públicos en un mismo sitio; ofreciendo, de igual manera, una comunicación más directa con los usuarios.

Al preguntar a Fernández-Tabau sobre la importancia de la interacción y la interactividad, manifiesta que el mundo transmedia está dispuesto para todo tipo de usuarios, hasta para los pasivos; sin embargo, con las ventajas de inclusión que da la web 2.0 se emancipan las vías para dar a conocer el mundo transmedia, el mismo que pretende plantear estructuras integradoras.

Por otra parte es importante mencionar la relación del hipertexto como codificación de significados dentro de un mismo universo, dando cabida a otros. La investigadora en el área social Rossana Reguillo asegura que el término describe perfectamente "los procesos de configuración simbólica y social de las culturas juveniles" (Reguillo, 2000, p.21). Explica que el hipertexto, más allá de ampliar el mensaje dimensiona los significados a través de *links*, los cuales llevan de un lugar a otro.

En torno al color de la página web, la plantilla elegida tiene tonos tierra, que son amigables con la mirada del espectador, diversas tonalidades de color fucsia pálido que ilumina la plantilla, sin ser demasiado llamativa, no quita el protagonismo a los contenidos multimedia, sin embargo crea un entorno cálido. Las tonalidades van desde naranja pálido y beige, hasta fucsia en el fondo de la plantillas.

7.3 Plan de producción

7.3. a Entrevistas para texto

La primera etapa de producción de la página web con contenido transmedia constituirá la realización de entrevistas a los integrantes de las culturas juveniles, subculturas y tribus urbanas que se congregan en la plaza de Los Palos Grandes. Este periodo pretende constatar la teoría con la práctica, es decir, conocer si las culturas

juveniles y demás grupos culturales que se manifiestan en el espacio a estudiar, se relacionan y/o diversifican con otros grupos culturales, como lo hacen los contenidos transmedia que teniendo una misma premisa en su mensaje se estructuran bajo diversos formatos multimedia, haciéndolos independientes, pero sin perder relación y coherencia entre sí.

Las impresiones que se recojan en este segmento de la investigación espera determinar y ordenar los datos acumulados para luego procesar, tanto las ideas para el texto que será montado en la página web como parte del contenido transmedia y los resultados del estudio que posteriormente serán explicados en el análisis del trabajo de grado.

Se realizarán entrevistas individuales y colectivas a las culturas juveniles escogidas para determinar si se diversifican o relacionan con otras subculturas o tribus urbanas en la plaza o en la web, sin dejar su estructura cultural, así como en lo multimedia lo hacen los contenidos transmedia que varían sus formatos, bajo un mismo contenido, siendo independientes, pero guardando cierta relación:

- ¿Siempre asisten a la plaza de Los Palos Grandes?
- ¿Son activos en las redes sociales?
- ¿Interactúan con otras culturas o subculturas en internet?
- ¿Cuáles son las páginas o espacios digitales que más visitan?
- ¿Cómo se manifiestan culturalmente?
- ¿Interactúan con otras subculturas en la plaza Los Palos Grandes?
- ¿Se sienten integrados a un grupo, subcultura, tribu urbana o cultura juvenil?
- ¿Qué tipo de música escuchas?
- ¿Cuáles son sus marcas de ropa favoritas?

Estas preguntas representan, a través de diferentes ángulos, la premisa del trabajo de grado, explicada anteriormente. Esta etapa también servirá para crear vínculos con los integrantes de las culturas juveniles, a fin de que puedan expresarse espontáneamente.

7.3.b Entrevistas para fotos y videos

En este punto de la investigación, ya se tendría en sonido gran parte del contenido de la investigación; sin embargo respondiendo a la teoría transmedia aportada por Henry Jenkins y Denis Porto Reno, es relevante colocar mensajes en fotos y videos, que tengan la independencia propia de cada formato pero que al verse de manera consecutiva, en la página web, o bajo la el orden indicado por el usuario, tenga reciprocidad en torno al tema.

8. Producción de Caracas Transmedia

8.1 Realización de entrevistas

En enero del año 2014, se llevó a cabo una serie de entrevistas, de las cuales cuatro de ellas serán analizadas y utilizadas para dar inicio al ciclo de producción del presente trabajo de investigación, en el marco de las teorías y objetivos anteriormente expuestos. Luego de analizar las respuestas y observar la concordancia con las preguntas que representan el centro de la investigación, se editará el contenido.

En principio se había definido realizar entrevistas de registro en audio y en video por separado a fin de tener mayor variedad de información. Esto se hizo de tal manera, sin embargo, los registros que se hicieron en el mes de noviembre y diciembre solamente en audio no fueron de gran aporte para la investigación. Caso contrario con las entrevistas grabadas en video que contribuyeron y concordaron con la pregunta de la investigación.

Tras hacer las entrevistas se tomó la última semana de enero para seleccionar los minutos que fueron editados, a fin de tener una guía exacta a la hora de nombre del trabajo de grado la post producir.

Luego de seleccionar la información que se dio inicio al proceso de edición de los videos. Paralelamente se abrió la cuenta de *Caracas Transmedia* a través del servidor *Wix.com*.

Mientras se produjo el proceso de edición, se subieron a la página web las fotos seleccionadas para representar la parte de fotografías en la investigación y se comenzará la redacción de la foto leyenda que tendrá hipervínculos.

De igual manera se inició al análisis del contenido para la redacción del texto que irá en el blog, y de los resultados de esta investigación. La edición fue culminada a pocos días de comenzar el mes de marzo.

En el mes de marzo se concluyó antes de la primera quincena, el texto que fue montado en la página web, y cuya premisa forma parte del análisis de los resultados de la investigación. Luego de tener todos los contenidos en la página, se crearán los hipervínculos para responder a las teorías utilizadas. Seguidamente se activarán las redes sociales. En el mes de marzo y abril fue perfeccionado el tomo y la redacción de los resultados.

9. Resultados de entrevistas

Todos los entrevistados fueron consultados de la misma manera, no obstante para análisis de resultados serán evaluadas las respuestas que aporten mayor contenido a la tesis. A fines de la investigación las preguntas más importantes fueron tres específicamente; la primera, si se relacionaban o no con otros grupos en dicho espacio público; la segunda, si se consideraban parte de alguna cultura juvenil; y la tercera, si se consideraban productores o fans de los productores culturales.

En ese sentido es importante recordar que el presente estudio comunicacional pretende comparar la relación en estructura y dinámica de las culturas juveniles de la plaza de Los Palos Grandes, con las teorías de narrativas transmedia, la composición y el alcance que tiene dicho concepto en los nuevos modelos de la comunicación a través de la web. Es por ello que tales preguntas representan la premisa base que nos permitirá conocer si los grupos juveniles se diversifican en sus intereses con otras culturas juveniles, si se separan de sus conformación y aceptan otros formatos culturales, como en el área digital lo hacen los contenidos transmedia que pueden ser estructurados bajo diversos formatos multimedia, sin perder la idea central de su mensaje.

