RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes

Universidad
Nacional
de Quilmes

Segura, Natalia Soledad

Análisis de producciones del género documental en torno a la narrativa transmedia. Estudio de casos argentinos

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:
Segura, N. S. (2024). Análisis de producciones del género documental en torno a la narrativa transmedia. Estudio de casos argentinos. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/4532

Puede encontrar éste y otros documentos en: https://ridaa.unq.edu.ar

Universidad
Nacional
de Quilmes
Roque Sáenz Peña 352 // Bernal
Buenos Aires // Argentina
t.: (+41 11) 4365 7100
f.: (+54 11) 4365 7101
info@unq.edu.ar

Natalia Soledad Segura, Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto,
Junio de 2024, pp. 162,
http://ridaa.unq.edu.ar,
Universidad Nacional de Quilmes, Secretaría de Posgrado,
Maestría en Comunicación Digital Audiovisual

Análisis de producciones del género documental en torno a la narrativa transmedia. Estudio de casos argentinos

TESIS DE MAESTRÍA

Natalia Soledad Segura

nsegura84@gmail.com

Resumen

Las prácticas discursivas audiovisuales han sido modificadas por el devenir de las nuevas tecnologías tanto en la ficción como en la no ficción. Dentro de esta última categoría, el género documental ha sufrido modificaciones teóricas y prácticas, que se han incrementado en esta nueva era de la comunicación digital. Es así que surgen nuevas producciones audiovisuales, en las cuales el género documental transita mutaciones y cambios en relación a las posibilidades de la narrativa transmedia.

El presente trabajo pretende abordar las producciones del género documental en torno a las narrativas transmedia, a través del relevamiento y análisis de cinco casos desarrollados en Argentina entre 2014 y 2019, desde la perspectiva de los realizadores. Las producciones documentales en torno a las narrativas transmedia seleccionadas son: “De barrio somos”, “Delfo, huellas de un pueblo”, “Crisálida Mujer libre”, “Experiencia Cortázar” y “Aguas turbias”. A través del análisis minucioso de cada propuesta y las entrevistas a sus realizadores y productores se problematiza acerca del contexto actual en torno a un concepto inacabado como lo son las narrativas transmedia documental. Asimismo se reconocen diferentes características que presentan este tipo de producciones en Argentina, desde obras realizadas por estudiantes de postgrado a producciones realizadas por equipos de investigación y desarrollo de universidades nacionales, dentro del territorio argentino (Gran Buenos Aires, La Plata, Mendoza, Santa Fe).

Las producciones demuestran que existe una amplitud de posibilidades y estrategias creativas para la creación de propuestas transmedia documentales, atendiendo a las temáticas, posibles audiencias y recursos disponibles. Los realizadores y productores son conscientes de que esta práctica comunicativa presenta desafíos interesantes para potenciar la comunicación democrática en el marco de la construcción de discursos documentales donde se fomente una simetría participativa entre realizador y audiencia.

“Análisis de producciones del género documental en torno a la narrativa transmedia. Estudio de casos argentinos”.

Tesis de maestría en Comunicación Audiovisual Digital.
Universidad Nacional de Quilmes

Tesista:
Natalia Soledad Segura

Director:
Alfredo Alfonso (UNQ).
Codirectora:
Ileana Matiasich (UNQ).

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN PÁG. 8

2. METODOLOGÍA PÁG. 13

3. MARCOS TEÓRICOS REFERENCIALES PÁG. 18

3.1 Marco teórico Narrativa Transmedia PÁG. 18

3.2 Marco teórico Documental PÁG. 33

3.3 Marco teórico Documental transmedia PÁG. 45

4. NARRATIVAS TRANSMEDIA EN ARGENTINA. ESTUDIOS DE CASOS PÁG. 53

4.1 De Barrios somos PÁG. 53

4.1.1 -Contenido /historia (origen) PÁG. 53

4.1.2 Ámbito de la producción (dinámica de equipo) PÁG. 54

4.1.3 Propuesta estética PÁG. 55

4.1.4 Modalidades de circulación de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales PÁG. 56

4.1.5 Concepción de coautoría/audiencia PÁG. 60

4.1.6 Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción PÁG. 61

4.1.7 Documental Transmedia PÁG. 63

4.2 Delfo, historia de un pueblo PÁG. 65

4.2.1 -Contenido /historia (origen) PÁG. 65

4.2.2 Ámbito de la producción (dinámica de equipo) PÁG. 66

4.2.3 Propuesta estética PÁG. 67

4.2.4 Modalidades de circulación de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales PÁG. 68

4.2.5 Concepción de coautoría/audiencia PÁG. 72

4.2.6 Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción PÁG. 74

Documental Transmedia PÁG. 74

4.3 Crisálida PÁG. 77

4.3.1 Contenido /historia (origen) PÁG. 77

4.3.2 Ámbito de la producción (dinámica de equipo) PÁG. 78

4.3.3 Propuesta estética PÁG. 79

4.3.4 Modalidades de circulación de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales PÁG. 80

4.3.5 Concepción de coautoría/audiencia PÁG. 85

4.3.6 Documenta: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción PÁG. 85

4.3.7 Documental Transmedia PÁG. 86

4.4 Experiencia Cortázar PÁG. 88

4.4.1 -Contenido /historia (origen) PÁG. 88

4.4.2 Ámbito de la producción (dinámica de equipo) PÁG. 89

4.4.3 Propuesta estética PÁG. 90

4.4.4 Modalidades de circulación de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales PÁG. 91

4.4.5 Concepción de coautoría/audiencia PÁG. 97

4.4.6 Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción PÁG. 97

4.4.7 Documental Transmedia PÁG. 98

4.5 Aguas Turbias PÁG. 99

4.5.1 -Contenido /historia (origen) PÁG. 99

4.5.2 Ámbito de la producción (dinámica de equipo) PÁG. 100

4.5.3 Propuesta estética PÁG. 101

4.5.4 Modalidades de circulación de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales PÁG. 101

4.5.5 Concepción de coautoría/audiencia PÁG. 108

4.5.6 Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción PÁG. 109

4.5.7 Documental Transmedia PÁG. 110

5. CONCLUSIONES. PÁG. 111

6. BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA PÁG. 116

7. ANEXOS PÁG. 121

7.1 Fichas técnicas PÁG. 121

7.2 Documentales transmedia en imágenes. PÁG. 127

7.2.1 De barrio somos. PÁG. 127

7.2.2 Delfo, huellas de un pueblo. PÁG. 133

7.2.3 Crisálida. PÁG. 138

7.2.4 Experiencia Cortázar. PÁG. 145

7.2.5 Aguas turbias. PÁG. 155

7.3 Entrevistas PÁG. 162

INTRO-DUCCIÓN

Las prácticas discursivas audiovisuales han sido modificadas por el devenir de las nuevas tecnologías desde su propio origen. En la actualidad, el escenario de la comunicación sufre transformaciones a partir de los cambios comunicativos propios de la globalización y los continuos avances tecnológicos. El fenómeno de las narrativas transmedia crece y cambia de manera abrupta, siendo un territorio de exploración inacabado.

También, el género documental ha sufrido tanto modificaciones teóricas como prácticas, que se han incrementado en esta nueva era de la comunicación digital. El documental creció paulatinamente desde el nacimiento de la cinematografía a lo ancho y largo de todo el mundo. Se destaca su presencia en la escena audiovisual latinoamericana a partir de ciertos procesos particulares de la región como la consolidación de espacios de producción y realización independiente, así como la elección de que contar (contenidos propios de la región) y cómo contarlo (construyendo formas particulares que hacen a la sociedad latinoamericana). Asimismo se vislumbran varios sucesos que fomentan y fortalecen la

identidad del documental regional como la democratización propia de la digitalización del cine atendiendo a su accesibilidad y bajo presupuesto, el surgimiento de críticos que potencian públicamente el fenómeno a través de sus escritos, el surgimiento de lugares alternativos para la difusión de estos trabajos, desde festivales a espacios de exhibición alternativa, junto con el auge en la investigación universitaria y la formación de profesionales en el ámbito documental.

Con el devenir del tiempo surgieron nuevas producciones audiovisuales, en las cuales el género documental transita mutaciones y cambios en relación a las posibilidades propias de las narrativas transmedia. Estos nuevos documentales se catalogan con diversos nombres tales como documental transmedia, webdoc, documental interactivo, documental expansivo.

El presente trabajo pretende reconocer y analizar diversas características de cinco producciones vinculadas a la narrativa transmedia documental en Argentina, desde el surgimiento de los primeros proyectos en el año 2011, incluyendo los realizados hasta el año 2020.

La idiosincrasia de muchos países de la región Latinoamérica se revela en la necesidad de contar historias, sobre todo de no ficción. Los contenidos o temáticas están conectados a eventos locales que ocurrieron en el pasado o que ocurren en el tiempo presente, existiendo un movimiento de activistas y documentalistas sociales. La difusión de documentales de bajo costo y autogestionados (independientes) con auge en los años 80 y 90 ha encontrado nuevos caminos de producción, distribución y exhibición en el siglo XXI, atendiendo a las posibilidades brindadas de las nuevas tecnologías en relación al audiovisual y la comunicación. El realizador argentino Alvaro Luiggi (2015) destaca que

> "El género documental, que ha cumplido históricamente un rol fundamental en la cultura, adquiere hoy nuevos límites creativos gracias a la tecnología. Frente a este contexto, el desafío para los creadores reside en ser capaces de hallar códigos narrativos originales para los medios del siglo XXI". (p. 106)

En Argentina, se están gestando espacios para la investigación de esta nueva "modalidad" comunicativa y artística, inscripta dentro de la convergencia mediática. Además, se observa un notable crecimiento de los circuitos de producción y distribución, tanto en el ámbito local, regional y global. Las narrativas transmedia evidencian una expansión más allá de los medios tradicionales como salas de cine y canales de televisión, siendo su espacio de exhibición las llamadas nuevas pantallas por el investigador argentino Leonardo Murolo, como las plataformas de vídeo conocidas como *Youtube* y *Vimeo*, y las redes sociales que generan un contacto más estrecho con su público.

Es claro que el nuevo paradigma audiovisual presenta una diversidad de soportes, temáticas, géneros, modos de producir, que amplían las posibilidades de concretar propuestas audiovisuales pensando en otro tipo de producción, sobre todo desde lo económico/finan-

ciero y los espacios de distribución y exhibición.

Cabe destacar que en Argentina, la industria audiovisual ha ampliado su producción a través de las nuevas políticas públicas desarrolladas por el INCAA[1], acompañando a los realizadores y productores con más concursos y subsidios, divididos por regiones, formatos, así como también, concursos destinados a desarrollos de producciones destinadas exclusivamente para la Web.

Desde espacios institucionales como el INCAA, el premio del Fondo Nacional de las Artes (FNA) hasta las leyes de mecenazgo (crowdfunding) que varias provincias proponen, se pretende incentivar la producción audiovisual digital, a partir del vínculo entre artistas con empresas para lograr la concreción de proyectos. El INCAA incluye las narrativas transmedia en sus convocatorias para incentivar este tipo de producciones a nivel nacional y federal. Asimismo surgieron festivales específicos como el FINNOF (Festival Internacional de Nuevas Narrativas de No Ficción) ; el JAM Transmedia en el Festival Latinoamérica Gerardo Vallejo; el Patagonia Media Festival – Viedma, Argentina; además varios festivales nacionales que impulsan la categoría “new media” o transmedia.

A nivel mundial se amplía la tendencia a incluir producciones audiovisuales destinadas a otros medios en festivales de cine y cortometrajes que incluyen productos audiovisuales destinados a otros medios. Por ejemplo, Rameshwaram International Film Festival (RIFF), India; Near Nazareth Festival (NNF), Israel; Hollywood Screenings Film Festival, EEUU; Festival Internacional de Cine de Medellín, entre otros. También surgen festivales específicos como Festival Internacional de Cine con Medios Alternativos (FICMA). Ciudad de México, México, Montréal Web Fest (Canadá), Fuengirola Web Fest (España), Notodofilmfest (España), LAWEBFEST (Estados Unidos), Rome Web Awards (Italia), Sicily Web Fest (Italia).

En el ámbito académico, varias universidades nacionales tienen el tema en sus agendas, a partir de incluir materias o postítulos vinculados a la comunicación digital así como también la creación de espacios de experimentación y realización de producciones transmedia.

1
El Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales funciona como órgano público del ámbito del Ministerio de Cultura de la Nación Argentina.

Con respecto a la oferta de estudios se encuentra: el Programa de Difusión Tecnológica (PDT) que realizó la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Católica de Chile asociado a la cátedra de narrativa transmedia UNR; el Seminario intensivo sobre narrativa transmedia que se desarrolló en la FCEDU-UNER; la UNR cuenta con la cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia donde participan especialistas de Argentina, Brasil, México, España, Chile; los postgrados en comunicación audiovisual digital brindados por la UNR y la UNQ, además de la inclusión de materias vinculadas a las nuevas narrativas transmedia en carreras de grado en comunicación y artes audiovisuales en varias universidades nacionales, públicas y privadas.

Asimismo, las universidades naciones han creado y fortalecido, a partir de la Ley de Medios(Ley 26522), espacios destinados a la producción e investigación audiovisual digital: la Dirección de Comunicación Multimedial que realiza proyectos transmedia y multimedia de UNR; CeDeALab, Laboratorio de Contenidos Digitales Audiovisuales de la UTN de San Rafael, Mendoza; UNTREF: Neotvlab de la UNTREF, Universidad Nacional de Tres de Febrero, un laboratorio dedicado a la investigación y desarrollo de productos para las nuevas tecnologías aplicadas a la televisión, aplicaciones interactivas para televisión digital y contenidos multiplataforma; UNTREF media y el canal UN3 espacio destinado a serie webs ; UNaM Transmedia de la Universidad Nacional de Misiones; la UNCuyo cuenta con el área de Área de Comunicación y Transmedia dependiente de la facultad de Ciencias Políticas y Sociales, entre otras.

A nivel internacional, los laboratorios creados por universidades reconocidas, los encuentros de productores y realizadores están construyendo las bases teóricas, prácticas y reflexivas en torno a este modo de comunicar y compartir. Algunos de los espacios que comparten sus investigaciones por la web son el Open Documentary Lab del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), Laboratorio de Innovación Audiovisual RTVE, Observatorio del documental interactivo, I Docs.[2]

A partir de los procesos de realización y exhibición y distribución de proyectos transmedia junto al análisis teórico de los mismos se considera que las narrativas transmedia representan

2
http://docubase.mit.edu/
https://www.rtve.es/lab/
https://www.inter-doc.org/
http://i-docs.org

un cambio de paradigma con respecto a la forma tradicional de creación de contenidos. De procesos enfocados en un solo medio, se construye una estructura convergente donde un relato fluye en diferentes plataformas.

En el documental, la posible interacción con la realidad y la ruptura de un único punto de vista implica que el realizador, replantee el diseño y junto con las herramientas propias de las nuevas tecnologías, repiense el trinomio autor-obra-espectador y el contrato establecido en el documental cinematográfico.

El doctor en ciencias de la comunicación, Josep Catalá (2008) reflexiona sobre las transformaciones del género documental, a partir de la introducción del mismo en la convergencia mediática. Sin embargo, la extensión del documental hacia otros medios coincide con operaciones similares hechas desde la ficción. El autor afirma que "Es obvio que estas transformaciones multimediáticas influyen, e influirán todavía más, en el ámbito del documental para determinar nuevas formas retóricas del mismo"(p.19).

El cine documental, relacionado con lo real, trabaja con materiales extraídos directamente del mundo histórico; sin embargo, en la actualidad, los nuevos medios y/o dispositivos de comunicación como la webcam y los celulares (entre otros dispositivos) permiten captar y también modificar el registro de la realidad con gran facilidad. En esta circunstancia tecnológica, Catalá (2008) identifica el cambio que promueve la digitalización; que comenzó con la popularización de los equipos sencillos y baratos de grabación y edición domésticos y que creció en paralelo al desarrollo de los grandes medios domésticos como la televisión e Internet. Según el autor estamos en un nuevo territorio, sin una catalogación precisa, pero que podría ser comprendido como la era de la comunicación, audiovisual o postcine.

Atendiendo al contexto de convergencias, tanto tecnológica como cultural según el teórico norteamericano Henry Jenkins; el siguiente trabajo pretende analizar las narrativas transmedia documentales, haciendo hincapié en un corpus de proyectos argentinos que evidencia la multiplicidad de formas y lenguajes que constituyen este nuevo tipo de narración audiovisual en relación al género documental en un contexto particular de circulación y construcción de contenidos.

METO-DOLOGÍA

La investigación adopta la perspectiva del paradigma indiciario de Carlo Ginzburg, que permite posicionarse como un investigador activo, reconociendo la subjetividad del discurso en la construcción del conocimiento social. Pablo Bilyk (2015) reflexiona sobre esta metodología y afirma que

> Así, cualquier investigación tomará la forma de observación participante, ya que implica participar en el mundo social en busca de construir nuestras categorías analíticas y, posteriormente, nuestras reflexiones, asumiendo, continuamente, la reflexión sobre las implicancias de nuestra participación en ese espacio. (p. 52)

Es así que se propone abordar la problemática planteada a partir del estudio de casos y las entrevistas en profundidad, atendiendo a las particularidades y a su reconstrucción para comprender una trama de sentidos, que permitan reconfigurar tanto preguntas como premisas.

Asimismo, reconstruir el estatuto y los problemas teórico epistemológicos del objeto de estudio a de-construir, nos permitirá justificar decisiones teóricas, seleccionar categorías y un posicionamiento frente a las mismas que posibilitará no sólo valerse de un sustento teórico sino también ubicar las propias investigaciones en el lugar correspondiente de forma de articular y analizar las problemáticas que conlleva esta propuesta de tesis.

Es importante comprender que el objeto de estudio es parte del nuevo paradigma comunicativo y se presenta como dinámico, volátil y modificable. Arlindo Machado (2015) afirma

> En el universo de las formas audiovisuales, todo puede ser descrito en términos de fenómenos culturales, es decir, como resultados de una cierta etapa de desarrollo de las técnicas y los medios de expresión, de las presiones de la naturaleza socioeconómica y también de las demandas imaginarias, subjetivas, o si se prefiere, estéticas, de una época y lugar (p. 193).

Retomando las técnicas y/o herramientas metodológicas, para el estudio de caso se seleccionó cinco proyectos transmedia documental argentinos y las entrevistas en profundidad se realizaron a los productores/realizadores/ guionistas de dichas series. Las series seleccionadas son: Aguas turbias[1] (2015- con una etapa posterior en 2023), Experiencia Cortázar[2] (2014-2016), "De barrios somos"[3] (2018), "Delfo, huellas de un pueblo"[4] (2019) y "Crisálida Mujer libre"[5](2017). Se analizan las características propias de narrativas transmedia comprendiendo tanto el diseño y presentación de los contenidos, como el tratamiento del género documental en relación a la construcción del punto de vista del autor.

El criterio de selección de las producciones documentales transmedia tiene mayor relación con el objeto de estudio que con decisiones metodológicas, convirtiéndose en mediadores para intentar comprender un fenómeno mayor como es el documental transmedia; atendiendo a que es una temática actual, no acabada cuyo origen y evolución es reciente. Sin embargo, se pretende vincular cada caso a las teorías preexistentes para

1 https://www.aguasturbias.com.ar
2 http://experienciacortazar.com.ar/
3 http://debarriosomos.com.ar/
4 https://www.delfocabrera.com/
5 https://mujercrisalida.wordpress.com

poder estudiar y comprender el fenómeno comunicacional y artístico que presenta este tipo de producciones transmediales en Argentina dentro del contexto comunicacional artístico latinoamericano.

La producciones nacionales (Argentina) seleccionadas siguen estando vigentes y accesibles para su visualización virtual (Cabe destacar que algunas no se muestran con actividades nuevas y/o actualizadas pero evidencian el proceso del proyecto transmedia). Este factor incidió en la elección de las mismas, así como también la posibilidad de entrevistar a sus realizadores, comprendiendo la necesidad de acceder a dialogar con ellos y ellas, dado que son parte activa del circuito de producción audiovisual argentino. Asimismo, los documentales transmedia seleccionados fueron realizados en distintas provincias de la Argentina (provincia de Buenos Aires, Santa Fe y Mendoza), lo que permite un panorama más federal con respeto al objeto de estudio en nuestro país. Los proyectos elegidos fueron realizados entre 2014 y 2019, lo que permite observar el avance tecnológico sobre las posibilidades narrativas para la construcción de experiencias transmedia documentales. Algunas de las producciones fueron realizadas por productoras ligadas a universidades públicas y otras constituyen trabajos de tesis de especialización y/o propuestas realizativas de comunicadores en formación que han decidido explorar este campo de forma independiente, acompañados por instituciones educativas y/o financiación de festivales y premios.

Las entrevistas en profundidad fueron diseñadas para poder comprender el proceso completo de producción, realización y circulación de documentales transmedia a partir de sus propios realizadores /productores, indagando acerca de su concepción del género documental a partir de las nuevas posibilidades de las narrativas transmedia. El cuestionario indaga acerca de la reconstrucción sobre los imaginarios y representaciones de los realizadores audiovisuales en tornos a sus prácticas en el campo comunicacional y cultural dentro de la convergencia mediática.

Las entrevistas realizadas de forma individual o colectiva sobre cada proyecto fueron realizadas a: Fernando Irigaray, supervisor de contenidos de “Barrio somos”, magister (UNED- España) y docente en la carrera de comunicación audiovisual digital UNR; Lucía Cuffia, coordinadora general de “Delfo, huellas de un pueblo” y especialista en comunicación audiovisual digital (UNR); Mercedes Torres y Ruth Fernández Cobo, productoras generales de “Aguas turbias” especialista en Comunicación audiovisual digital (UNQ) y docentes de Comunicación Social (UNLP); Sergio Romero, director de “Experiencia Cortázar”, especialista en comunicación audiovisual digital (UNQ)y docente (UNTREF y otras) y Gabriel Romero, asistente de producción de Experiencia Cortázar; Valentina Lira, Florencia Blanco , Carlos Dileo realizadores de “Crisálida”, licenciados en comunicación social (UNLZ).

6
Se comprende que las entrevistas en profundidad invitan a un diálogo/debate que requiere repreguntar y ampliar las preguntas de base.

El objetivo de las entrevistas y la estructura del cuestionario matriz[6] de la misma busca evidenciar una articulación entre las producciones analizadas y el punto de vista de sus realizadores en torno al documental transmedia, ya sea en el formato de entrevista individual o colectiva (realizadores o varios integrantes del equipo realizativo).

El paradigma indiciario propicia la reconstrucción de problemáticas profundas a partir de indicios, que en esta tesis, serán estudiadas a partir del análisis minucioso de los resultados obtenidos en el estudio de casos y las entrevistas realizadas.

El resultado de esta investigación, que parte de teorías preexistentes, busca llegar a algunas aproximaciones en torno a la producción de narraciones transmedias vinculadas al género documental realizadas en Argentina.

Se propone observar y analizar algunas cuestiones en particular, tales como:

- Ámbito de la producción: dinámica de equipo de realización de contenidos.
- Propuesta estética.
- La historia/contenido.
- Concepción de co-autoría y audiencia.
- Modalidades de circulación: redes sociales, plataformas, aplicaciones.
- Documental y su relación con la objetividad/subjetividad.
- El documental en relación a las prácticas discursivas de no ficción y ficción.

Se considera que todos estos factores enumerados hacen a la obra/producción transmedia documental, tanto desde el estudio de los casos propuestos como también como campo de reflexión teórica- práctica de la situación comunicacional actual. La temática tratada abre muchas aristas, pero se ha decidido hacer hincapié en cuestiones y /o elementos que pueden ser es-

tudiados en los proyectos seleccionados; comprendiendo siempre que el objeto de estudio está en continua evolución.

Según Donna Haraway (1991) todo conocimiento es un conocimiento situado y el arte documental se construye a partir de la exploración de la realidad y producción del conocimiento, lo que requiere un reconocimiento del contexto de producción, los recursos con los que contamos, la circulación de los contenidos.

La mirada y el análisis se centra en la visión de los realizadores con respecto al proceso de producción, diseño, realización y distribución de las obras transmedia documentales, atendiendo en menor medida a factores vinculados a la participación de la audiencia.

Desde lo tecnológico, es importante analizar las herramientas y códigos con los que se constituyen los discursos documentales transmedia, atendiendo a que muchas de estos recursos técnicos evolucionan con rapidez, además de ciertos factores económicos que influyen en su incorporación en proyectos transmedia.

Martínez y Zárate (2021) en un artículo sobre la práctica del documental expansivo concluyen que

Si bien la complejidad técnica en proyectos transmedia es casi evidente siendo que recurren a distintos soportes y códigos expresivos, la complejidad en el discurso no siempre es algo a lo que podemos aspirar e incluso, muchas veces, la experimentación en soportes múltiples busca precisamente todo lo contrario –simplificar el mensaje final, depurarlo (p. 48).

Es así que la presente tesis pretende atender a los parámetros narrativos y tecnológicos que se evidencian en las producciones analizadas, en relación al relato de sus realizadores con respecto al diseño y producción de las mismas en el contexto de convergencia mediática en Argentina en el periodo 2015- 2023.

MARCO TEÓRICO

NARRATIVA TRANSMEDIA

Orígenes del término. Desde transmedia a narrativas transmedia

Es importante comprender que cuando hablamos de narrativas transmedia, nos referimos a un concepto no acabado, en desarrollo y en estudio constante, propio del contexto mediático actual. Existe un gran interés teórico e investigativo a nivel mundial, en los grandes centros de producción de contenidos de entretenimiento y audiovisuales, pero también en la región Latinoamérica, con su particular contexto de producción. Las investigadoras españolas María Abellán Hernández y Marta Miguel Zamora (2016) afirman que "el consumo mediático está cambiando hacia formas más líquidas, flexibles e híbridas, es decir, que evoluciona al ritmo de la sociedad que lo sustenta." (p.7). Por lo tanto, las narrativas transmedias aun hoy son un concepto inacabado tanto en el desarrollo de sus posibles marcos teóricos como las experiencias y prácticas existentes.

El concepto de "Narrativas transmedia", en sus inicios, está fuertemente ligado a la intertextualidad. Según el investigador Denis Renó (2013) el término analizado surgió a partir

de los conceptos de dialogismo y polifonía de Mikail Bakhtin, proveniente de la literatura. Sin embargo, su primer uso específico se remonta a las artes musicales, el término aparece por primera vez, como composición transmedia (Welsh, 1995) concepto creado en 1975 por el compositor e instrumentista Stuart Saunders Smith, mientras componía la pieza "Devolución y recuperación". En este caso, el músico consideró transmedia su composición por diseñar melodías, armonías y ritmos distintos para cada instrumento y los ejecutante; logrando una obra armónica, coherente y sincronizada. El teórico brasilero Vicente Gosciola (2014) aclara "No es que la música en ese momento ya no había sistemas transmedia experimentales, pero aún sin este nombre, para espectáculos públicos, pero su definición y, sobre todo, su escritura era la gran novedad porque permitiría su repetición en otras ocasiones"[1]. (p.8). La propuesta desarrollada por Stuart Saunders Smith abre la puerta a la idea de colaboración (en este caso co-composición) y la idea de anotaciones o estructuras que podrían adaptarse a diferentes medios.

1
Não que a música na época já não contasse com sistemas transmídia experimentais, mas ainda sem esse nome, para as apresentações em público, mas a sua defnição e, principalmente, a sua escrita era a grande novidade porque permitiria a sua repetição em outras ocasiões

En el ámbito de la comunicación el término transmedia sería parte del libro de Marzha Kinder publicado en 1993, denominado "Playing with Power in Movies, Television, and Video-Juegos: Desde Muppet Babies hasta Teenage Mutant Ninja Turtles". En el mismo narra una serie de sucesos vividos con su hijo, a partir de la serie televisiva "Las tortugas ninja", que incluye el consumo televisivo por parte de su hijo, luego el juego libre basado en las tortugas ninjas con amigos (creando sus propias historias) e ir al cine a ver la película de "Las tortugas ninjas" ese mismo día. El niño expandió la narrativa del producto televisivo en el juego (experiencia) y en otros medios (cine). Kinder (1993) lo llamo intertextualidad transmedia definiéndola como un supersistema de entretenimiento.

Con el nuevo milenio, se amplía el análisis teórico y práctico en torno al concepto de narrativas trasmedia. Henry Jenkins, un estudioso de los medios de comunicación, pública una serie de artículos sobre esta temática en su blog desde 2003 y brinda la siguiente definición

> La narración transmediática representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales

> de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia. (7, 2011)

En sus escritos Jenkins no solo habla de narrativa transmedia sino que reflexiona en torno a la cultura participativa y la convergencia mediática como factores que conforman la esfera comunicativa de los últimos años.

Las narrativas transmedia en el contexto comunicativo.

La humanidad se ha comunicado de diversas maneras a lo largo del tiempo; se ha dialogado de forma oral entre pares, pero también ha dejado sus relatos para generaciones posteriores en diversos soportes, utilizando diversos lenguajes, siendo esta acción una forma de perpetuar y compartir su historia, sea de manera consciente o no. Los soportes y formatos de comunicación utilizados en cada época permiten conocer no solo aspectos artísticos sino también el orden social y el contexto de un momento particular. Estos dispositivos, soportes y/o formatos implican una técnica y por lo tanto una tecnología. Tanto el desarrollo de la tecnología como la dominación de la técnica es un proceso que conlleva tiempo; asimismo, aunque algunas herramientas se han modificado, los mensajes siguen disponibles para las generaciones actuales, con las posibilidades de cambios de formato a partir de la tecnología actual. En el paradigma actual, el mensaje asume distintas formas según los soportes, las tecnologías y sus técnicas. Sin embargo, el gran cambio reside en el contexto cultural, la forma de la humanidad para comunicarse y habitar en espacio tiempo la realidad. La comunicación es posible de ser concretada utilizando diversos lenguajes, soportes y dispositivos. Se entiende por cultura al conjunto de creencias, saberes y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios (tecnológicos) que usa dicha comunidad para comunicarse entre sí y para alcanzar ciertas necesidades. La cultura no es algo estable ni fijo, sino en evolución y transformación a lo largo del tiempo. Actualmente el periodo cultural es denominado contemporáneo y se destaca por la manifestación y expansión de la cultura de masas. Los medios no son solo una forma de comunicación y/o interacción, sino que constituye un modelo de estilos de vida para las masas de forma global y también híbrida ("mezcla" de diversas manifestaciones culturales locales con globales y/o de distintos espacios y/o tiempos combinados).