En las siguientes líneas se observarán los resultados de cada entrevista, en negrita fueron remarcadas las respuestas que coinciden en las cuatro entrevistas.

A fin de contextualizar en torno al lugar donde se realizaron las entrevistas, es importante recordar que la plaza de Los Palos Grandes se inauguró en abril del año 2010, durante la gestión del ex alcalde Emilio Graterón, en el marco del Bicentenario de la Ciudadanía, como nueva sede de convivencia ciudadana en la localidad, un espacio dedicado para actividades artísticas y recreación familiar.

Además el espacio público de tres mil metros cuadrados tiene dispuesto a su lado una biblioteca, que aporta al desarrollo cultural en la ciudad. La plaza surge

luego de solicitudes que realizaran los vecinos del municipio Chacao en una asamblea llevada a cabo el 15 de marzo del año 2006, donde la comunidad exhortó al Consejo Municipal a decretar de uso público la construcción de una plaza con estacionamiento subterráneo. Con tres mil metros cuadrados la plaza de Los Palos Grandes es el lugar de encuentro para la comunidad del municipio, como para los habitantes de la ciudad.

En la página web de Cultura Chacao (<http://www.culturachacao.org>) dispone de información sobre los alrededores de la plaza de Los Palos Grandes, como lo es la Sala Eugenio Montejó, la Ludoteca, la Biblioteca Francisco Herrera Luque, Sala Cabrujas, salas de encuentro y computaciones, entre otros espacios que permiten e incentivan el desarrollo cultural venezolano.

9.1 Primera Entrevista

1) ¿Cómo se manifiestan culturalmente?

Los cuatro entrevistados se expresan culturalmente. Dos de ellos se dedican a la música, estudian y dan clases. El tercero produce contenido para la televisión y organiza pequeños encuentros culturales en los espacios públicos de la ciudad, y la cuarta entrevistada del mismo grupo es parte del Compañía Nacional De Circo. "Tocamos para aprender y aprendemos para enseñar". "Llevamos el arte y la cultura a los espacios públicos". ***Todos se manifiestan culturalmente.***

2) ¿Siempre vienen a esta plaza?

Todos asisten con frecuencia. Uno de ellos vive en el municipio Chacao, tenía un grupo de música variado y tocaban todos los sábados a partir de la siete de la noche. Tocaban los instrumentos e impartían clases. No siempre asisten a esa plaza, sin embargo, es un espacio al cual asisten con cierta regularidad. Consideran que la

cultura no existe para realizarla en espacios cerrados. "Dejé de venir y la gente sigue viniendo a hacer su música". "Intervenimos este tipo de espacio cada vez que podemos, siempre que tenemos la posibilidad lo disfrutamos al máximo". **Con regularidad.**

3) ¿Son activos en las redes sociales?

Sí, en su mayoría Twitter y Facebook. Son activos, pero para dar a conocer las actividades culturales que realizan. No son rigurosos. No quieren hacerse famosos a través de las redes sociales, sólo comparten contenido de lo que realizan. **Facebook** como red predominante. . **Consideran a las redes sociales como un medio de comunicación.**

4) ¿Se consideran parte de alguna cultura juvenil?

No se consideran parte de alguna etiqueta cultural, se consideran parte de la totalidad de la cultura venezolana, sin embargo no se ven reflejados en los conceptos de subcultura, tribus urbanas o grupos determinados por términos sociales. Tienen como meta ejercer contacto armonioso en espacios públicos a partir de la cultura y la identidad del venezolano, independientemente de la personalidad de cada quien. **La estética y los gustos no definen lo que ellos son, sin embargo consideran que esas premisas aplican, en muchos casos, para otras personas. "Yo escucho rock y eso no me hace rockero".**

No a las etiquetas.

5) ¿Se relacionan con otras personas en la plaza de Los Palos Grandes?

Sí todos se relacionan. Cuando van a la plaza de los Palos Grandes, y tocan música o realizan alguna actividad cultural esperan que se acerque el "punketo" el "malandro" "todo el mundo". **"No pertenecemos a un grupo, nosotros nos enajenamos de los grupos. Pertenecemos a una cultura que tiene que ver con**

abrirnos a los demás grupos. No vemos barreras". "Si eres diferente ponte a mi lado". "Lo que nos hace más comunes e iguales es que somos diferentes".

6) ¿Se consideran productores o fans de productos culturales?

Uno de ellos no se siente productor sino reproductor, considera que su experiencia es replica de "grandes cultores" añade con su personalidad, pero siente que *"no está creando nada nuevo"*. Otro de ellos, siente que son "grandes observadores, reproductores y receptores de cultura". *El tercero de ellos se considera productor, pero al mismo tiempo eso los hace reproducir.* "Hay menos productores que consumidores". La chica es parte de un colectivo "no creo en insignias ni clasismos".

9.2 Segunda entrevista

1) ¿Cómo se manifiestan culturalmente?

Los tres entrevistados se expresan culturalmente. La primera entrevistada del segundo grupo de culturas juveniles, que se estudió sostuvo que se expresa culturalmente a través de la fotografía, otra joven indicó que mediante el arte culinario y el tercer entrevistado es músico y lleva a cabo un nuevo proyecto de banda.

2) ¿Siempre vienen a esta plaza?

Todos asisten con frecuencia a la plaza de Los Palos Grandes.

3) ¿Son activos en las redes sociales?

Sí, en su mayoría Twitter y Facebook. Principalmente para estar en contacto con sus amigos y conocer nuevas tendencias culturales, además, de mantenerse informados. *Consideran a las redes sociales como un medio de comunicación.*

4) ¿Se consideran parte de alguna cultura juvenil?

Ninguno de los entrevistados se consideró parte de una cultura juvenil específica, bajo las etiquetas sociales. Explican que se adaptan a todo siendo ellos mismos y aceptando a sus amigos o miembros del grupo a pesar de sus gustos y diferencias. *Por otra parte los entrevistados indicaron que esas identificaciones sociales (punketo, etc) vienen dados por la influencia de la música y la estética.*

"Puedes escuchar punk y no decir que eres punketo, normalmente es por la forma de vestir".

Como grupo lo que los une es el arte, la música sobre todo.

No a las etiquetas.

5) ¿Se relacionan con otras personas en la plaza de Los Palos Grandes?

Sí, todos se relacionan, y además, *tienen amigos en común en otros grupos que también asisten a la plaza de Los Palos grandes.*

6) ¿Se consideran productores o fans de productos culturales?

Se consideran productores de cultura, creadores de lo nuevo. No concuerdan con el término "fans".

9.3 Tercera Entrevista

1) ¿Cómo se manifiestan culturalmente?

Los cinco entrevistados aseguraron que se expresan culturalmente a través de la danza, específicamente con Folklore Catalán puesto que todos tienen descendencia española. Dos integrantes del grupo antes bailaban música portuguesa. Les gusta principalmente el dinamismo y vistosidad de las danzas europeas.

2) ¿Siempre vienen a esta plaza?