En la Universidad de Quilmes, el docente e investigador Norberto Murolo (2012) utiliza el concepto de "Nuevas pantallas" para referirse a las plataformas donde pueden circular narraciones audiovisuales generadas para otras pantallas (vinculadas a la televisión y cine) junto a las nuevas narraciones creadas a partir de los cambios tecnológicos tanto desde lo técnico como de los lenguajes comunicativos que propician.

Convergencia cultural

En el libro "Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación", el teórico Henry Jenkins, brinda una definición clara de lo que considera "Convergencia mediática":

> Con "convergencia" me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. (2008,p.14)

Jenkins no solo se refiere a los soportes/ plataformas en las cuales circulan los contenidos sino a un triángulo compuesto por dichos espacios (pudiendo ser digitales/analógicos, virtuales y/o reales), la industria productora (incluyendo a productores, realizadores, etc. y la economía del entretenimiento) y las audiencias y/o prosumidor. La convergencia no es netamente un concepto tecnológico desde lo técnico sino una propuesta de comunicación cultural donde tanto los realizadores, las tecnologías y las audiencias deben participar activamente en el proceso comunicativo convergente. Para Jenkins, la convergencia borra las fronteras geográficas, atendiendo al tratamiento de distribución dado por las grandes corporaciones, pero también, y no menos importante, por las audiencias y su apropiación popular. La convergencia mediática representa un cambio cultural amplio, pensada como una forma de socialización y comunicación en la cual el consumidor es partícipe activo de las representaciones sociales que se dan en dicha convergencia.

Se entiende que tanto la convergencia cultural y la convergencia tecnológica son procesos dinámicos en tránsito. La actualidad está marcada por cruces entre los avances tecnológicos tanto en su materialidad (tecnologías y circulación) como con las nuevas formas culturales de concebir la relación con la creación (producción) y la interpretación (como experiencia lectora o espectadora).

Henry Jenkins (2011) presenta a la cultura de la convergencia como un paradigma de pensamiento actual en relación a los medios y la humanidad (tanto realizadores como audiencias) a partir de la diversificación e interconectividad de diversos medios y lo Transmedia es una forma de convergencia y una práctica cultural.

La coautoría y el prosumidor

El desarrollo de narrativas transmedia invita a romper la estructura de realizador/productor único (autor), y construir una co-creación o coautoría; abriendo la posibilidad a comunicar distintos puntos de vistas y ser parte del proceso de producción de una historia, siendo que la audiencia quien puede crear y compartir contenido para enriquecer la temática tratada. La audiencia es entendida como activa, siendo consumidora, pero también productora dentro

del universo narrativo. Las narrativas transmedia son una experiencia de comunión que invita a contar historias entre todo aquel que lo desee, promoviendo la figura del prosumidor, pudiendo participar a través de diferentes lenguajes (escrito, audiovisual, interactivo, etc.).

La palabra prosumidor incluye al productor ("pro") y consumidor ("sumidor"). El investigador Denis Renó (2019) , hace un reconto de este concepto destacando que en 1968 Decio Pignatari propuso el término ciudadano produsumidor; luego en 1987, Alvin Toffler propone académicamente el término prosumidor como lo conocemos actualmente, entendiendo que las personas pueden consumir, producir y compartir contenidos de forma gratuita, reduciendo la brecha existente entre las figuras de productor y consumidor.

La participación del prosumidor ha crecido significativamente, sin embargo, al reflexionar sobre la co-autoria aún existen cuestiones legales, creativas y económicas que regular para poder lograr expandir la comunicación de forma democrática y respetuosa. Las narrativas transmedia abre un espacio ciudadano interesante de analizar para lograr prácticas de comunicación que respeten la diversidad y posibiliten el libre acceso a la mayor cantidad de personas interesadas en conocer y también participar, expresando sus vivencias y opiniones de manera responsable. Asimismo, como plantea el teórico argentino Mario Carlón (2019) en sus estudios sobre mediatizaciones y circulación, la interacción que ocurre en este contexto transforma a cada sujeto al involucrarse con los demás, propiciando la construcción de sentido entre lo individual y lo colectivo.

La narrativa transmedia como concepto del siglo XXI. Sus principales características hasta sus múltiples definiciones.

Antes de reflexionar acerca de algunas definiciones académicas sobre el término "narrativas transmedia", es menester reconocer ciertas características que lo construyen como tal. Estos elementos descriptivos también se encuentran en cambio y evolución constante, no solo atendiendo a la investigación teórica sino a las novedades que ocurren en el campo comunicativo día tras día.

Desde los inicios del siglo XXI, Henry Jenkins investiga y publica escritos sobre las narrativas transmedia en su blog personal/profesional (http://henryjenkins.org/blog). En el año 2009, en el texto titulado The Revenge of the Origami Unicorn, el autor propone siete lineamientos que considera fundamentales para describir lo que son las narrativas transmedia, (algunos están compuestos por dos términos interrelacionados que se relacionan fuertemente a la hora de explicar las particularidades de este tipo de nuevos relatos)

-Expansión (o propagabilidad) - Profundidad (o perforación): La expansión entendida como una capacidad de esparcimiento, en este caso por diversos medios de comunicación, cualidad que puede o no captar con profundidad a las audiencias. La expansión se relaciona con la difusión y la capacidad del público de poder participar de forma activa en la circulación de contenidos, sobre todo en redes sociales, expandiéndose en los medios

(espacio) y creciendo en público. Podría medirse de forma cuantitativa. La profundidad espera una participación comprometida por parte de las audiencias, que va más allá de repetir contenidos por redes, sino de ser parte del proceso de interactuar y co-crear contenidos en torno a la propuesta transmedia. Se pretende generar un fuerte vínculo entre usuarios y universos narrativos, "engancharlos" para que elijan explorar la historia. Ambas dimensiones son parte de la experiencia transmedia ya que la interacción equilibrada de una propuesta expansiva y en profundidad permite construir un interesante cuadrante entre realizadores, audiencia, contenido y medios, así como también expandir el valor comercial y cultural de las propuestas transmedia.

-Continuidad - Multiplicidad: al igual que el anterior binomio, ambas características son necesarias para pensar y construir narrativas transmedia. La continuidad hace referencia a que las narraciones se pueden ampliar a otros discursos y plataformas, preservando su narrativa original. La continuidad pretende mantener un relato coherente, los usuarios y/o fans suelen ser cuidadosos a la hora preservar y construir el mundo tranmediatico del que se sienten parte. La multiplicidad incluye la inclusión de personajes en relatos alternativos y distintas perspectivas de la trama. Esta característica permite a los fanáticos y/o audiencias disfrutar de relatos alternativos; los realizadores y productores construyen este factor pretendiendo que sus audiencias puedan encajar las piezas y disfrutar del relato. Esta característica está fuertemente explotada en las narrativas transmedia de ficción como "La guerra de las galaxia", entre muchas otras producciones cuyo origen se relaciona al cine o el cómic.

-Inmersión - Extrabilidad: otro dueto interesante para conceptualizar a las narrativas transmedia. En este caso, la inmersión se relaciona con el grado de penetración del receptor con el contenido. La extrabilidad consiste en tomar elementos de la narrativa transmedia para su aplicación en la vida real. Es decir, la inmersión implica que la audiencia sea capaz de entrar "profundamente" en esos mundos ficticios, el mundo de la historia, que se conjuga con la extrabilidad, que invita a llevar los aspectos de la historia y/o recursos y contenidos a los espacios de la vida cotidiana de la audiencia.

-Construcción de mundos: la narrativa audiovisual también ha evolucionado en sus modos de creación, escritura y producción. De buscar una "buena historia" a crear "mundos" en el ámbito de la ficción que contengan varios y variados personajes (posibles secuelas) y diversas historias (constituyendo un mundo coherente). Su pretensión, al igual que la inmersión/extrabilidad , es que la audiencia se involucre más directamente con los mundos presentados en la narrativa transmedia, en relación con la vida real.

-Serialidad: el concepto de serie o serialidad refiere a dividir una historia completa en varias entregas a lo largo de un tiempo. La serialidad tiene sus orígenes en los folletines que acompañaban ciertas tiradas de diarios impresos, comics seriados, series radiofónicas y televisivas. En las narrativas transmedia representa una versión hiperbólica de una serie, en la cual los

fragmentos de historia se han dispersado en el tiempo a través de diferentes medios con sus respectivos lenguajes y códigos. Es decir, los nodos de información importante se van dispersando al interior de un mismo medio, pero también a lo largo de todo un sistema de medios.

-Subjetividad: De la subjetividad participan tanto los creadores/autores/realizadores como la audiencia y los fans, ya sea a partir de poder elegir conocer la historia desde distintos puntos de vistas y percepciones hasta ampliar la narrativa y sus contenidos. El enfoque en múltiples subjetividades está dando lugar a la expansión a través del uso de las redes sociales (por ejemplo, Twitter) constituyendo una plataforma a través de la cual los fanáticos o los autores pueden elaborar sobre los personajes secundarios y sus respuestas a los eventos representados en el texto principal, así como también dialogar con sus personajes e interactuar con la historia.

-Realización, también conceptualizada como rendimiento y/o performance. Se refiere a la capacidad de una narrativa transmedia de motivar a la audiencia para crear sus propios contenidos en dicho mundo narrativo, convirtiéndose en prosumidores, dejando de ser meros consumidores pasivos. El contenido creado por el público puede ser parte del universo construido. Jenkins desarrolla la figura del activador cultural (productor/director) quien al crear su narrativa transmedia, eligiendo estrategias para que la comunidad que la vea, empiece a participar activamente, realizando desde comentarios hasta nuevos contenidos. Incluye el denominado "reino fandom", entendido como el dominio de los fanáticos de la historia y su participación activa en la narrativa transmedia.

Para Jenkins el desarrollo de la narrativa transmedia se relaciona con las prácticas culturales históricas y la construcción de relatos ficticios o reales. Asimismo, el teórico considera que para analizar las narrativas transmedia es necesario reconectarse con los estudios de las industrias comerciales y las comunidades de fanáticos para comprender la dinámica que crean estas intervenciones, que apuntan a pensar en las constituciones de nuevos espacios de experimentación creativa donde la audiencia adquiere mayor protagonismo.

Jenkins dedicó gran parte de sus estudios y su tiempo a desarrollar el concepto de transmedia. El mismo explicitó las dificultades para definir su objeto de estudio en los escritos compartidos en su blog.

> Cuanto más expandamos la definición, más rico será el abanico de opciones que tendremos disponibles. Esto no significa que debamos expandir lo transmediático hasta el punto en que cualquier cosa pueda valer, sino que necesitamos una definición lo suficientemente sofisticada para tratar con todo tipo de ejemplos totalmente diferentes. (Jenkins; 2011 , párrafo 28)

Considerando a Jenkins como un mentor fundamental a la hora de distinguir a las narrativas transmedias y sus características, entre sus primeros escritos a la actualidad, han proliferado varios estudios con posibles definiciones que permiten categorizar no solo un nuevo tipo de producto, sino un verdadero nuevo fenómeno vinculado a la relación entre desarrollo de obra, realizador y audiencia.

En Latinoamérica, también han proliferado las investigaciones sobre las narrativas transmedia. El argentino Carlos Scolari (2013), retoma la propuesta de Jenkins, en relación a la idea de que las Narrativas Transmedia como una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, etc.) y medios (cine, cómic, videojuegos, etc.).

En el Congreso Internacional de la Lengua Española en Panamá 2013, el teórico Roberto Igarza en su charla denominada "Las formas de conocer en la era 2.0: nuevos escenarios para la práctica de la lectura", definió la transmedialidad como

> Consiste en recrear la relación de la trama con las subtramas a priori ocultas (latentes) mediante una combinación dinámica de articulaciones y bifurcaciones de escenas y biografías, utilizando estéticas y tecnologías diversas, que multiplican las remisiones internas y externas a la obra y facilitan la pluralidad de representaciones desde perspectivas diferentes, incluso mediante diversos géneros y formatos, cuyo resultado surge de una secuencia imprevisible de experiencias (intervenciones) individuales y colectivas que corrompen la genética de los contenidos produciendo transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación, más allá incluso de lo previsto por los autores.(párrafo 18.)

Las narrativas transmedia posibilitan comprender la comunicación como un gran abanico de posibilidades en el cual entran en concordancia y disonancia diversos factores desde los contenidos, los posibles lenguajes, los distintos medios y nuevas plataformas comunicativas y sobre el rol del realizador y las audiencias para construir y crear historias.

El docente y productor transmedia Fernando Yrigaray (2019) considera que un relato transmedia es aquel que supera la idea de multiplataforma y afirma que
"Estamos ante un nuevo sistema estético, narrativo y tecnológico personalizado, que pone en contacto obras híbridas y accesibles desde diferentes puntos de la historia, desde diversas puertas de entrada a la narrativa donde los usuarios pueden moverse libremente". (p.391)

Atendiendo a los autores citados, el auge de las narrativas transmedia como objeto de investigación y de desarrollo en gran parte del mundo evidencia que la comunicación y la cultura atraviesan un proceso de hibridación narrativa, creativa y tecnológica. Las prácticas audiovisuales se expanden y se transforman en mundos narrativos que reconfiguran la experiencia de recepción de una obra. Los elementos que constituyen estas narrativas no pueden ser analizados como piezas únicas y separadas, sino que requieren un nuevo enfoque que atiende a la diversidad tecnológica pero también comunicativa, atendiendo a la inmersión de los sujetos en el relato y su participación en el mismo.

Otras posibles definiciones: mundo transmedia y experiencia transmedia

La nomenclatura para referirnos al fenómeno comunicacional y cultural analizado presenta variables, aunque el término transmedia aparece como palabra compuesta en otras posibles concepciones como lo son "mundo transmedia" y "experiencia transmedia", entre otras.

Mundo Transmedia

El concepto de "Mundo Transmedia" fue propuesto por Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca (2014), especialistas en video juegos, cuyos estudios van más allá de la ludología para reflexionar dentro del campo de las narrativas interactivas y el transmedia storytelling. Su definición postula que

> Los mundos transmediales son sistemas abstractos de contenido a través de los cuales un repertorio de historias ficcionales y personajes pueden ser actualizados o derivados a través de una variedad de formas mediáticas. Lo que caracteriza a un mundo transmediático es que la audiencia y el diseñador comparten una imagen mental del "worldness" (un número de características que distinguen a este universo.) (Klastrup y Pajares; 2004, p.1)[2]

La definición propuesta por las investigadoras se relaciona con los mundos ficcionales de la comunicación, sin embargo, el paradigma descrito presenta una interacción entre la figura de realizador/diseñador y la audiencia en torno a la construcción de los contenidos que puede trasladarse a producciones de no ficción.