Todos asisten con frecuencia. En gran medida por la cercanía con el Club Catalán del cual forman parte. Son parte de la comunidad de Chacao, sin embargo, nunca se han presentado en la plaza de Los Palos Grandes. Dicho club ha bailado en diversos espacios públicos del municipio en cuestión.

3) ¿Son activos en las redes sociales?

Sí, en su mayoría Twitter y Facebook. Con gran frecuencia revisan eventos culturales.

4) ¿Se consideran parte de alguna cultura juvenil?

Ninguno de ellos se considera parte de alguna cultura juvenil específica, pero consideran que sí existen muchas, en su mayoría, relacionadas con la danza. *No a las etiquetas.*

5) ¿Se relacionan con otras personas en la plaza de los Palos Grandes?

No se relacionan. Pero están abiertos a que cualquier persona participe con ellos en sus expresiones culturales.

6) ¿Se consideran productores o fans de productos culturales?

Sí, consideran que innovan y crean a nivel cultural. En su caso hacen danza nacionalista, a lo que llaman "neofloklore".

9.4 Cuarta Entrevista

1) ¿Cómo se manifiestan culturalmente?

Dos de ellos son músicos. Uno de los integrantes toca Blues, y toca reggae con su banda, compone sus propias canciones.

2) ¿Siempre vienen a esta plaza?

Sí, siempre asisten a la plaza porque allí se congregan sus amigos. Se reúnen para compartir el arte y sus intereses, así sean diferentes.

3) ¿Son activos en las redes sociales?

Sí, en su mayoría Twitter y Facebook. Para dar a conocer lo que realizan a nivel cultural. Reconocen que las redes sociales tienen efectos virales, puesto que la comunidad 2.0 reproduce. Uno de ellos comparte su música a través de *Soundclock.com*. No tratan de volverse famoso a través de la web, sino para buscar opiniones. (Respuesta exactamente igual a la primera entrevista).

4) ¿Se consideran parte de alguna cultura juvenil?

No se consideran parte de ninguna cultura juvenil. A uno de ellos le gusta el rap pero eso no condiciona que sea rapero, asegura que la música no estipula quién es. (Respuesta exactamente igual que la primera y segunda entrevista). *Tres de ellos consideran que no es bueno pertenecer a una cultura juvenil específica.*

No a las etiquetas.

5) ¿Se relacionan con otras personas en la plaza de Los Palos Grandes?

Sí se relacionan.

6) ¿Se consideran productores o fans de productos culturales?

Consideran que es complicado crear nuevas propuestas culturales y artísticas porque eso está bajo las influencias de lo hecho anteriormente. ***"Innovar ahorita es hacer algo que ya está hecho pero darle tu toque"***. Se consideran productores.

10. Resultados de la investigación

"Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad", (Jenkins, 2008, p.101).

La investigación realizada responde al ejercicio de crear una página web llamada *Caracas Transmedia*, la cual posee tres secciones y una sub-sección donde se explica el estudio realizado a través de texto, videos e imágenes, a fin de exponer las dinámicas de las culturas juveniles que fueron entrevistadas, la relación que tienen esas dinámicas con el funcionamiento de las narrativas transmedia, y un texto que explica cómo no sólo cambió la comunicación de los usuarios en la web, sino también en los espacios físicos y los procesos de socialización, dando cabida al término definido en esta investigación como: *comunicación elástica*.

La transmedia podría describirse como un método en etapa de crecimiento en el campo de los espacios digitales, un modelo de comunicación producto de la necesidad social de consumir contenidos que se expliquen individualmente sin depender de correlaciones externas o internas a la página web o programa donde se encuentre el usuario. Es la era del conocimiento instantáneo donde las informaciones se desplazan en segundos a través de programas y aplicaciones dispuestos en la web 2.0, permitiendo a las sociedades estar interconectadas.

En la investigación se ha hablado de los conceptos audiovisuales como hipertexto, hipermedia, narrativas transmedia, web 2.0, y la relación de estos con los nuevos modelos comunicacionales que permiten que los usuarios tengan una figura activa dentro del proceso de creación y que pasen de ser receptores pasivos a receptores activos que consumen información y tienen opciones para comentar y crear nuevos espacios. Lo que sucede con el estudio realizado es que se considera que esa facultad que se les otorga a los individuos para tener varias funciones activas dentro de la tecnología no se queda solamente allí, sino que se integra en la forma de socializar que tienen los ciudadanos, según lo investigado, jóvenes entre 18 y 25 años, específicamente. Es así como nace el término de *comunicación elástica*: como una comunicación que no tiene barreras entre emisores y receptores en cuanto al aporte y participación de cada uno, donde lo único que los diferencia son sus percepciones sobre un mismo tema, tanto las relaciones que se establecen en las plataformas digitales como en los espacios físicos que frecuentan.

Es entonces la *comunicación elástica* un concepto que pretende albergar las convergencias tecnológicas y culturales, que fueron estudiadas en el campo de la investigación realizada: las narrativas transmedia y las dinámicas de las culturas juveniles que se expresan en la plaza de Los Palos Grandes en Caracas.

Vale la pena recordar que para Porto Renó (2012) la transmedia es una forma de lenguaje que integra diversidad de medios con varios lenguajes dirigidos a múltiples públicos y "son adoptados recursos audiovisuales, de comunicación móvil y de interactividad en la difusión del contenido, incluso a partir de la blogosfera y de las redes sociales, lo que amplía de forma considerable la circulación del contenido". El autor asegura que una de las características más resaltantes del transmedia es la relación que tiene la movilidad de los contenidos, la liquidez de las estructuras y la interactividad en el campo de la comunicación, como se dijo anteriormente, la necesidad de los individuos por conocer y estar al día con las informaciones que quieren consumir ha calado en la aceptación y modelado de los programas y aplicaciones creadas por productores de contenidos en la web.

Antes de adentrarnos en el tema de la comunicación elástica, es importante hacer las comparaciones sobre las funciones de los contenidos transmidiáticos con las dinámicas de las culturas juveniles que fueron entrevistadas. Para ello se tomará como referencia algunas de las características de las narrativas transmedia presentadas por José Luis Orihuela (2003) a través de Porto Renó (2012, p.82-83):

-El usuario es parte del proceso y no sólo una audiencia pasiva: en las entrevistas, la mayoría de los participantes aseguraron sentirse coautores y productores de cultura. En ese sentido, ese factor de adición al proceso puede compararse con esa capacidad de reinención de productos culturales por parte de los entrevistados. Algunos no se consideraron creadores de cultura, pues creen que la invención no es fácil en estos tiempos donde todo parece estar creado. Por ende algunos se catalogan como reproductores de cultura y otros productores porque le agregan a su estilo particular a las expresiones de las que son parte, lo cual es similar al proceso de integración del cual son participes los usuarios en las creaciones e interacciones digitales.

-Los medios venden contenido y no soporte: las culturas juveniles entrevistadas no tienen el interés de vender contenido cultural, en este caso, sino reproducirlo y compartirlo a fin de emancipar la creación y conocimiento colectivo.

-El lenguaje es multimediático, con numerosos canales: el lenguaje de los grupos entrevistados se aprecia como multiplataforma. Ellos se relacionan indiferentemente de la estética o estilo de vida de cada quien, su socialización y unión se gesta a partir de intereses en temas artísticos y culturales, independientemente del medio o expresión que sea del agrado o uso de cada quien. Es por ello que su comunicación no es cerrada, si pueden nutrirse de la retroalimentación de otras personas con sus mismos intereses, lo harán. Así como lo harán desde los espacios digitales, es por ello que se cree que estas culturas juveniles que se desarrollan paralelamente al avance tecnológico, emancipan sus intereses y alcances de comunicación no sólo en espacios virtuales sino físicos.

-El contenido es producido en tiempo real y no diario o semanal: los integrantes de las culturas juveniles ya no se satisfacen con esperar que sus contenidos de interés lleguen cuando la situación lo permita o, cuando medios tradicionales así lo dispongan. Para la inmediatez están creadas las redes en la web, los programas, las aplicaciones, y las comunidades 2.0 donde a través de foros, redes sociales se mantienen conectados con grupos o personas que, como ellos, poseen los mismos intereses, además, con el alcance de la red pueden tener acceso más cercano a solicitar la información que deseen.

-El espacio de datos es ilimitado, sin limitación de tiempo o espacio: el espacio para la creación de las páginas web puede decirse que es ilimitado tomando en cuenta la capacidad de navegación y movilidad que ofrece el hipertexto, dotando al usuario de datos que pueden salir del sitio donde se encuentre a fin de complementar los contenidos. Una red de redes: así también es el espacio cultural que desarrollan los grupos entrevistados, donde cada individuo representa un hipervínculo que conecta a otros con los intereses en común.

-El proceso comunicacional es de muchos para uno y de muchos para muchos y no de uno para muchos: de igual manera se aplica en las culturas juveniles que fueron entrevistadas, el conocimiento y proceso cultural que llevan a cabo es con la finalidad de que sea plural y diversificado.

-Utiliza el hipertexto y no el lenguaje lineal: el concepto general de hipertexto, tomando como referencia a los autores mencionados, es un texto fuera del texto. Así son las dinámicas de las culturas juveniles entrevistadas, ellos son parte de un grupo, pero tanto en su colectividad como en su individualidad están dispuestos a compartir sus intereses en diferentes espacios y con diferentes personas.

“Los viejos agrupamientos cívicos, estatales y nacionales ya no funcionan. Nada podría estar más alejado del espíritu de la nueva tecnología que «un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar». Usted ya no puede irse a casa”, (McLuhan, 1967, p.10).Las nuevas tecnologías proponen una reorganización y re determinación

necesaria en cuanto a los términos que son aplicados para denominar las acciones e interacciones del usuario/productor que se generan en los avances tecnológicos, en el caso que nos ocupa: la web. La importancia de reorganizar o incentivar a la creación de nuevos términos se gesta en el cambio de los diversos modos de comunicación que derivan del uso que los usuarios/productores le dan a las aplicaciones y programas en internet.

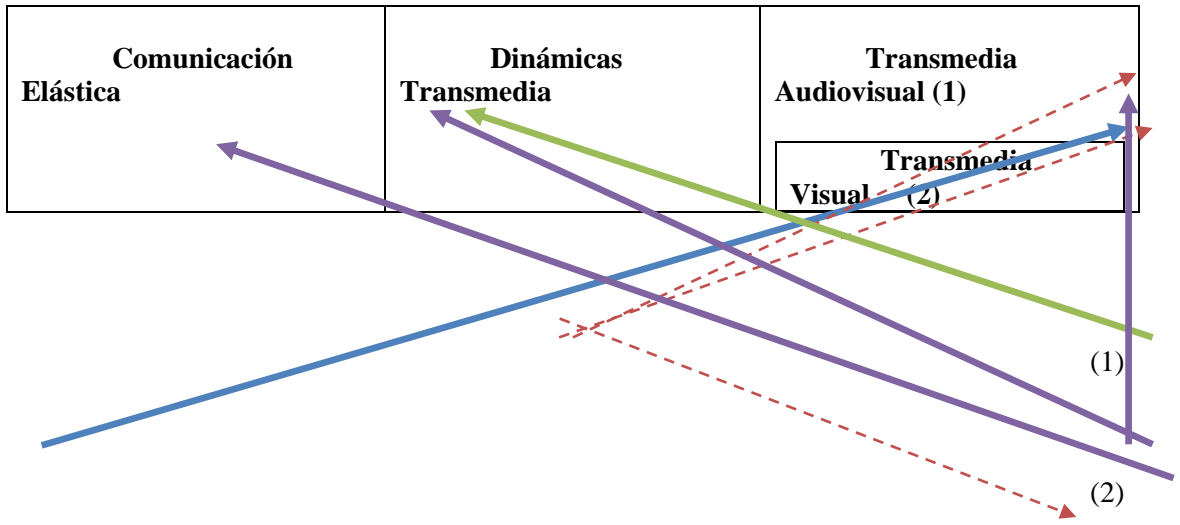
En ese sentido se observa, como McLuhan expuso, que la organización de las sociedades, de alguna manera, está condicionada por sus cambios tecnológicos. Esto parece tener un carácter lineal que va de la tecnología a la sociedad, sin embargo, los cambios tecnológicos, son producto de las necesidades sociales, moldeados por los propios individuos que los acogen y estructuran de acuerdo a sus requerimientos. Por ello la investigación realizada avala la premisa de McLuhan (1967): “Ninguna comprensión de un cambio social y cultural es posible cuando no se conoce la manera en que los medios funcionan de ambientes”.

En la página web realizada: *Caracas Transmedia*, a través del servidor *Wix.com*, se colocaron tres secciones: Comunicación Elástica (Anexo b), Dinámicas Transmedia (Anexo c), Transmedia Audiovisual (Anexo d) con una sub sección denominada Transmedia Visual (Anexo d), cada sección posee hipervínculos que llevan a diferentes apartados dentro de la misma página web y sólo uno de ellos enlaza con un sitio web fuera de ella.

En Comunicación Elástica se colocaron los resultados arrojados por la tesis en cuanto a la comunicación en la web y las concepciones que se obtuvieron en el campo de la comunicación, aplicando la teoría utilizada en el ejercicio de crear una página web. En la sección, se creó un hipervínculo que lleva a la sub sección Transmedia Visual puesto que allí además de observarse fotos sobre la investigación está un texto explicativo sobre qué es transmedia y cómo puede compararse con las dinámicas de las culturas juveniles.