El mundo transmediatico no es una historia específica o cerrada; sino un primer producto cultural diseñado para ser expandido en películas, cómics, videojuegos,música, etc . El término "worldness" remite a las características de un constructo imaginario de un mundo que fomenta su expansión a través de la participación de la audiencia.

Experiencia transmedia

La expresión "experiencia transmedia" es muy utilizada en los estudios realizados en las universidades nacionales de Argentina.

Enmarcando el fenómeno de la comunicación en los estudios de las ciencias sociales, el término "experiencia transmedia" focaliza

2
Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe).

en la participación activa de la audiencia en torno a contenidos relacionados a una determinada temática; diseñado por un realizador que busca y crea estrategias para dar esta comunicación/ /conversación /coparticipación con los usuarios.

En el libro "Contar (las) historias : manual para experiencias transmedia sociales" (2018), compilación realizada por Claudia Ardini se define a la experiencia transmedia como:

> Es un tipo de narrativa pero también una experiencia de comunión, una forma de contar y de construir una historia o un universo de historias. Hablar de experiencia transmedia es hablar desde un punto de vista que elige alejarse del lugar de narrador/escritor/autor para pararnos en el mundo de aquel que experimenta con la narración (usuario, participante, prosumidor, vecino, comunidad). (p. 16)

La experiencia transmedia conlleva a narrar historias en diferentes plataformas, ya sean virtuales y también físicas, pretendiendo que la audiencia participe como prosumidor en la construcción del mundo narrativo que se expande por los medios. Hablar de experiencia, suma a la narración, la posibilidad de experimentar con la comunicación, donde las subjetividades proliferen y se respeten. El realizador que decide comunicar de esta forma, tendrá que analizar las plataformas y sus herramientas para invitar a dicha participación, así como también tener atención a la construcción narrativa de la historia para abrir la conversación con los prosumidores y propiciar la co- autoría. La experiencia podrá ser transformada, modificada por las personas que así lo deseen, atendiendo a la coherencia de la propuesta y sus objetivos.

Producción transmedia

La producción transmedia es un trabajo en equipo, pudiendo estar dirigida o supervisada por un autor/realizador/productor. Junto al desarrollo de narrativas transmedia de ficción y no ficción se ha creado un marco teórico que busca categorizar y analizar los tipos de producciones posibles, atendiendo a las posibilidades de crecimiento del número producciones realizadas y de mayor calidad dentro de las industrias culturales.

La guionista transmedia argentina, Anahi Lobato (2018) distingue en su tesis magistral, dos elementos fuertemente utilizados en la industria cultural trasnmedial para la producción de narrativas transmedia, denominados Biblia Transmedia y Sistema Activo de la Historia. Para ambas propuestas de diseño, más allá de los factores tecnológicos, el primer paso será definir la historia, y luego elegir, diseñar y seleccionar los medios de circulación (off/on), distintos lenguajes, distintos soportes y las posibles experiencias del usuario. Estas decisiones deben estar primadas por la historia que se quiere contar. El guionista transmedia tiene un trabajo similar al guionista de audiovisual, pero debe tener presente las características de la audiencia destino para promover la participación e interactividad que define la transmedialidad, además de construir un relato en expansión por múltiples pantallas y soportes con sus respectivos lenguajes y/o códigos. En la actualidad se desarrollan varios modelos de diseño de experiencias transmedia, donde el guio-

nista trabaja ya en equipo de forma conjunta con profesionales que estarán atentos en particular a ciertas especificidades (ejemplo la propuesta de posibles programas a usar).

La biblia transmedia fue creada por Gary P. Hayes en 2011 y fue traducida al español por Eduardo Prádanos en 2012. La misma es utilizada por varios equipos transmedia nacionales. Hayes organiza su modelo en cinco instancias: tratamiento, especificaciones funcionales, especificaciones de diseño, especificaciones tecnológicas, negocio y marketing. Su diseño está pensado para ser utilizado por los productores generales de un proyecto, atendiendo a las áreas claves; así mismo el documento permite crear un lineamiento para organizar el trabajo de los distintos equipos, atendiendo a las multidisciplinas que participan en este nuevo ecosistema mediático. Lobato (2018)destaca que la biblia de Hayes se concentra en los elementos narrativos y de diseño, como también en cuestiones de propiedad intelectual, diseño de reglas de engagement para la participación de los usuarios, de las funcionalidades y diferentes técnicas a través de múltiples plataformas, y el plan de negocio/marketing.

Por otro lado, el Sistema Activo de la Historia es creado por Robert Pratten (2015), cuya propuesta requiere focalizar distintos aspectos para diseñar una narrativa transmedia. Su metodología incluye una serie de cinco preguntas en las cuales se analizan aspectos como la historia a contar, su distribución, participación de la audiencia y cómo dicha participación puede afectar la historia y analizar cuanto de la historia está basado en el mundo real y cuanto en el de ficción. A partir de estas primeras ideas, el productor debe decidir el espacio narrativo, sus plataformas y sincronización, para luego tomar decisiones respecto a la amplitud de la audiencia a involucrar. La metodología de Pratten incluye un radar transmedia donde se relaciona la narrativa y el rol del autor (control sobre la experiencia), la coautoría, el mundo real y el juego (la experiencia lúdica).

Asimismo, el teórico expone una propuesta de trabajo para el productor y el guionista. El productor transmedia es el encargado de decidir el formato, el universo narrativo y las historias que existen en el mundo narrativo. El guionista o escritor transmedia, es quien desarrolle la historia y el universo narrativo y quien elige en qué formato se comunicará cada cosa. Es importante, según esta metodología, armar equipos específicos para áreas estratégicas como gestión, diseño creativo y tecnología para un mejor desarrollo del proyecto tanto para el momento de su concreción como para la distribución. Asimismo, el autor destaca la importancia de analizar y conocer a las posibles audiencias a partir de aspecto socioeconómicos, geográficos, de consumo de medio y acceso a tecnología, para diseñar una biblia de participación, que debe ser alentada y promovida por el productor y equipo a la hora de armar su narrativa transmedia.

El modelo propuesto por Pratten observa y construye el proyecto atendiendo a varias aristas que permiten diseñar una obra acorde a la temática, los intereses del equipo realizativo y su posible audiencia participativa.

3
De bajo costo a alto costo

Los modelos de producción y guión de narrativas transmedia están en una etapa de evolución constante. Cada proyecto puede presentar desafíos que no encajan en los modelos preestablecidos, lo que conlleva a utilizar dichos modelos como plantillas adaptables y modificables atendiendo a las particularidades de las experiencias transmedia a diseñar y construir. La conformación de equipos y roles también responde a las necesidades del proyecto, desde un productor ejecutivo, productor transmedia, guionistas, productor por plataforma, etc. La selección de plataformas para un proyecto transmedia incluye desde medios tradicionales, contenidos para TV, cine radio, cómics, afiches, pasacalles, hasta formatos digitales como sitios web, aplicaciones móviles, mapas, videojuegos, contenidos para redes sociales, realidad aumentada, realidad virtual, mapping, etcétera. La selección se basa en la creatividad del realizador, la demanda de la historia en términos narrativos, los posibles usuarios y factores económicos. Con respecto a las posibilidades financieras, el actual ecosistema mediático ofrece financiación propia e independiente, la búsqueda de fondos de desarrollo para nuevos formatos y/o investigación hasta el patrocinio o financiación en masa, entre otras alternativas. La creatividad también es parte de la búsqueda financiera para llevar adelante este tipo de producciones, pudiendo desarrollar propuestas desde el "low cost" al "high cost"[3].

Narrativa transmedia en latinoamérica y en particular Argentina

América Latina ha construido su propia identidad y estética, que se evidencia en movimientos y corrientes artísticas vinculadas a los medios audiovisuales, aunque en ciertas ocasiones la tecnología que cumple la función de dispositivo está en una etapa de subdesarrollo en la región. Sin embargo, la narrativa transmedia ha prosperado con sus características regionales, tanto en ficción como documental, atendiendo a las posibilidades tecnológicas y económicas de productores y audiencias.

En la primera década del siglo XXI, algunos medios privados del continente sudamericano como El País Cali o Clarín han explorado diferentes formatos. Fernando Irigaray (2019) afirma:

> Si bien los primeros pasos se percibieron en el campo de

> la ficción, rápidamente se fueron desarrollando también producciones documentales transmedia, aunque con presupuestos más escuetos. Con algunos titubeos y cierto recelo por parte de los editores, los medios tradicionales fueron asimilando, asimismo paulatinamente, estrategias de comunicación multimedia y transmedia. (p.390)

En la actualidad latinoamericana, muchos de los proyectos desarrollados están producidos por estudiosos del tema que generan sus propias prácticas y obras atendiendo a las características socioculturales del territorio, en el marco de universidades públicas y/o proyectos independientes con apoyo de entidades internacionales que fomentan la investigación y desarrollo del objeto de estudio. En su tesis doctoral sobre narrativas transmedia, Antonio García Giménez (2016) invita a reflexionar sobre el tema, destacando algunos factores que son necesarios para caracterizar las narrativas transmedias latinoamericanas, tales como el motor de fidelización e implicancia de los públicos, el contexto de recepción de la historia, las plataformas empleadas, los lugares en que se produce el consumo y las posibilidades de interactividad. En las narrativas latinoamericanas se destacan contenidos y temáticas afines a la región, con un fuerte estudio de estrategias narrativas, atendiendo a desafíos tecnológicos y de interacción propios del contexto que viven los países en vías de desarrollo y el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación e información.

Además de una pujante producción y circulación de diversas narrativas transmedia de ficción y no ficción, la región cuenta con un proyecto de investigación y desarrollo de este modelo comunicativo en evolución enmarcado en la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia , en el cual participan activamente especialistas de México, Argentina, Chile, Brasil, Uruguay, Colombia y Ecuador (también España) , dependiente del Instituto de Cooperación Latinoamericana. Es un espacio de discusión, reflexión e investigación de las nuevas formas narrativas en el ecosistema complejo de medios, potenciando relaciones interuniversitarias e institucionales y compartiendo experiencias de producción en torno a las narrativas transmedia en la región. Uno de sus objetivos es crear un mapa latinoamericano sobre producciones transmedia en los diferentes ámbitos educativos, periodísticos, de entretenimiento, ficcionales, etc., así como un rastreo de los estudios específicos e investigaciones en las universidades de los diferentes países que constituyen la cátedra.

En su análisis, incluyen un estudio cronológico que permite reconocer la evolución de la producción de narrativas transmedia, determinando un punto de inflexión en 2017, donde crece el número de obras realizadas. Sin embargo, se reconocen dificultades en torno a la complejidad tecnológica en relación a los avances de la región junto a la ausencia de un modelo de negocio claro y funcional. (Vázquez-Herrero, López-García y Gifreu-Castells, 2019).

En el mismo espacio de investigación, Irigaray, F. y Lovato, A. (2021) han reconocido que en el territorio existen algunos polos de producción muy activos en la búsqueda de formatos innovadores y la experimentación con las nuevas tecnologías. También se

vislumbra un interés particular de los productores en la construcción de una comunicación ciudadana democrática, generando posibilidades de diálogo y conversación de las comunidades en torno a este tipo de narrativas, favoreciendo no solo la interacción sino también la cooperación. Sandra Ruiz Moreno (2014) plantea que la narrativa transmedia permite desarrollar una conversación real donde cada uno puede exponer su mirada sobre los temas de una comunidad, como lo fomento los modelos de comunicación alternativa y comunitaria en la era analógica. En la era digital, los canales de comunicación se multiplicaron y los costos son menores para la adquisición de dispositivos y su acceso social. Incluso, las historias personales y de realidad de diversas comunidades pueden ser contadas, hasta de forma instintiva en los medios digitales, pudiendo hablar de sí mismo, con sus puntos de vistas en referencia a su realidad circundante.

Asimismo, surgen características peculiares propias del contexto de la región como la "territorialidad expandida", donde no solo la comunicación es virtual y/o digital sino que se da en un espacio físico real. Al respecto Irigaray (2014) plantea

> La narrativa adquiere un carácter transmediático que, además de considerar distintas plataformas de lenguaje, asume lo territorial como instancia posible para narrar, más allá de los entornos virtuales. Los espacios urbanos pueden ofrecerse como parte de una gran plataforma narrativa. (p.115)

La narrativa transmedia incluye diversidad de pantallas como el celular (móvil), la computadora (atravesados por la conexión a internet), la televisión, medios tradicionales y también las acciones territoriales. Las propuestas territoriales buscan "traccionar" las audiencias y a los usuarios a este nuevo fenómeno comunicativo, intentando llegar a la mayor cantidad de personas, atendiendo a su diversidad no solo cultural sino tecnológica (adultos mayores que no utilizan dispositivos digitales o jóvenes que solo lo usan como consumidores pasivos). Atendiendo a que lo transmedial implica participación, la territorialidad se presenta como una posible forma para generar interactividad. Se diseñan estrategias territoriales lúdicas que invitan a la búsqueda y descubrimiento de historias urbanas o locales convirtiendo al pueblo o la ciudad en una plataforma y/o dispositivo de la narrativa transmedial. Los entornos virtuales con sus diversos lenguajes pueden interrelacionarse al mismo tiempo y de forma transversal con el espacio físico. La construcción de un ecosistema multientramado con relatos convergentes donde coexisten diversos dispositivos, lenguajes y soportes son característicos en producciones transmedia latinoamericanas.

Es así que las dimensiones de lo transmedial se amplían en los diseños de narrativas latinoamericanas, desde lo audiovisual distribuido por diversos dispositivos a la georeferencialidad y la adicionalidad a través de la Realidad Aumentada y la adaptabilidad como la capacidad de adecuación a un entorno; en este caso comprendiendo las características de la población latinoamericana, intentando sobrepasar las posibles dificultades técnicas

para así lograr una verdadera experiencia transmedia con interacción , participación y co –autoría. Los productores y realizadores latinoamericanos están en la búsqueda de ampliar la experiencia de la audiencia y ampliando las posibilidades narrativas del relato de forma creativa, teniendo en cuenta el contexto donde se desarrollan y distribuyen sus obras transmedia. Existen numerosas producciones de ficción y no ficción en circulación que no responden a un modelo único, pero que presenta diversidad de estrategias creativas atendiendo a la temática y posibles audiencias de sus contenidos.

MARCO TEÓRICO

DOCUMENTAL

Los inicios del documental

La cinematografía comenzó registrando y reproduciendo lo que acontecía en la realidad, a finales del siglo XIX, cuando apareció la primera "cámara" de filmar de la mano de los franceses Lumière. "La salida de los obreros de la fábrica Lumière" (que mostraba la salida de los obreros de la fábrica de fotografía Lumière en Lyon durante 46 segundos) fue exhibida de forma comercial el 22 de marzo de 1895 en la Sociedad Francesa de Fomento de la Industria Nacional, obteniendo un gran éxito.

Por lo tanto, las primeras grabaciones que se hicieron en la historia del cine fueron de situaciones cotidianas que encontraban en el ámbito público, como la calle, en la estación de trenes o una fábrica. Se denominaban "actualidades" y fueron proyectadas en las primeras salas comerciales hasta finales de la década de 1910. Además de hechos de actualidad, con el tiempo comenzaron a exhibirse películas de lugares y culturas exóticas, que eran bien recibidas por

el público. En ese momento el término o categoría documental no existía. En sus inicios, la cinematografía tenía como principal pretensión lograr la representación objetiva y fidedigna de la realidad; totalmente contrarias a las propiedades que se encuentran en el cine de ficción que se desarrolló en un corto plazo, un tiempo posterior a estas primeras películas.

El teórico Antonio Weinrichter (2004) reflexiona sobre el documental en los inicios del cine y aclara que

> El cinematógrafo comenzó filmando la realidad de forma inconsciente, en función del carácter fotográfico del invento: no sabía que éste servía para otra cosa, a saber para contar historias. Para existir, y pensarse, como categoría la no ficción debía antes tener enfrente a su "contrario", el cine de ficción. (p. 25)

La concepción misma de documental surge a partir de una doble presunción ciertamente problemática: se define, en primer lugar, por oposición al cine de ficción, y en segundo, como una representación de la realidad. En la práctica, el documental no puede cubrir la distancia que existe entre la realidad y una adecuada representación de la realidad, pues toda forma de representación incurrirá siempre, por definición, en estrategias que acercarán la película del lado de la ficción, con lo que invalida la primera presunción. El dispositivo, el lenguaje audiovisual y el montaje son elementos propios de una reconstrucción de la realidad, más que una representación real de la misma.

Durante el siglo XX, el cine documental empieza a ser un término que remite a cierto tipo de películas. Sin embargo, durante este siglo, el documental se convirtió en el formato elegido por cineastas e instituciones para explicar el mundo, la historia y el desarrollo de las sociedades en las cuales estos se inscriben y relacionan. Hacia la mitad del siglo XX, la World Union of Documentary estableció una definición de documental en la cual afirma:

> Documental es todo método de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento y la comprensión, y plantear sinceramente problemas y soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas. Citat a León, 1999, p.63.

Esta primera aproximación teórica ha sufrido modificaciones a partir de nuevos pensamientos culturales, filosóficos y tecnológicos (como el auge de lo digital sobre el celuloide) que pusieron en duda las concepciones del documental como verdad objetiva y/o solución a diversos tipos de problemas tras la Segunda Guerra Mundial.

El cine documental se ha transformado en su práctica y en su teoría a lo largo de la historia de la representación audiovisual. En sus inicios, el documental cinematográfico

se planteaba una necesidad de transmitir cierta información y afectar al público tanto emocional como intelectualmente. Sin embargo, buscaba generar cierta transparencia y objetividad en el tratamiento de la realidad. Los cambios sociales y culturales del mundo postmoderno produjeron nuevos paradigmas (en la ciencia y en el arte) que se manifiestan en el campo audiovisual. La retórica del documental fortalece su expresividad y establece nuevas formas de construir sus discursos audiovisuales.

El documental como género audiovisual

El término género, extraído del latín, se comprende como una "categoría, agrupamiento"; según Jacques Aumont y Michel Marie (2006), los géneros encontraron una definición más especializada a partir del siglo XVII como categoría de obras con caracteres comunes (de tema, estilo, etc.). Ya en la época de oro de Hollywood, los géneros se convierten en categorías firmes. Sin embargo, con el paso del tiempo y la construcción de análisis y teoría fílmica los géneros dejaron de pensarse como compartimentos fijos para analizarlo desde una mirada dinámica y fluctuante.

Altman (2000) propone dos maneras de comprender el género, desde una visión semántica, que refiere al contenido narrativo y otra sintáctica, en la cual se hace hincapié en la estructura en la cual se insertan los elementos narrativos.

El género documental se caracteriza por presentar la realidad o unos hechos determinados. Por lo general, muchos documentales clásicos tienen una finalidad informativa y didáctica e intentan exponer la realidad de forma objetiva. La credibilidad es clave en el documental, sobre todo en su etapa de consolidación como género; ya en la contemporaneidad, la credibilidad será un factor más de duda en la construcción de los discursos audiovisuales. Sin embargo, el género documental es atravesado por una cuestión ética y moral hacia sus espectadores y también sobre los sujetos y hechos representados.

En el ámbito cinematográfico, existen diversas taxonomías y /o clasificaciones de subgéneros dentro del documental, que se relacionan con su contenido, modo de representación (como las modalidades propuestas por el teórico norteamericano Bill Nichols), entre otras. También existe una gran diversidad de subgéneros como el documental educativo, documental de naturaleza. Incluso, existe una clasificación según el formato, es decir se reconoce al documental televisivo como distinto al documental cinematográfico.

En la actualidad, el advenimiento de las nuevas tecnologías y la articulación con el hacer documental invita a replantearse nuevas categorías taxonómicas para poder analizar y estudiar el documental actual dentro de la convergencia mediática.

Existe un mestizaje de formatos que provocan rupturas constantes en las posibles clasificaciones categóricas, que generan nuevos conflictos en torno a la inclusión del docu-

mental en la industria cultural y el mercado. Antonio Weinrichter (2004) afirma que "la institución-cine no siente especial interés por el documental, al que manda a la pequeña pantalla"; sin embargo, existe una proliferación de festivales cinematográficos que incluyen al documental en sus agendas y espacios. En la actualidad, ha proliferado, de forma significativa, la producción de documentales, que se han distribuido y exhibido en distintos lugares, de distintas maneras, por fuera del circuito industrial comercial.

La gran mayoría de los documentales con estreno en salas comerciales presentan una estructura narrativa clásica desde una perspectiva lógica argumental, donde prevalece la presentación de una hipótesis, reflejada a partir de un conflicto y/o argumento, y el desarrollo de sucesos y hechos que demuestran la hipótesis o premisa anunciada. Sin embargo, en el circuito de festivales y nuevas pantallas se pueden apreciar obras más bien experimentales o con ciertas características que no son propias del clásico documental.

El documental como concepto

Desde una concepción hegemónica en el ámbito de las ciencias sociales, una película documental está constituida por documentos, en tanto representaciones de imágenes que evidencian hechos que existen fuera de la conciencia del documentalista. El documental se alinea con la ciencia histórica, como opuesto a referencias imaginarias o ficticias. La historia refiere a la realidad que presumiblemente ha existido fuera del lenguaje audiovisual. Sin embargo, el documentalista trabaja con los sucesos de forma distinta que un historiador, ya que la tarea del documentalista no es solo registrar imágenes, sino que al mismo tiempo constituye un discurso histórico.

La primera definición de documental se estableció cuatro años después de la aparición de la primera obra de este género, "Nanook el esquimal" (Nanook from the North, Robert Flaherty 1922). Como lo cuenta Antonio Weinrichter (2004) "El primero en fijar una idea del género fue John Grierson. Fue él quien en 1926 y a cuenta de la película "Moana" (1926), de Flaherty, le puso el nombre de documental y lo definió como the creative treatment of actuality, el tratamiento creativo de la realidad" (p. 31). Los orígenes del concepto y los términos para explicarlo denotan cierta amplitud de sentido, entendiendo que la ficción también pretende abordar contenidos de forma creativa. Sin embargo, esta primera definición de Grierson pretendía separar al documental del noticiero, comprendiendo que el documental intenta establecer mayor profundidad sobre el tema abordado. Con el paso del tiempo, los teóricos del documental cinematográfico británico sumaron nuevas palabras clases para definir al documental, tales como utilitario (su función es brindar conocimientos), pedagógico (permitiendo nuevos aprendizajes sobre otras culturas y /o temas) e impersonal (planteando una mirada objetiva). Esta pretensión de objetividad y verdad absoluta, en la cual el realizador es un investigador que muestra la realidad entrará en debate teórico y realizativo, atendiendo a nuevos modos de representar

la realidad y construir piezas audiovisuales documentales. El concepto documental como tal y sus funciones se fueron modificando por diversos motivos, ya sean tecnológicos y/o filosóficos- culturales que conllevaron a cambios en su desarrollo y producción, como así también en sus lecturas teóricas.

Bill Nichols considera que, el documental hace buen provecho de sus problemáticas en cuanto su definición y características, tanto en la teoría y en la práctica como un ejercicio de autocrítica.

> Más que lamentar la incapacidad de las películas documentales para cumplir con una única definición, y más que deplorar la capacidad de cualquier definición para identificar todos los tipos posibles de documental, podemos aceptar esta fluidez como algo digno de celebrar. Eso produce una forma dinámica y en evolución. (2003, p.168)

Dentro de esta evolución se rompen oposiciones con algunas concepciones tales como el binomio objetividad - subjetividad, llegando incluso a la ruptura de la frontera entre documental y ficción.

El binomio Subjetividad /Objetividad

En los comienzos del documental, reconocido ya como tal, la imitación de la realidad se relacionaba fuertemente con la ideología de no intervención del cine directo. Sin embargo, esa objetividad resultó ilusoria y el cine documental empezó a utilizar elementos subjetivos, reflexivos y expresivos, considerados elementos propios del cine de ficción (como opuesto al documental). La objetividad es entendida como una cualidad que indica aquello que es real y existente, de forma imparcial, desligándose de posibles sentimientos humanos. La aspiración de objetividad es un ejercicio casi imposible atendiendo a que una película documental conlleva desde un trabajo previo, con la confección de un guión, la introducción de una cámara y un equipo realizativo en un espacio socio histórico determinado que no solo afecta la cotidianeidad, sino que también, el director elige dónde colocar la cámara, que segmento de la realidad grabar y cómo hacerlo; además de necesitar “negociar” entrevistas con otros sujetos. El dispositivo está presente y es externo a la realidad registrada. Asimismo, el montaje conlleva a una nueva selección, recorte, jerarquización y estructuración de la historia representada.

Atendiendo al desarrollo histórico, entre las décadas de 1960 y 1970 surgen nuevos debates en torno a la objetividad y el documental como tal, influenciados y atravesados por otras disciplinas como la semiótica, el psicoanálisis, la sociología y la antropología. Se ponen en consideración cuestiones ligadas a la lingüística y la subjetivación, atendiendo a las nuevas formas que adquiere la producción y desarrollo de documentales. Se considera que las décadas del 60 y 70 acompañan un cambio de paradigma respecto de los sistemas explicativos de lo real y la representación del pasado. El documental ya no pretende gene-

rar un discurso basado en la certeza epistémica y / o construcción de relatos totalizantes, sino en reconocer que es un relato basado en el punto de vista de un sujeto realizador.

Con el paso del tiempo, la subjetivación comienza a ser un hecho reconocido dentro del documental a nivel teórico; Antonio Weinrichter (2004) señala que la irrupción del sujeto coloca en una segunda instancia el problema de la objetividad o veracidad del discurso respecto de su referente real y brinda mayor relevancia al acto de comunicación.

El binomio documental y/o ficción

La definición de documental fue, por muchos años, la antítesis de la ficción. Sin embargo, la dicotomía ficción/no ficción, también se convierte en un tema a debatir y reflexionar, no solo desde el ámbito documental.

Bill Nichols (1997) ofrece un aporte importante que distingue al documental de la ficción: "El documental nos pide que lo consideremos como una representación del mundo histórico en vez de como una semejanza o imitación del mismo" (1997, 153). Según este autor, un documental se define por la triada obra (corpus de textos), espectadores, realizadores y su pacto comunicativo.

Por su parte, Jacques Rancière (2005) declara que

> Una película documental" no es lo contrario de una película de ficción" porque nos muestre imágenes captadas en la realidad cotidiana o documentos de archivo sobre acontecimientos verificados en lugar de emplear actores para interpretar una historia inventada. Simplemente, para este lo real no es un efecto a producir sino un dato que comprender. (p.183)

Sin embargo, el concepto real/realidad conlleva a más dilemas teóricos filosóficos. En cierta etapa histórica, como ya se ha mencionado, el documental utilizó los recursos estilísticos del cine en directo para fortalecer su aspiración de asemejarse totalmente a la realidad circundante. Sin embargo, como plantea Antonio Weinrichter (2014) "el documental empezó a recuperar elementos expresivos, subjetivos y reflexivos difuminando las fronteras que lo separaban del cine de ficción y perdiendo el miedo a presentarse como algo construido" (p.15). Es así que, nuevamente se puede reconocer un mestizaje de recursos y elementos tanto de la ficción cinematográfica como en el film documental , que atraviesa a ambos por igual; ya que la ficción actual también presenta elementos tradicionalmente vinculados al documental.

El documental y sus definiciones actuales

A partir de los análisis y aportes teóricos expuestos por algunos cineastas e investigadores, a lo largo del tiempo, evidencian la dificultad en cuanto a una definición académica del documental. El teórico español Antonio Weinrichter explicita las dificultades en muchos de sus escritos y conferencias. En su master class sobre documental realizada en la

Muestra Euroamericana de cine video y arte digital en el año 2008, expone una definición de documental bastante simple y generalista, incluso irónica, concluyendo que "un documental es aquella película que nos ofrece un retrato de la vida real, un discurso sobre el mundo real y eso es una cosa que no hace falta discutirla, la entiende todo el mundo" (Antonio Weinrichter, 2008, p.5).

Utilizar la palabra discurso, conlleva a comprender que un documental construye una relato de lo real, por lo cual entra en juego la subjetivación por sobre la objetivación; el mismo autor habla de la figura del realizador y plantea una frase para reflexionar sobre el posicionamiento del cineasta documentalista y su rol: "no es el que el mundo sea así sino que yo de alguna forma pienso que el mundo es así y me muestro enunciando esto" (Antonio Weinrichter, 2008, p.5),en referencia a la performatividad en el documental. Sin embargo, aunque en muchos documentales, el cineasta decide no aparecer en "pantalla /escena", el discurso existe y es construido por alguien que elige mostrar algo del mundo real de determinada manera, pudiendo incluir, su cuerpo, su voz o simplemente sus pensamientos.

Como se evidencia en este análisis histórico y conceptual, el documental modifica sus elementos narrativos y formales no solo por las nuevas posibilidades tecnológicas, sino que también responde a cambios que ocurren en el campo sociocultural y los procesos de subjetivación de la realidad, no solo de los realizadores sino también de la audiencia.

Cabe destacar que las mutaciones y modificaciones del documental no se desarrollaron en un orden cronológico y lineal, sino que se desarrollaron a partir de la acción de diversos movimientos y tendencias que propusieron otros modos de representar la realidad en distintos periodos históricos con un determinado contexto sociocultural. Antonio Weinrichter (2004) afirma que "La variedad y productividad epistemológica de muchos trabajos producidos en estas últimas décadas han contribuido a que las categorías históricas del "documental" se hayan visto finalmente superadas" (61). Actualmente, el advenimiento de nuevas tecnologías genera nuevos debates. Josep Cátala (2010) reconoce al cine documental como "de lo real", ya que su materia prima es extraída directamente del mundo histórico, sin embargo, surgen proyectos documentales cuyos materiales pueden surgir de diversas fuentes propias de la cotidianeidad tanto pública como privada, como imágenes de una cámara de seguridad, webcam, etc.; además de los diversos tratamientos que se pueden dar a la imagen como la intervención visual sobre material audiovisual de archivo, técnicas de found footage (metraje encontrado) hasta la animación (lo que conlleva a la creación de la imagen). Es así que surgen nuevas posibilidades, recursos y materiales para construir piezas audiovisuales documentales.