Seguidamente en Dinámicas Transmedia se ubicó el video de la entrevista más larga cuyos participantes exponen ampliamente sus funciones como grupo orientado a exaltar y promover actividades culturales, esa sección lleva a través de hipervínculos a Transmedia Audiovisual a las otras tres entrevistas realizadas, todas con el mismo perfil investigativo. Y enlaza también con Transmedia Visual donde se colocaron fotos de la investigación y un texto explicativo de qué es transmedia y cómo se puede comparar su funcionamiento con las dinámicas de las culturas juveniles. La idea es que los contenidos donde se aprecian las dinámicas de las culturas juveniles estén enlazadas para que el usuario tengan la posibilidad de navegar por la página de acuerdo a la sección que sea de su agrado y complementar el entendimiento del estudio realizado. De igual manera, Dinámicas transmedia posee un hipervínculo que enlaza con el canal de Youtube de Abraham Medina, uno de los entrevistados quien en compañía de otros jóvenes musicalizó el video de la entrevista que les fue realizada.

Luego en Transmedia Audiovisual fueron situados tres videos de las cuatro entrevistas, con enlace a la sección Dinámicas Transmedia donde se encuentra, como se explicó anteriormente, la entrevista más larga. Por su parte, en la sub sección Transmedia Visual, se enlaza con las tres secciones, respectivamente.



Canal de Youtube: Abraham Medina

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Como consecuencia de la investigación realizada y los resultados obtenidos sobre las dinámicas de las culturas juveniles que se manifiestan con regularidad en la plaza de Los Palos Grandes, se observó la estructura de los grupos y, además, se indagó en la relación de estos con las nuevas tecnologías empleadas en internet. Esto para comparar si el funcionamiento de estas culturas es semejante al funcionamiento organizativo de las narrativas transmedia en la web.

Esta comparación entre comportamientos sociales y teorías sobre organización de información se puede resumir en la siguiente apreciación del autor en cuestión: “Todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, física o psíquica. Cuando estas proporciones cambian, los hombres cambian” (McLuhan, 1967, p.22). Este texto aporta al objetivo académico de la tesis, explicado anteriormente a través de Porto Renó y Jenkins: describe cómo están cambiando los modelos de agrupamiento sociales, principalmente en las culturas juveniles, y este cambio es comparado con los avances que ofrece la tecnología en el área digital. Saber si el cambio social es producto del cambio tecnológico o viceversa no es el fin de la tesis, sino comparar finalmente el uso de sus funciones como sectores importantes para el funcionamiento social, y establecer similitudes entre las mismas

Tras las entrevistas realizadas a algunas de las culturas juveniles de la plaza de Los Palos Grandes se pudieron conocer aspectos semejantes y diferenciadores en torno a las teorías aplicadas en la investigación sobre la conformación de grupos sociales. En una de las conversaciones realizadas, los participantes manifestaron enajenarse de los "grupismos"; es decir, ellos están unidos en sus intereses por la creación cultural a través de la música pero no permanecen cerrados a la posibilidad de compartir sus iniciativas con otras personas. En ese sentido, crean páginas en *Facebook* como "Arte Nativa" donde siempre convocan y comparten con sus

seguidores las actividades culturales que llevan a cabo, las cuales en su mayoría disfrutan realizarlas en los espacios públicos por la cercanía que pueden tener con otras personas.

La premisa expuesta anteriormente es avalada por la concepción de Reguillo (2000) quien establece que ante los sistemas sociales los jóvenes han recreado nuevas formas de manifestación que en algunos casos conlleva a la ocupación de espacios comunes. Uno de los entrevistados consideró que hoy en día "la academia" ha monopolizado la creación e identidad cultural, sometiendo a juicio lo que es arte o no, y esa sectorización se ha convertido en un incentivo para realizar actividades culturales en espacios públicos. Esta apreciación se puede vincular directamente con la explicación de la autora sobre las instituciones sociales en torno a la participación en ellas.

Los jóvenes no constituyen una categoría homogénea, no comparten los modos de inserción en la estructura social lo que implica una cuestión de fondo: sus esquemas de representación configuran campos de acción diferenciados y desiguales. (Reguillo, 2000, p.30).

Esa idea concuerda con la apreciación de Maffesoli quien asegura que en la actualidad y en el seno de la vida social la estructuras cerradas en la dinámica y conformación de grupos no representan un ideal en la evolución de los individuos, pues sería en las desigualdades, en el cambio constante donde se halla la conversión de paradigmas y el avance en la conformación social. "Está claro que así como las masas están en perpetua efervescencia, las tribus que cristalizan en ella no son estables, y las personas que las componen pueden evolucionar de unas a otras." (Maffesoli en Oriol, P; Pérez, J.M Tropea, 1996, p.33).

Tras el estudio realizado se pudo apreciar que los integrantes de las culturas juveniles estudiadas no se conforman con el fin de diferenciarse de la sociedad a través de una estrategia, ni con un fin social en especial. Su evolución y conversión lo trabajan objetivamente a través de la unión con otras personas que tengan el mismo

interés que ellos, pero el interés de compartir el arte y la cultura en sus diversas formas de expresión, sin renegarse por manifestarse de forma diferente a ellos.

En el marco teórico de la investigación se plantearon los conceptos sobre tribus urbanas, subculturas, grupos y culturas juveniles. Sin embargo, en el estudio realizado se aplicó la concepción de culturas juveniles considerando que posee un significado más amplio. Las entrevistas avalaron dicha consideración puesto que la mayoría de los interrogados aseguró no sentirse parte de ningún grupo que delimitara su interacción con otros, por ello resaltaron que no forman parte de ningún grupo que los catalogue de acuerdo a sus intereses si de eso se trata pertenecer a alguna cultural juvenil; sin embargo, se consideran creadores de cultura y arte, lo cual bajo los argumentos de esta investigación los hace pertenecientes a una parte de la cultura juvenil venezolana porque forman parte de la emancipación de la misma.

En ese sentido vale la pena recordar que Oriol, P; Pérez y J.M Tropea (1996) indicaron que no es novedoso que la integración de grupos juveniles se dé en el marco del hecho cultural, al contrario lo califica como ancestral puesto que responde a la creación de la identidad propia y colectiva.

"Todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, psíquica o física. Cuando esas proporciones cambian, los hombres cambian ", (McLuhan, 1967, p.22). Luego de las entrevistas realizadas se considera como una posibilidad que esa conversión en las dinámicas y estructuras de las culturas juveniles se halla en el desinterés de seguir modelos específicos implantados por las instituciones sociales y producidos por la industria cultural, donde el agrupamiento de los jóvenes no está necesariamente definido por la homogeneidad en los gustos de sus integrantes. La totalidad de los entrevistados expresaron que sus aficiones artísticas no los colocan en ninguna categoría específica, es decir, que sus gustos musicales no necesariamente definen su estética.

Nuestro mundo de configuración eléctrica nos ha obligado a pasar del hábito de clasificación de los datos a la modalidad de reconocimiento del patrón. Ya no podemos construir en serie, bloque tras bloque, paso a paso, porque la comunicación instantánea nos asegura que todos los factores del ambiente y de la experiencia coexisten en un estado de interacción activa. (McLuhan, 1967, p.33).