Es así que la práctica documental, al igual que la ficción ha tenido cambios atendiendo a la evolución de los dispositivos de registro y reproducción de la imagen en movimiento desde la pantalla cinematográfica, pasando por el video, el formato televisivo hasta la

actual era digital contemporánea. Jonathan Kahana (2016) propone deconstruir el documental y sus premisas estéticas, ideológicas y críticas. El autor afirma que

> "La autocrítica es a menudo central en este trabajo, que impugna los mitos modernos del progreso -el universalismo democrático liberal y la globalización financiero-tecnológica complejizando las identidades nacionales e individuales en las cuales los cineastas opositores podrían haberse apoyado alguna vez para sus contrahistorias y verdades alternativas". (Jonathan Kahana, 2016, p.215)

Los estudios y análisis actuales invitan a reflexionar y comprender al documental como un discurso que se ha transformado a lo largo de la historia de la humanidad (tanto en su faceta comunicacional, como técnica y social). Josep Catalá (2008) explica que "[…] tradicionalmente el documental se ha vinculado de forma exclusiva a los discursos de la sobriedad, algo que las producciones del último decenio han puesto en crisis" (p.17). La supuesta objetividad que acompaña la representación de la realidad, sufrió modificaciones que reconocen a la subjetividad como propia de la construcción del discurso documental y la separación entre ficción y documental se ha desdibujado.

A partir de las circunstancias tecnológicas actuales, Catalá (2008) identifica el cambio que promueve la digitalización; modificación que comienza ciertamente con la popularización de los equipos sencillos y baratos de grabación y edición domésticos pero que cuyo desarrollo se ha consolidado con los grandes medios domésticos como la televisión e Internet. Según el autor estamos en un nuevo territorio, sin una catalogación precisa, pero que podría ser comprendido como la era de la comunicación, audiovisual o postcine.

Asimismo, Kahana (2016) señala que se generan transformaciones en el pensamiento de los realizadores de documentales; algunos directores evitan la noción de autoría individual para el documental, pensando no solo en la forma del documental sino una posible interacción con la audiencia (otros). Por otro lado, Antonio Weinrichter (2008) identifica una nueva modalidad para entender la complejidad del género. El teórico español emplea un nuevo concepto que es el de documental contemporáneo, en relación estrecha con el concepto de no ficción, más que sobre el término documental, lo que permite comprender al documental en un contexto de hibridación de formas.

El documental en Latinoamérica:

En América Latina, como en casi todo el mundo, el documental es considerado el pariente pobre del séptimo arte, sin embargo se trata de un género expresivo de las cinematografías del continente. Latinoamérica presenta una cantidad importante de obras audiovisuales documentales con una identidad narrativa y formal propia de la región.

Paulo Antonio Paranaguá (2003) en el libro "Documental en América Latina" reconoce

al documental como una cuestión de punto de vista, de mirada que responden a opciones formales y estéticas diversas atenta a un determinado contexto. Paranaguá (2003) destaca que "Lejos de una mera postura militante, típica de los tercermundistas años sesenta, el documental latinoamericano ha desplegado diversas estrategias y enfoques."(p.15). Las obras documentales latinoamericanas presentan singularidades, tradición y renovación que lo diferencian del tratamiento documental de otros continentes, atendiendo a las necesidades del contexto histórico cambiante latinoamericano, donde lo mestizo, lo colectivo y la memoria forjar la necesidad de contar la realidad.

Para Michael Chanan (1990) existen grandes corrientes cinematográficas en Latinoamérica con auge en los años 60, como el cine didáctico y el cine testimonial. El cine didáctico no solo desde un carácter científico, sino sobre todo como una necesidad de informar sobre la lucha revolucionaria y concienciar a la población sobre su propio potencial revolucionario, a fin de cambiar las estructuras dominantes de la sociedad. El cine testimonial se presenta como versión latinoamericana del cinema verité francés. El testimonio de los sujetos-objeto del film es transmitido lo más directamente posible, brindando la oportunidad de voz a los sin voz, y reflexionar sobre la realidad social, desde el punto de vista de los propios testigos.

En Latinoamérica, y en particular en Argentina, el documental suele ser producido de forma independiente, por fuera de los circuitos industriales; aunque con el paso del tiempo han encontrado apoyo económico y financiero estatal a través del Instituto Nacional de Artes Audiovisuales que ha creado vías de financiación para la creación de documentales. Sin embargo, los espacios de exhibición y la duración de la misma siguen siendo mínimos; la distribución es un tema que plantea las dificultades económicas industriales de este género.

Repasando la historia y la evolución de la producción cinematográfica, Paranaguá (2003) explica que el documental adquiere relevancia con el "cine de autor" o independiente desde los 60 en adelante; y que ese auge se evidencia más en el prestigio que el género documental alcanza en los festivales que en la pantalla comercial. Asimismo, el documental audiovisual ha aumentado en la región con el advenimiento de las nuevas tecnologías y las nuevas posibilidades de exhibición. El autor destaca que "Las nuevas tecnologías están modificando completamente la recepción y la percepción del cine, pasado y presente. Hasta hace unas tres décadas, la memoria fílmica surgía y se transmitía en ámbitos restringidos, las filmotecas y cineclubs" (p. 15).

El cine documental ha proliferado de forma significativa en todo América Latina, siendo no solo una manifestación artística sino también una expresión de lucha por la opresión, una manera de mantener la memoria activa, atendiendo a los sucesos acontecidos en el pasado y la realidad actual que es particular en este continente, con marcadas diferencias socioculturales y económicas con los países del norte y Europa. El documental Latinoamérica tiene su impronta que se ve reflejada y se mantiene en los nuevos formatos audio-

visuales que permiten expandir el documental más allá del cine como tal. La tecnología digital actual abarata costos, facilita el acceso a los dispositivos para registrar y trae aparejado nuevos circuitos de distribución y exhibición.

Un estado de situación en Argentina

El inicio del cine documental en Argentina se desarrolla cronológicamente a la par de las primeras producciones realizadas en el país, incluyendo obras de Eugenio Py, Federico Valle, entre otros. Entre el periodo 1897 a 1925, los documentales presentaban formas tales como cine científicos (como el registro de una cirugía del Doctor Posadas), la toma de vistas, las actualidades, el documental histórico y el travelogue (viajes a diferentes zonas y culturas del mundo, con elementos etnográficos).Pasado ese periodo y con el advenimiento del sonido, el documental perdió protagonismo; el auge del tango es acompañado por la configuración del sistema de estrella, el desarrollo de estudios y producciones ligadas a la ficción y sus variantes. En esa época, el cine documental se presenta a través de formatos tales como noticiario, actualidades y filmes institucionales (apoyados por el estado y/o privados). Ya para mediados de la década del 50, el género documental pierde terreno dentro de la producción vinculada a estudios reconocidos y se desarrolla más bien de forma independiente (cine de autor). En este periodo se destacan Fernando Birri, quien crea el Instituto de cinematografía en la Universidad Nacional del Litoral o Escuela Documental de Santa Fe. Las temáticas abordadas en este periodo se centran en la realidad socio económico, político y cultural de los sujetos marginados de la sociedad. En cuanto a aspectos estéticos, narrativos y formales, estos documentales supieron articular testimonios, documentación y registro, también exploraron la ruptura de la narración aristotélica y la mostración del sujeto de la enunciación. Muchos de los documentales de este periodo fueron autofinanciados y utilizaron otros soportes de filmación (en reemplazo del clásico 35 mm) más económicos, que representaban nuevos avances tecnológicos como el 16 mm, super 8mm y 8 mm. Lo mismo ocurrió con su exhibición, lejos de los cines relacionados al ámbito industrial y comercial cinematográfico, las proyecciones se realizaron en espacios de sindicatos, universidades e instituciones comunales, culturales y sociales. En los 60, el realismo fue una problemática abordada por los cineastas, tanto de ficción como de documental, planteando nuevos paradigmas respecto a las convenciones y en los códigos realistas establecidos en la representación institucional; la subjetividad marca una ruptura con la objetividad que marcó el origen del cine documental. A mediados de los 60, la realidad política del país se convierte en la temática del documental, con un hito como “La hora de los hornos” del Grupo Cine Liberación (1966-1968). La necesidad de visibilizar la situación político social del momento modifica la duración de los documentales, siendo la mayoría largometrajes. Los protagonistas son actores sociales que están en lucha o son marginados por el contexto de vida en la Argentina de ese entonces. Ya en la década del setenta, este tipo de cine no solo se desarrolló en nuestro país, sino que

conformó un movimiento regional reconocido como el "Nuevo Cine Latinoamericano", su circuito siguió desarrollándose por fuera de la industria comercial, pero se consolidó como una herramienta de lucha por la liberación de algunos países de la región y una manera de explayar ideologías distintas al capitalismo, liberalismo y/o derecha extrema. Sin embargo, en Argentina, este periodo de desarrollo documental fue afectado por el golpe de Estado Cívico militar de 1976. Entre el periodo de dictadura la mayor parte de los realizadores, debieron exiliarse, pero siguieron realizando documentales sobre temática política. Con el advenimiento de la democracia en 1983, los documentales construyeron discursos de denuncia con rasgos testimoniales, las temáticas desarrolladas fueron desde el terrorismo de Estado y el ejercicio de la memoria, la identidad de los pueblos originarios y la marginalidad socioeconómica en las grandes urbes. Posteriormente el denominado Nuevo Cine Argentino irrumpe en la década del 90, este fenómeno se manifiesta tanto en el ámbito de ficción como de documental, incluso desdibujando estas fronteras, con la puesta en primer plano del "yo autoral" como lo plantea el historiador Pablo Piedras en "El cine documental en primera persona" (2014). El autor afirma "Los documentales experimentaron el abandono de la objetividad mediante la proliferación de la primera persona, que se anclo en el personaje para luego localizarse en el realizador" (p.11). Los temas que fueron visibilizados incluyeron la guerra de Malvinas, el proceso de terrorismo nacional, la militancia de los setenta y algunos "personajes" de la cultura nacional.

La necesidad de contar sucesos locales, de mostrar las luchas colectivas en post de disolver las marginalidades continuarán siendo los tópicos a desarrollarse durante la cinematografía documental desde 2000 a 2022 inclusive. Las marcas de enunciación son protagonistas en varios documentales del periodo que narran sucesos desde lo particular a lo colectivo. Pablo Piedra (2004) afirma que "En el seno de la producción documental, parece manifestarse cierto agotamiento de los relatos totalizantes sobre el pasado histórico, reforzándose paralelamente la dimensión de la experiencia subjetiva de sus protagonistas" (p. 164).

Este periodo también marca cambios tecnológicos con respecto a la producción con el auge de la tecnología digital (antes lo sería el fílmico con sus formatos de bajo costo y luego la proliferación del video). El cine documental sigue siendo más bien una producción independiente, pero con apoyo estatal (diversos subsidios y vías desarrolladas por el INCAA), privados y /o coproducciones con países de Latinoamérica y/o Europa. Su exhibición se centra en la participación en festivales, junto a pocos estrenos comerciales o paso por la televisión. Con respecto a esta última, el desarrollo de la televisión digital abierta en Argentina habilitó nuevos espacios donde diferentes tipos de documentales encontraron su lugar de exhibición a audiencias locales. Los nuevos canales públicos como Encuentro, Construir TV entre otros fomentan y acompañan financieramente la producción de diversos proyectos audiovisuales documentales.

Las temáticas actuales siguen visibilizando la realidad propia de Argentina, con un pasado antidemocrático y una presente lucha colectiva actual para no perder la memoria ni los derechos adquiridos; así como también dar espacio a otras voces y problemáticas, ya sean de carácter colectivo y/o de impronta individual. Existen documentales que hablan del pasado, otros del presente y algunos del futuro. Asimismo, el documental como género es investigado arduamente en espacios educativos (varias universidades nacionales y públicas tienen carreras vinculadas a la formación audiovisual) donde convergen investigadores, comunicadores, profesores, realizadores y técnicos audiovisuales.

MARCO TEÓRICO

DOCUMENTAL TRANSMEDIA

Origen documental transmedia

El concepto documental transmedia surge en el marco de la convergencia cultural y mediática. Esta categorización dentro de las narrativas transmedia se construye dentro del ecosistema comunicativo en constante evolución, posterior a otras conceptualizaciones como documental interactivo, webdoc, i-doc, entre otras.

Su definición no es acabada y está en desarrollo. Reconocer sus características y/o particularidades es un desafío llevado adelante por teóricos y realizadores que reflexionan y analizan este tipo de producciones.

El cine documental surgió con los inicios de la era cinematográfica y fue consolidando sus características tanto en el ámbito cinematográfico como en otros formatos audiovisuales como la televisión y el video (el documental ha tenido un fuerte desarrollo en estos últimos medios mencionados). La era digital trae nuevos desafíos comunicativos que modifican la

narrativa documental tanto desde el punto de vista del autor como de la realidad representada. Asimismo, el presente ecosistema mediático presenta nuevas formas de producción de contenido y nuevas modalidades de consumo, con la posibilidad de interactuar con la audiencia. La enunciación ya no es solo del realizador, sino que surge la figura del prosumidor quien puede crear contenidos para aportar al relato transmedia su punto de vista.

Asimismo, el documental es un género que muchas veces busco la experimentación para establecer sus discursos, encuentra nuevas posibilidades en formatos no convencionales desde el documental web, a la gamificación y la realidad virtual (experiencias inmersivas).

En su tesis de maestría en torno a la escritura de guiones transmedia Anahí Lobato (2018) plantea las diferencias del relato documental con el relato de ficción, afirmando que

> Buena parte de las diferencias en la construcción de proyectos transmedia de ficción y no ficción reside en el origen de la sustancia narrativa: en un proyecto de ficción el universo debe crearse, mientras en la no ficción debe encontrarse. (p. 130)

Las nuevas alternativas que ofrece el ecosistema mediático para la creación de documentales, invitan al realizador a seleccionar formatos, plataformas y lenguajes que enriquezcan a la realidad representada atendiendo a la temática (contenido) y posibles audiencias.

Fernando Irigaray (2019) destaca que "No hay hoy fronteras delimitadas en cuanto a las posibilidades que se abren para este tipo de narrativas" (p. 407). En la actualidad, el documental no solo cuenta con el registro de situaciones, sino también de material de archivo, materiales audiovisuales domésticos y también la posibilidad de crear animaciones de diversos tipos y estéticas.

El documental en la convergencia cultural y digital

En la actualidad, es menester reconocer una hibridación tecnológica, creativa y narrativa. Es decir, no existen solo avances tecnológicos al crear nuevas máquinas y/o dispositivos; sino que se usan los mismos con diversos fines humanos, en este caso para comunicar, narrar y crear. Realizadores, productores, prosumidores pueden utilizar las tecnologías para promover nuevas formas de narrar y comunicar sus vivencias, experiencias, etc.; no solo de forma individual sino colectiva.

La tecnología actual y su constante evolución invita a reflexionar en torno a la democratización del documental junto al surgimiento de entornos colaborativos, interactividad y multimodalidad. Carlos Scolari (2013) considera que la narrativa transmedia de género documental es "un tipo de creación que a menudo busca integrar dentro de un contenedor audiovisual el interés social con la participación ciudadana" (p. 203).

La construcción de discursos documentales cuenta con nuevos recursos como el archivo virtual (imágenes provenientes de cámaras hogareñas, cámaras de seguridad, etc.) y la construcción de

la representación de la realidad a partir de programas y software específicos, además de la posibilidad de crear animaciones y /o experiencias con realidad virtual, para representar un hecho.

En el campo de los estudios narrativos, se vislumbra una disolución de las fronteras entre ficción y no ficción. Factores como el documentalismo como práctica artística, la subjetividad, el apropiacionismo y la postproducción de la realidad permiten repensar esta categorización.

El documental y sus posibles retóricas están en constante desarrollo, el abaratamiento económico de algunos dispositivos tecnológicos junto a sus características físicas promovió la posibilidad de explorar nuevas formas de enunciación, comunicar lo cotidiano, crear nuevos subgéneros, entre otras posibilidades creativas.

Formatos y características:

Atendiendo que el documental transmedia como tal es un concepto joven y en constante evolución, varios investigadores y realizadores coinciden en que no hay un formato preestablecido, sino que la diversidad creativa es su característica distintiva. El desarrollo del documental en relación a las narrativas transmedia permite una expansión en el campo de la producción audiovisual, ofreciendo discursos de realidad navegable.

Algunos de los aspectos principales para su reconociendo como tal son: no linealidad en la presentación de contenidos, uso de múltiples lenguajes y plataformas, punto de vista múltiples, interacción del usuario, participación de la audiencia en la creación de contenidos; con un tratamiento estético ligado al contrato documental actual y sus variables (ya no solo hablamos de captar la realidad, sino de su construcción a partir del registro audiovisual así como también animaciones y realidad aumentada entre otras posibilidades).

Las narrativas transmedia vinculadas al documental que se están gestando presentan diversas características, que necesariamente tienen que ser estudiadas para afianzar la calidad de producciones de este tipo.

Producción de documentales transmedia

El avance de los estudios y el campo de desarrollo de narrativas transmedia permiten que la decisión de recurrir a este formato para contar un discurso documental sea planteada desde los inicios del mismo, de modo que los contenidos y la forma se articule de forma armoniosa y no forzada (lo que conllevaría a una pérdida de calidad narrativa). Antonio Garcia Jimenez (2105) plantea, en su tesis doctoral vinculada al documental y la narrativa transmedia, que las producciones transmedia documental se desarrollan en un espacio marginal dentro de la industria audiovisual; sin embargo, es posible comprender que esta libertad de formato permite explorar lo artístico y no solo lo redituable a nivel económico.

El documental transmedia implica nuevas decisiones para el realizador y su equipo de

trabajo. El relato transmedia incluye al audiovisual, pero no como único lenguaje; pueden construirse piezas visuales, auditivas, etc. Asimismo, conlleva la elección de plataformas y /o programas de fácil acceso para la audiencia, que se adecuen al plan financiero del proyecto, así como también a los contenidos planteados.

También es importante fomentar la participación, atendiendo al diseño de los contenidos. El realizador no es único autor de la obra, sino que este tipo de narraciones implica la cooperación y la co autoría. López-Díaz, N. (2021) en el artículo Mediamorfosis del Cine Documental, menciona que

> El nuevo estado de cosas obliga a la redefinición de la autoría, es decir, del lugar del director de documentales dentro del relato, quien hoy en día abandona su posición omnipotente, para devenir en diseñador de experiencias y creador de estrategias de interacción con los usuarios. (p.22)

El discurso ya no es simplemente unidireccional, sino que se construye por una retroalimentación con la audiencia que permite una diversificación de puntos de vista sobre el contenido tratado en el proyecto.

Las temáticas de los documentales transmedia atañen a la realidad en relación a situaciones y/o hechos sociales, políticos, culturales, y/o etnográficos. Asimismo, más allá de que a través de las redes, las historias contadas superan cualquier barrera espacial. Se vislumbra que muchos proyectos son diseñados atendiendo a la posible audiencia (por lo general locales/ regionales) en relación a la temática planteada; por ejemplo, ciertos documentales históricos buscan plataformas y/o formatos que sean amigables a adultos mayores que quizás tienen otra relación con las tecnologías; otras veces, el motor de decisión será la evaluación de posibles brechas tecnológicas y/o económicas que condicionan el acceso y la participación activa.

El guión y el diseño

Con respecto al trabajo del guionista, tanto la persona encargada del mismo como todo el equipo deben reconocer la complejización de las metodologías narrativas y las nuevas posibilidades que brindan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación del ecosistema mediático actual.

La guionista de proyectos transmedia, Anahi Lovato (2018) plantea que el trabajo del guionista no se acaba en el momento de rodaje, grabación/ producción y destaca que

> Conviene no perder de vista que un proyecto transmedia de no ficción debe ser capaz de incorporar los cambios y mutaciones del entorno. Es por ello que el conjunto de documentos que conforman un guión transmedia de no ficción permanecen activos (y en transformación) durante todas las etapas del proyecto: desde la pre hasta la post producción.(p. 131).

El trabajo del guionista en el documental se ve modificado. Dentro de las teorías de escritura de guión documental, entre ellas las propuestas por el realizador chileno Patricio Guzmán (1998), plantea un guión abierto o más de un guión, incluyendo el primer guión previo al rodaje, sus posibles cambios en rodaje y su versión final en el montaje y/o edición. Pero la narrativa transmedia no termina con la edición y exhibición y/o distribución de contenidos, sino que el proceso creativo sigue, atendiendo a la interacción con la audiencia y las necesidades de rediseño de contenidos siendo una obra que busca expansión.

Documental transmedia a nivel global

En el campo de la no ficción, el investigador en transmedia, Carlos Scolari (2013) considera que la tecnología digital ha generado cierta amenaza en el ámbito periodístico; sin embargo, en el documental rápidamente surgieron obras transmedia, algunas con objetivos informativos y comerciales; otras independientes y/o con una intención de cambio social.

En el campo del documental, una de las producciones pioneras en este formato abierto de narrativa transmedia es Herod's Lost Tomb, producida por National Geographic Society. Esta empresa encontró en las narrativas transmedia la posibilidad de difundir el conocimiento geográfico más allá de la revista escrita, publicada desde 1888, llegando a la televisión y expandiéndose por diversas plataformas, a través de internet. Herod's Lost Tomb incluyó un videojuego adaptado a distintas consolas y para telefonía móvil.

Otro de los proyectos pioneros fue Highrise (2009) dirigido por Katerina Cizek, quien plantea un enfoque más bien social que informativo. Esta producción del National Film Board de Canadá nació como un documental tradicional sobre la vida en las grandes torres que caracterizan a las metrópolis contemporáneas, pero se transformó en una narrativa transmedia sumando las voces de los ciudadanos que habitan esos espacios. Asimismo, el proyecto incluye un documental, una serie de vídeos complementarios, un blog, diferentes espacios en las redes sociales, emisiones radiofónicas, instalaciones interactivas, varias webs, una aplicación vinculada al sistema Google Street View y un vídeo interactivo a 360° (Out of my Window).

A lo largo del tiempo, se destaca gran diversidad de temáticas tratadas como múltiples elecciones posibles respecto a los lenguajes y/o aplicaciones y/o dispositivos usados para generar distintas experiencias para el usuario/audiencia.

En el mundo, tanto la industria cultural comercial e independiente, así como también diversas entidades universitarias exploran nuevas narrativas en torno al documental transmedia y la interacción/participación de la audiencia. Algunos de estos espacios arrancaron trabajando con el documental interactivo como el Laboratorio de innovación Audiovisual de la RTVE (https://blog.rtve.es/webdocs/), el observatorio del documental interactivo (https://www.inter-doc.org/) , el National Film Board de Canadá (https://www.nfb.ca/in-

teractive/) , entre otros, que han ampliado su horizonte apostando a la narrativa transmedia y la experimentación con las nuevas tecnologías de la comunicación .

La proliferación de este tipo de obras y las investigaciones sobre el tema demuestran la apertura a nuevas formas creativas de crear contenidos, entendiendo que el contexto cultural actual requiere de dinamismo y experimentación para crear un entorno propicio para seguir compartiendo historias como comunidad humana global/regional/local.

Documental transmedia en latinoamérica

Las narrativas transmedia documental encontraron un fuerte desarrollo en Latinoamérica, incluso mayor que la ficción. Tanto la producción como el análisis reflexivo sobre este tipo de obras marca una impronta regional fuerte, donde la exploración y experimentación permiten desarrollar producciones creativas que alcanzan las audiencias deseadas. El corpus de producciones contempla innovaciones tecnológicas y narrativas novedosas. Algunos proyectos son financiados por entes privados, otros por públicos y/o independientes. Los lenguajes y plataformas seleccionadas son diversas y responden a lógicas de diseño y aspectos económicos, además de las temáticas abordadas y la búsqueda de interacción con las audiencias.

En los estudios sobre el documental interactivo en América Latina, Arnau Gifreu (2017) distingue tres factores que la gran mayoría de las producciones regionales tienen en común como el punto de vista emocional sobre los sucesos /temáticas, la importancia de la comunidad y la interconexión a través de lenguas comunes

Por ejemplo, el equipo de la Dirección de Comunicación Multimedia (DCM) de la Universidad Nacional de Rosario ha desarrollado una diversidad de producciones de no ficción transmediales y manifestado de forma escrita sustentos teóricos que permiten reflexionar sobre la praxis que se realiza en nuestra región. Anahí Lobato (2018) plantea la importancia del trinomio hipertextualidad, multimedialidad e interactividad de los medios digitales en relación al crecimiento de la web y las posibilidades de los documentales y cómo se construye una digitalización de la cultura que permite agregar elementos contextuales a las historias, de forma colectiva. Irigaray (2016) plantea la importancia de la georreferencialidad, la adaptabilidad, la adicionalidad y la ubicuidad. La georreferencialidad hace referencia a la localización de un objeto o sujeto en la representación cartográfica; la adaptabilidad se relaciona con comprender el entorno y adecuar el diseño de producciones al mismo; la adicionalidad permite la sobreimpresión de capas de información virtual sobre información física y la ubicuidad permite a los usuarios/audiencia a tener acceso a los contenidos en cualquier espacio y tiempo a partir de diversos dispositivos. A partir de estas características Irigaray (2016) considera que “los documentales adoptan modalidades transmedia, proponiendo nuevos sistemas estéticos, aprovechando diversas plataformas tecnológicas para ofrecer a los usuarios múltiples puertas de entrada a las narrativas y desarrollando, también, estrategias participativas” (p.59).

En Latinoamérica, varias universidades públicas e instituciones dependientes del Estado han fomentado la creación de este tipo de producciones y su estudio. Atendiendo al contexto latinoamericano Vázquez –Herrero (2021) resalta que "se han consolidado organizaciones, espacios y acciones que han impulsado este formato desde los países latinoamericanos: premios, foros y eventos, convocatorias de financiación, así como centros de formación, investigación y experimentación" (p. 8).

Desde la Cátedra de Narrativas Transmedia Latinoamericana hasta diversas propuestas de investigaciones llevadas adelante por universidades de la región; incluyendo nuevos planes de estudios en las carreras de formación tradicional en relación a la comunicación y/o nuevas propuestas académicas relacionadas al ecosistema actual permiten garantizar una búsqueda constante para mejorar las condiciones comunicativas, narrativas y estéticas que hacen a la identidad cultural de una región y sus habitantes.

Otras nomenclaturas:

El nuevo ecosistema mediático presenta novedades que conllevan a grandes desafíos a la hora de conceptualizar las producciones transmediales documentales y construir modelos con características y/o aspectos cerrados. Sandra Gaudezi (2013) trabaja el concepto de documental interactivo y considera que falta desarrollar una terminología precisa que refleje las complejidades y posibilidades que brindan las nuevas herramientas estéticas para la praxis documental en este entorno tecnológico. Además del documental interactivo, aparecen dentro del campo documental /digital otros términos como webdoc, i-doc.

Para exponer brevemente las posibles características diferenciales de estos conceptos se tiene en cuenta lo propuesto en las investigaciones de la UNR, llevadas adelante por Anahí Lovato y Fernando Irigaray (2019) y otras internacionales como las conceptualizaciones y estudios de Arnau Gifreu (2017) y Sandra Gaudezi (2013). El Documental Multimedia Interactivo (DMIs), es producto de la convergencia entre el género documental y los medios digitales que permiten la navegación e interacción de la audiencia. Lovato (2018) describe a los DMIs como sistemas vivos, dinámicos que se transforman a partir de las interacciones que habilitan y destaca que

> En el caso del documental audiovisual (lineal), el proceso se detiene cuando se acaba la postproducción: nos queda la película, la obra cerrada, completa, lista para estrenar. Los documentales multimedia interactivos (no lineales), en cambio, dan continuidad a esos procesos: son obras abiertas que pueden cambiar - como sostiene Gifreu (2011a)- en la medida en que la colaboración y la participación resulten sostenibles o deseadas por los usuarios y sistemas que componen. (p.55)

Por lo tanto, se consideran las principales características de los DMIs: la no linealidad, la actualización y reformulación permanente de la información y los contenidos, permitiendo a la audiencia participar desde su punto de vista.

Dentro de las nomenclaturas existen diferencias entre documental interactivo y documental interactivo multimedial, comprendiendo que este último utiliza códigos de texto, el video, la fotografía, la animación, la infografía, el audio, el juego, entre otras, para contar una historia sobre una plataforma digital. Cabe destacar que, dentro de la evolución de la tecnología digital, el CD ROM ha sido un precursor previo al advenimiento de internet que permitía al usuario elegir el camino a recorrer y de ese modo se presentaba la ruptura de la linealidad del relato. Con el tiempo, la web se convirtió en el espacio de desarrollo del documental interactivo, con su origen en una única página web para ampliar la narrativa a diversos medios y/o plataformas.

Además de documental interactivo, surge la conexión con el término multimedia que conlleva asimismo a revisar otros conceptos que surgen en el marco de la comunicación.El multimedia supone la multiplicación de un mismo relato en distintos medios y plataformas, lo que presupone una adaptación del relato a cada medio. El crossmedia se construye a partir de diferentes relatos en distintos medios y plataformas,cada uno de ellos ofrecerá una determinada información para la conformación de un relato unitario. Asimismo, en las narrativas transmedia como han sido explicadas en el apartado anterior, el relato se expande en diversos soportes y/o formatos, desde redes sociales a diversos programas específicos con un determinado lenguaje. El relato transmedia se diversifica en distintas producciones interrelacionadas entre sí, manteniendo una independencia narrativa y sentido completo.