Quizás esa facultad de aceptación e integración por parte de los integrantes de las culturas juveniles en un mismo grupo, a pesar de tener diferentes apreciaciones en la manera de vivir la cultura sea producto de la conversión tecnológica a nivel digital que les ha dado una emancipación personal a los individuos y ha revolucionado sus rutinas. La facultad de comunicarse, de indagar, de ampliar los conocimientos a través de enciclopedias digitales, consumir y crear nuevos espacios y nuevas maneras de comunicación amplía las perspectivas en la manera de comunicarse y relacionarse con otras personas.

Los entrevistados reconocen que muchos jóvenes se integran a grupos cerrados, en sus interacciones con otros, motivado por deficiencias en su estabilidad personal o por falta de estructura en sus identidades personales, buscando en la aceptación exterior un modelo a seguir para construirse como individuo. A pesar de tal consideración, los participantes en la investigación manifestaron que una etiqueta social no define sus personalidades.

Sobre la integración de los individuos en el hecho cultural es importante recordar que durante las entrevistas los participantes fueron cuestionados en torno a si se consideraban productores de cultura o fans de lo que ya estaba en el mercado, a lo cual muchos manifestaron sentirse reproductores de aquello que ya fue gestado a nivel cultural, no obstante el hecho de participar activamente dentro de la cultura ya los convierte en creadores aunque el hecho de innovar no sea fácil cuando todo pareciera ya estar creado. Este aspecto es relevante puesto que en el estudio se habla de la convergencia tecnológica llevada al campo digital, a través de las teorías de Jenkins (2008), donde la convergencia popular se ubica en la relación de los

consumidores con los contenidos culturales y cómo del procesamiento de los mismos pueden crear nuevas maneras de convivencia cultural y social.

Los entrevistados corroboran esa premisa al considerar que el hecho de crear o colaborar para la invención o reinención de productos culturales no los aleja de ser consumidores de lo que aún ofrezcan las industrias culturales. Es entonces sobre el consumo cultural donde las culturas juveniles interrogadas destacaron que si bien son importantes las industrias que proveen de opciones en materia artística y nuevos modelos comunicacionales, el interés por un contenido cultural no imposibilita la recreación en otros. Esto conlleva al punto de Jenkins (2008) sobre los "fans" que en la actualidad se volvieron más activos a la hora de decidir cuánto y cómo quieren conocer sobre las series que ven, las películas, los discos, los videojuegos, etc. Puesto que los entrevistados manifestaron que más que sentirse fans de algo o de alguien, sienten que ese seguimiento a un artista o producto cultural de interés es un factor de inspiración para ellos mismos a la hora de crear e innovar culturalmente.

Según lo expuesto, se pudo verificar que las dinámicas de las culturas juveniles sí poseen semejanzas con el funcionamiento de los contenidos multimedia en un sistema transmedia en la web. Al unirse a un conjunto de personas que se integran desde sus intereses, pueden compararse con los contenidos multimedia en una página web por ejemplo: una sección donde sean expuestas varias fotos sobre un tema, cada foto es un integrante de todo el conjunto a exponer, se puede diferenciar de las otras pero forma parte del todo porque confluyen bajo el mismo tema. Seguidamente cuando las culturas juveniles se desempeñan con el mismo fin en el mismo espacio determinado, en este caso, la plaza de Los Palos Grandes, esto tiene similitud con la organización que da el productor de un espacio en la web a sus contenidos, él decide cómo estarán organizados en el mismo espacio, aunque en la plaza de Los Palos Grandes no existe una persona en específico que decida cómo se distribuirán en el espacio público, ellos mismos deciden cómo hacerlo.

Este último aspecto es importante rescatar puesto que cuando los integrantes de las culturas juveniles se consideran productores de cultura, de acuerdo a sus maneras específicas y variadas de expresarse, pueden ser comparados con los productores de contenidos en la web. El campo del área digital está en constante creación e indagación sobre nuevas maneras de comunicar, y así se pudo apreciar el interés de los integrantes de las culturas juveniles que se entrevistaron, quienes reconocieron que culturalmente todo pareciera ya estar creado, no obstante la invención y curiosidad por la creación resulta un aporte a la cultura venezolana.

En cuanto a la realización de las entrevistas colectivas es importante reconocer que no fue sencillo llevarlas a cabo individualmente, a pesar de que se utilizó un trípode, dirigir los ángulos, los enfoques, y al mismo tiempo permanecer con atención en la interacción de la entrevista. Sin embargo el objetivo se logró con el uso de la Canon Power Shot A2300 HD. También es importante considerar que si bien se conoce tiene previsto cuales son las preguntas que se realizarán y se ha estudiado el objetivo de la investigación, es necesario tener memorias externas puesto lo único que no se puede prever cuánto durará cada entrevista, depende de confianza, personalidad e interés de cada entrevistado

1. Comunicación Elástica

La investigación realizada comprende dos aspectos: el tecnológico, dirigido a los avances que ofrece el internet en la organización de la información, en este caso sobre las narrativas transmedia; y el cultural, con un estudio de las dinámicas de las culturas juveniles que asisten con regularidad a la plaza de Los Palos Grandes en Caracas, esto para conocer si dichas culturas tienen un funcionamiento semejante al de los contenidos multimedia en un sistema transmedia con ejercicio en la web, específicamente. De esos dos aspectos se desprende un tema que fue objeto de

estudio en el marco teórico, la comunicación en la web, o lo que llamaremos en esta investigación: *comunicación elástica*.

Vale la pena definir por separado cada concepto, la *comunicación* según la RAE edición 22ª, publicada en 2001, como un: "Trato, correspondencia entre dos o más personas". Esa correspondencia entendida como la comunicación que se da y recibe entre dos o más personas que interactúan en una plataforma que les permite desentenderse de los métodos tradicionales de comunicación masiva donde el que emite no recibe consecuentemente. En el caso de las comunicación en la web los emisores son receptores al mismo tiempo y los receptores no son pasivos ante el hecho comunicacional pueden recibir información y al mismo tiempo crearla convirtiéndose en un usuario/productor.

Por otra parte la RAE, edición 22ª, publicada en 2001, en sus apartados dos y tres considera al término *elástica*, primero como "acomodaticio, que puede ajustarse a muy distintas circunstancias" y segundo "que admite muchas interpretaciones". Esa es la comunicación elástica, una comunicación que independientemente del espacio físico o digital donde se desempeñe su presencia está determinada por una relación de correspondencia entre los participantes del hecho comunicacional, donde no son necesarias denominaciones o etiquetas que determinen qué función cumple cada uno, puesto que la plataforma o espacio de interacción dispone eso: que el espacio para la comunicación sea dar y recibir. Este tipo de comunicación se ha integrado al seno de la sociedad actual, sería interesante realizar un estudio que cuantifique cuántos programas de radio y televisión cuentan hoy en día con redes sociales y cuentas públicas en la web para promover retroalimentación con sus seguidores y los interesados en comunicarse con ellos, cuántos organismo estatales, funcionarios públicos, cuántos son los concursos que se realizan por redes sociales y ya no por vía telefónica.

Es decir, los programas y aplicaciones en la web no sólo crearon a través de la participación activa de los usuarios/productores nuevas maneras de comunicarse

dentro de la web, sino que esa comunicación de receptividad y alcance fue vista por los medios tradicionales (radio, televisión y hasta prensa) como un factor para medir la eficacia de los programas a través de la interacción con la audiencia sin olvidar la función de publicidad gratuita que ofrecen las redes sociales como un efecto eco.

“Nuestra Era de la Ansiedad, se debe, en gran parte, a que tratamos de ejecutar las tareas de hoy con las herramientas de ayer -con los conceptos de ayer-”, (McLuhan, 1967, p.6). Los cambios de patrones sociales, culturales y tecnológicos creados por el hombre, moldeado en el uso por las sociedades, amerita estudios que provean de nuevos términos que sean aplicados a los nuevos modos, en este caso, de comunicación que son aplicados en la actualidad. La convergencia supone tipos de evolución social, los hombres y las sociedades están en constante cambio, pero a medida de que se conozcan y creen nuevas maneras de comunicarse o el estudio sobre determinados temas se haga más amplio, el uso de algunos términos quedará obsoleto para ser aplicados en investigaciones futuras.

¡El shock del reconocimiento! En un ambiente de información eléctrica, los grupos minoritarios ya no pueden ser contenidos-ignorados. Demasiadas personas saben demasiado las unas sobre las otras. Nuestro nuevo ambiente obliga al compromiso y a la participación. Cada uno de nosotros está ahora irrevocablemente envuelto en la vida de los demás, y es responsable de ellos. (McLuhan, 1967, p.14).

La apreciación no queda inaplicable en la actualidad donde cada día los individuos se unen a participar en la interacción que se gesta en la red, originando una integración, generación de información e innovación a nivel digital que crece constantemente.

En conclusión la comunicación elástica no es un concepto inherente al tema digital y a la constante novedad que ofrecen las nuevas tecnologías dirigidas a la creación web. La comunicación elástica se da en todos los ámbitos de la vida social, donde los integrantes del hecho comunicacional tengan interés en ser escuchados y escucharse, donde las diferencias en los modos de expresión cultural, por ejemplo, no

sean un impedimento para crear y recrear productos culturales. El concepto integrado al trabajo de grado como comunicación elástica espera contribuir a los estudios sobre la convergencia cultural y tecnológica, siendo un término que enlaza los cambios de ambas áreas de la vida social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Fuentes bibliográficas

Aguirre, Jesús María; Bisbal, Marcelino; Guzmán, Carlos; Nicodemo, Pasquale; Pellegrino, Francisco; Pilato, Elsa. (2010). *El consumo cultural venezolano*. Caracas. Centro Gumilla.

Caridad, Mercedes, y Purificación Moscoso. (1991). *Los sistemas de hipertexto e hipermedios*. Madrid. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Oriol, P; Pérez y J.M; Tropea. (1996). *Tribus urbanas. El ansia de la identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la identidad juvenil*. Barcelona. Editorial Paidós.

Reguillo, Cruz Rossana (2000). *Emergencia de Culturas Juveniles*. Buenos Aires. Grupo Editorial Norma.

Scolari, Carlos. (2011). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, autor del libro *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*.

1.2 Fuentes electrónicas

1.2.a Portales digitales

Burgos, Osvaldo. (2001). Conceptos Fundamentales de Comunicación Interactiva. Disponible en la URL: <https://app.box.com/s/d0m1ikakeiw9n1dbqgwr>. Consultado en noviembre 2013.

De la Cuadra, Elena. (1996). *Servicio de documentación multimedia. Origen y desarrollo. Qué es Internet. Herramientas básicas*. Disponible en

URL:<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuadern5/elena.htm>. Facultad CC. Información de Madrid. Consultado el 21 de noviembre de 2013.

Rey Valzacchi, J. (1998) - El libro está fundamentalmente dirigido a docentes que deseen conocer las diferentes alternativas que Internet ofrece para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje. A tal fin está dividido en tres partes: 1) Herramientas, 2) Diseño de páginas Web, y 3) Consideraciones pedagógicas y recursos. Disponible en URL: <http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/valzacchi/ValzacchiCapitulo-2New.pdf>. [Versión PDF]. (Consultado el 21 de noviembre de 2013).

1.2. b Revista versión electrónica

Feixa, Carlos. (1998). *Revista Argentina de Sociología* en su sexta edición. <http://www.scielo.org.ar/pdf/ras/v6n11/v6n11a13>. Consultado el 20 de noviembre del 2013.

1.2.c Libros versión electrónica

Hernández, Sampieri Roberto; Collado, Carlos y Pilar Baptista. (2010). *Metodología De La Investigación Quinta Edición*. México. McGraw-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V. [Versión PDF]. (Consultado en abril 2014).

Jenkins, Henry (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Piidos Ibérica, S.A. España. ISBN: 978-84-493-2153-5. Depósito legal: B-24.1045/2008. [Versión PDF]. (Consultado en agosto 20013).

Landow, P. George. (1995). *Hipertexto La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*.

Disponible en URL: <http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1J2LNKFYZ-1W28194-1ZT>. Consultado en noviembre (2013). ISBN: 84-493-0186-6 Depósito legal: B. 40.274-1995. [Versión PDF]. (Consultado en agosto 20013).

Maffesoli, Michael. (2004). *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo de las sociedades posmodernas*. Primera Versión en Español. Siglo XXI editores, s. a de c. v. isbn 968-23-2529-3. [Versión PDF]. (Consultado en agosto 20013).

Renó, Porto Denis. (2012). *Periodismo Transmedia Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos*. (Consultado en agosto 20013). I.S.B.N.: 978-84-7074-504-1 (formato papel) 978-84-7074-505-8 (Formato e-book). [Versión PDF]. (Consultado en agosto 20013).

1.2. d Artículo y tesis en internet

Castells, Manuel. (2001). *Internet y La Sociedad Red de su Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento*. Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya 7.10.2000. Disponible en URL: <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/106.pdf>. [Versión PDF]. (Consultado en agosto 2013).

Lamarca Lapuente, J.M. (2011). *Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid). Disponible en URL: <http://www.hipertexto.info/documentos/interactiv.htm>. Consultado en noviembre (2013).

ANEXOS

Anexos A: Fotografías de las culturas juveniles en la plaza de Los Palos Grandes











Anexos B: Captura de la página web, Caracas Transmedia

Sección: Comunicación Elástica



Comunicación Elástica

caracasnarrativast.wix.com/transmediac#!untitled/c10fk

Aplicaciones Step up 3D 8 Cancio... 1/4 Periodismo Tran... El Nacional - Home EU El Universal - EL UNL... Denis Renó | tradico... Otros marcadores

Caracas Trans

Comunicación Elástica Dinámicas Transmedia Transmedia Audiovisual Contacto

Crea un sitio WIX

¿Qué es la Comunicación Elástica?

La investigación realizada comprende dos aspectos: el tecnológico, dirigido a los avances que ofrece el internet en la organización de la información, en este caso sobre las narrativas transmedia; y el cultural, con un estudio de las dinámicas de las culturas juveniles que asisten con regularidad a la plaza de Los Palos Grandes en Caracas, esto para conocer si dichas culturas tienen un funcionamiento semejante al de los contenidos multimedia en un sistema transmedia con ejercicio en la web, específicamente. De esos dos aspectos se desprende un tema que fue objeto de estudio en el marco teórico, la comunicación en la web, o lo que llamaremos en esta investigación: comunicación elástica.

Vale la pena definir por separado cada concepto, la comunicación según la RAE edición 22.ª, publicada en 2001, como un: "Trato, correspondencia entre dos o más personas". Esa correspondencia entendida como la comunicación que se da y recibe entre dos o más personas que interactúan en una plataforma que les permite desentenderse de los métodos tradicionales de comunicación masiva donde el que emite no recibe consecuentemente. En el caso de las comunicación en la web los emisores son receptores al mismo tiempo y los receptores no son pasivos ante el hecho comunicacional pueden recibir información y al mismo tiempo crearla convirtiéndose en un usuario/productor.

Por otra parte la RAE, edición 22.ª, publicada en 2001, en sus apartados dos y tres considera al término

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

10:31 a.m.
05/05/2014

Anexos c: Captura de la página web, Caracas Transmedia

Sección: Dinámicas Transmedia



Anexos d: Captura de la página web, Caracas Transmedia

Sección: Transmedia Audiovisual



Transmedia Audiovisual x

caracasnarrativast.wix.com/transmediac#!transmedia-audiovisual/ck0q

Aplicaciones Step up 3D 8 Cancio... 1/4 Periodismo Tran... El Nacional - Home El Universal - EL UNL... Denis, Renó, | tradico... Otros marcadores

Tesis de Grado, Comunicación Social, UCAB. Menc...

Restablecer... Crea un sitio WIX

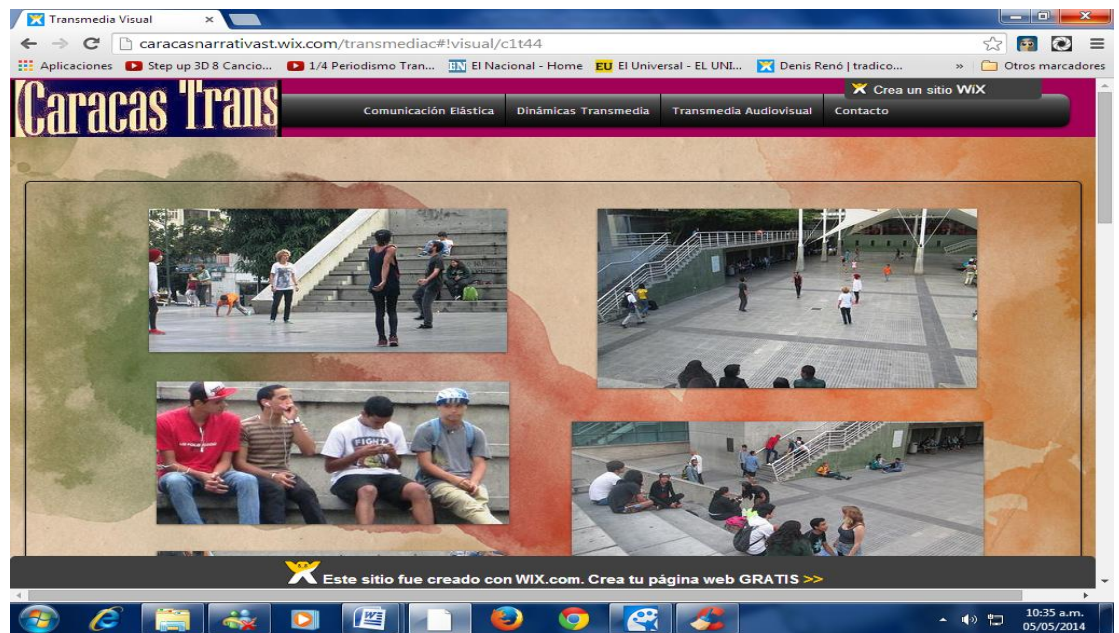


Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

10:34 a.m.
05/05/2014

Anexos e: Captura de la página web, Caracas Transmedia

Sección: Transmedia Visual



Transmedia Visual

caracasnarrativast.wix.com/transmediac#!visual/c1t44

Aplicaciones Step up 3D 8 Cancio... 1/4 Periodismo Tran... El Nacional - Home El Universal - EL UNL... Denis Renó | tradico... Otros marcadores

¿Qué es la transmedia y cómo se puede comparar con las dinámicas de las culturas juveniles?

La investigación realizada responde al ejercicio de crear una página web llamada Caracas Transmedia, la cual posee tres secciones y una sub-sección donde se explica el estudio realizado a través de texto, videos e imágenes, a fin de exponer las dinámicas de las culturas juveniles que fueron entrevistadas, la relación que tienen esas dinámicas con el funcionamiento de las narrativas transmedia, y un texto que explica cómo no sólo cambió la comunicación de los usuarios en la web, sino también en los espacios físicos, dando cabida al término definido en esta investigación como: comunicación elástica.

La transmedia podría describirse como un método en etapa de crecimiento en el campo de los espacios digitales, un modelo de comunicación producto de la necesidad social de consumir contenidos que se expliquen individualmente sin depender de correlaciones externas o internas a la página web o programa donde se encuentre el usuario. Es la era del conocimiento instantáneo donde las informaciones se desplazan en segundos a través de programas y aplicaciones dispuestos en la web 2.0, permitiendo a las sociedades estar interconectadas.

En la investigación se ha hablado de los conceptos audiovisuales como hipertexto, hipermedia, narrativas transmedia, web 2.0, y la relación de estos con los nuevos modelos comunicacionales que permiten que los usuarios tengan una figura activa dentro del proceso de creación y que pasen de ser receptores pasivos a receptores activos que consumen información y tienen opciones para comentar y crear nuevos espacios. Lo que sucede con el estudio realizado es que se considera que esa facultad que se le otorga a los individuos para tener varias funciones activas dentro de la tecnología no se queda solamente allí, sino que se integra en la forma de socializar que tienen los ciudadanos, según lo investigado, jóvenes entre 18 y 25 años, específicamente. Es así como nace el término de comunicación elástica: como una comunicación que no tiene barreras entre emisores y receptores en cuanto al aporte y participación de cada uno, donde lo único que los diferencia son sus percepciones sobre un mismo tema.

Vale la pena recordar que para Porto Renó (2012) la transmedia es una forma de lenguaje que integra diversidad de medios con varios lenguajes dirigidos a múltiples públicos y "son adoptados recursos audiovisuales, de comunicación móvil y de interactividad en la difusión del contenido, incluso a partir de la blogosfera y de las redes sociales, lo que amplía de forma considerable la

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

10:36 a.m.
05/05/2014