Aunque las Narrativas Transmedia en torno al documental y el Documental Multimedia Interactivo (DMI) presentan características similares como la “no linealidad” y la interacción y participación del usuario/audiencia, el teórico Denis Renó (2013) plantea la diferencia entre ambos modelos sosteniendo que el DMI permite navegabilidad y expansión, junto a la posibilidad de participación limitada en la reconstrucción narrativa; mientras que las narrativas transmedia presenta multitud de plataformas, códigos y una variedad de mensajes independientes pero relacionados uno con el otro.

Dentro del contexto de convergencia mediática, algunas producciones que “nacieron” como interactivas han sido retomada por sus creadores y re diseñadas atendiendo a las nuevas plataformas surgidas y sobre todo las redes sociales que en la actualidad permiten una interacción y participación más sencilla con la audiencia (atendiendo a los hábitos de consumo y/o producción de la audiencia en líneas generales).

El documental transmedia es hoy una práctica en exploración, que toma el documental tradicional para de-construirlo en relación al actual ecosistema mediático y las nuevas posibilidades para representar la realidad, comprendiendo que el pensamiento del hombre en torno a su ambiente también cambio.

ESTUDIOS DE CASOS

4.1 DE BARRIO SOMOS

4.1.1 -Contenido /historia (origen)

De barrios somos es un proyecto transmedia desarrollado por el DCM Team producciones transmedia (o Dirección de Comunicación Multimedial) de la Universidad Nacional de Rosario. Dicho espacio de creación e investigación ha realizado diversas experiencias transmedia de "no ficción" atendiendo a problemáticas locales y regionales. También han desarrollado un marco teórico para comprender las praxis transmedia realizadas en la región, articulando producción y reflexión, junto a tareas de docencia, investigación y desarrollo. Con un equipo creativo que ha crecido tanto en aspectos de producción, narración y realización, *De Barrio Somos* fue desarrollado en el año 2018 y aún está vigente en su página oficial De barrio somos.

En una entrevista personal, Fernando Irigaray, realizador y director del DCM, afirma que este espacio realizativo tiene una identidad propia en cuanto a su estética narrativa y los contenidos producidos. Sus proyectos abordan temáticas hiperlocales, en las cuales se les da espacio

2
TDA Televisión Digital Abierta

y voz a los sectores postergados de la sociedad .

Por lo tanto, *De Barrio Somos, Historias de clubes en 360º* rescata la cultura barrial de Rosario, donde existen más de 300 clubes en diversos lugares de la ciudad, donde la comunidad local practica diferentes deportes y realiza actividades de recreación. Los clubes de barrio son un elemento cultural e histórico que marca la identidad de los ciudadanos que participan activamente en los mismos. *De Barrio Somos* pretende relatar las pequeñas y grandes historias que rodean a los clubes y sus participantes. El proyecto transmedia, alojado en sitio web específico, incluye una serie de medios que buscan aprovechar las potencialidades narrativas de cada lenguaje: una serie web y para TV (emitida en la TDA,[1] señal televisiva DeportTV), un libro de crónicas, contenidos audiovisuales en 360º, un álbum de figuritas con trackers de realidad aumentada, un juego de mesa, microhistorias para redes sociales y kermeses en los clubes.

En la entrevista personal realizada a Fernando Irigaray, mentor realizativo de *De Barrio somos* en junio de 2021, afirma que la propuesta nació transmedia, como otros de los proyectos que han realizado en su espacio de producción de contenidos. La gestación de esta idea se centró en el diseño de una narrativa transmedia, con posibilidades de expansión a través de diversos dispositivos tecnológicos y territoriales. El proyecto tiene como objetivo mostrar la vida deportiva, las actividades culturales y sociales que se desarrollan diariamente y que integran a la comunidad local, generando sentido de pertenencia y unión.

4.1.2 . Ámbito de la producción (dinámica de equipo/financiación)

El proyecto evidencia una marcada organización como grupo de trabajo con experiencia en narrativa transmedia. Irigaray considera que la estructura de trabajo en DCM se fue consolidando a lo largo del tiempo, atendiendo a la dinámica de producción y destacando que la distribución de los roles puede ser fija o variable según el proyecto en sí. El equipo de trabajo básico cuenta con nueve personas que pueden cumplir distintos roles, según la demanda del proyecto en cada etapa.

Atendiendo a la ficha técnica de *De barrios somos*, los roles se organizan dentro del proyecto general, pero también se distinguen los grupos que han trabajado para cada pieza: serie documental, webdoc, videos 360°, libro de crónicas, juego de mesa, álbum de figuritas, kermesse y redes sociales. Atendiendo al primero, el equipo está integrado por Gisela Moreno como coordinadora general, Anahí Lovato como guionista transmedia y gestora de redes sociales, Fernando Irigaray como supervisor de contenido; junto al equipo audiovisual encargados de los trabajos de cámara, sonido, edición y postproducción compuesto por Andrés Aseguinolaza, Juan Pablo Miozzo, Martin Perez. La música original estuvo a cargo de Iván Tarabello. La producción de contenidos transmedia fueron llevados adelante por Patricio Irisarri y Tomás Labrador, el diseño visual por Joaquín Paronzini e Ignacio Sánchez y el desarrollo web por Aldo Iñiguez. Esta estructura representa un número ideal de recursos humanos capacitados para poder llevar adelante este tipo de propuesta.

Atendiendo a las experiencias previas del equipo realizativo, en este proyecto han trabajado la propuesta de financiación de manera diferente a sus producciones previas. El realizador destaca que han decidido buscar la financiación de forma separada. Fernando Irigaray, supervisor general del proyecto, tuvo desde el primer momento la idea de construir un proyecto diversificado, conociendo el marco del proyecto y cuáles eran los niveles de expansión posibles; por ejemplo, a partir de la RENAU (la Red Nacional Audiovisual Universitaria) se financiaron los 8 capítulos para televisión y serie web, luego buscaron una financiación para hacer el libro. También, el proyecto fue beneficiario de ciertas financiaciones específicas de la provincia (Santa Fe, Industrias culturales), para hacer el álbum de figuritas con el juego; entre otras estrategias financieras que lograron gestar de forma exitosa la producción transmedia analizada.

4.1.3. Propuesta estética

Es en equipo donde se trabaja la propuesta estética del proyecto, desde la elección de la interfaz y su diseño, así como también la textura musical entre otras cuestiones estético narrativas. La propuesta es presentada al diseñador y así se construye la identidad de la obra, desde el branding inicial hasta el desarrollo del proyecto en sí mismo, atendiendo a los múltiples lenguajes empleados, las aplicaciones y dispositivos elegidos para contar la historia.

El diseño y uso de la “biblia transmedia” como herramienta de producción y diseño de narrativa transmedia, no solo permite elegir los mejores recursos para contar una parte de la historia y construir estrategias de interacción, sino que también permite organizar el diseño de la propuesta, atendiendo a las posibles expansiones en el tiempo y otros espacios digitales, mediales y territoriales. En este caso, la identidad del proyecto se sostiene y expande desde la serie televisiva, el álbum de figuritas y demás contenidos que constituyendo el mundo transmedia de *De barrio somos.*

3 http://www.debarriosomos.com.ar/

4.1.4. Modalidades de circulación, expansión y co -autoria de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales

La propuesta transmedia que se visualiza en De barrio somos[2], articula una serie de medios on y offline que buscan aprovechar las potencialidades narrativas de cada lenguaje para profundizar en cada historia y ofrecer a los usuarios experiencias enriquecidas.

Con respecto al uso de un sitio web, Irigaray comenta que luego de varias experiencias, la conclusión es que *la estrategia es tener un espacio, no importa en qué plataformas estas, lo que sí hay que tener una especie de lugar, un sitio web donde estén todos los elementos del proyecto transmedia (Comunicación personal, 14 de junio de 2021).*

A continuación, se enumeran los contenidos que constituyen esta narrativa transmedia

Webdoc o documental interactivo: ofrece un recorrido en 360º por los espacios y actividades de los clubes: Saladillo, Tiro Suizo, Unión y Progreso, Echesortu, La Carpita y Fortín Barracas. Cada recorrido dura entre 2 y 4 minutos aproximadamente. El 360º permite una visión dinámica, que permite al espectador cambiar el ángulo. El sonido es ambiente. Alojado en plataforma *youtube,* pudiendo ser visto directamente desde el sitio web. (Por ejemplo: Saladillo 360º[3]).

Serie documental para TV y Web: Constituida por ocho capítulos, la serie relata las historias de los clubes Sportivo Alberdi, Libertad, Onkel, Luchador, Federal, Social Lux, Atalaya, Horizonte y Sportsmen Unidos. Algunos cuentan con un único protagonista o varios (equipo), mostrando la vida cotidiana en el club, así como los desafíos y metas que tienen tanto en lo deportivo como en lo social. La misma fue emitida por la señal de TDA *Deport TV* (tuvo varias repeticiones en el transcurso del tiempo). Las piezas audiovisuales duran entre 13 y 14 minutos, su montaje es dinámico, priman los planos cerrados y luminosos. Los personajes se presentan a cámara y en voz en off. Los capítulos son: La leona; El barrio en libertad; Nuestro máximo orgullo; Aquí se respira lucha; Un lugar en la cancha; Sangre y corazón azul; El horizonte en la piel; Nacido en Sportmen.

También se encuentran alojadas en el canal de *youtube* del proyecto y en la página web. (Ejemplo:DE BARRIO SOMOS | CAPÍTULO 7: "El Horizonte en la piel"[4]).

Hechos de barrio | Libro de crónicas urbanas: Producción colectiva a través de una convocatoria de jóvenes cronistas y fotógrafos de Rosario. La premisa, según el propio libro fue "Una crónica puede salvar historias del olvido". Los clubes seleccionados para este segmento fueron: Unidad y Tesón, San Martín, Agrupación Infantil Oroño, Latinoamérica, Morning Star, Central Córdoba, CLEAR, Social Zona Sud y Nueva Aurora. Disponible para leerlo en la plataforma *issuu (*Hechos de Barrio by debarriossomos2017 - Issuu[5]), que es un sitio online que permite subir y compartir documentos PDF en flipbooks, historias sociales, activos de correo electrónico, siendo compatibles con SEO. Está acompañado por un booktrailer (audiovisual) de 5 minutos de duración en la plataforma *youtube* (Booktrailer | Hechos de barrio)[6].La pieza audiovisual cuenta con la lectura en off de fragmentos del libro complementada con imágenes en blanco y negro. El graph que acompaña menciona el nombre de quien escribió la crónica y los fotógrafos.

Juego de mesa: el tablero está basado en_el mapa de Rosario; los jugadores pueden competir respondiendo preguntas en formato de trivia sobre la historia, deportistas y logros de los diferentes clubes. En el sitio está presentado a partir de un segmento donde aparecen dos pestañas: una con tres imágenes del juego y luego la pestaña de descarga con tres links de descarga: manual, tablero y tarjetas, para imprimir.

Álbum de figuritas con realidad aumentada: Incluye a todos los clubes que fueron invitados en la primera etapa del proyecto. Las figuritas incluyen imágenes de deportistas, formaciones históricas, campeonatos, logros, personajes destacados, fiestas y carnavales. El álbum también permite revelar historias escondidas en realidad aumentada, escaneando las figuritas con un dispositivo móvil a través de una app de descarga gratuita para Android e iOS. En el sitio web se presenta segmentado en dos pestañas: una con tres imágenes del álbum y luego la pestaña de descarga con dos links de descarga: álbum y figuritas para imprimir.

4 http://www.debarriosomos.com.ar/saladillo.php
5 https://www.youtube.com/watch?v=AINMsuxGes0
6 https://issuu.com/debarriossomos2017/docs/de_barrio_somos_libro

Kermesse transmedia Evento en territorio (clubes) donde se mostró cada elemento de la narrativa transmedia que constituye *De barrio somos,* a las comunidades de cada club. En este marco se mostraron los capítulos de la serie audiovisual y espacios para jugar y experimentar con el contenido 360º del proyecto, como también el intercambio figuritas del álbum, anécdotas y experiencias. En la plataforma hay una pieza audiovisual Kermesse Transmedia | De Barrio Somos | Club Atlético Horizonte[7] de 1 minuto, 30 segundos de duración en el cual se presenta parte de la presentación del evento (alojado en canal *youtube*).

7 https://www.youtube.com/watch?v=gYXZdjadeIU

Este elemento particular, no es directamente mediático digital sino físico. Irigaray (2021) explica que la kermesse es una acción en territorio que fue registrada, cuya experiencia es visible en la página. *De Barrio Somos* apela a una temática local y la hibridación entre el espacio digital y el espacio real. La temática y su tratamiento están enlazados a su universo de referencia (clubes de barrio de Rosario). El proyecto tiene como objetivo visibilizar la vida comunitaria en el contexto urbano y las tradiciones de vinculación social por medio de los clubes barriales como espacio de reunión o práctica deportiva, pero sobre todo como lugar de desarrollo personal, comunitario y social. La propuesta transmedia conjuga lo digital con lo analógico, con sus propuestas expansivas digitales pasando por la creación de un álbum de figuritas, los juegos de mesa (ambos pueden imprimirse para tener el producto en físico) hasta la kermesse como un lugar de encuentro concreto más allá de lo digital.

Irigaray (2014) y su equipo de realización e investigación proponen el concepto de territorialidad expandida, analizando propuesta transmedia en el contexto latinoamericano. El territorio constituye una plataforma más, partiendo de una idea ecosistémica donde confluyen distintos medios, posibles capas digitales y capas territoriales.

Los contenidos o clubes no se repiten de forma igual en todas las plataformas sino que cada espacio permite, de forma distinta dar visibilidad a la identidad de cada espacio social y deportivo, *el proyecto fue pensado con los usuarios, nosotros hicimos algo con la intermediación de los clubes, con los 500 que hay en la ciudad de Rosario. Aten-*

diendo a este gran número, la estrategia fue poder darles visibilidad y/o espacio en alguno de los espacios mediales creados, respetando el mapa de Rosario, tratando de equilibrar la cantidad de clubes por zona (F. Irigaray, Comunicación personal, 14 de junio de 2021).

Las redes sociales se presentan como un espacio de intercambio y diálogo con la comunidad de los clubes de barrio de Rosario. Se utilizan las redes *Facebook, Twitter, Instagram y YouTube*.

Las redes sociales requieren atención constante para lograr una interacción enriquecida, por lo tanto, para Irigaray (2021) es importante seleccionar con claridad cuáles redes pueden funcionar mejor según las características del proyecto, trabajando estratégicamente. Las redes no solo se eligen en función de las posibles audiencias, sino en comprender la importancia de que cada red tenga su propio contenido acordes al formato/lenguaje de la misma. Para lograr una interacción con la audiencia, las redes y los contenidos producidos para las mismas tienen que implicar cierta lógica lúdica.

Irigaray (2021) afirma que *Las acciones lúdicas no se basan solo en el juego sino en la búsqueda, el reencuentro, las apropiaciones, permitiendo un juego entre realizadores con las audiencias*. Es así que se generan estrategias de interacción y participación de la audiencia para que no solo recorran, observen sino que también puedan jugar, crear, producir o al menos ser más activos en la apropiación de la historia contada.

Las redes elegidas en este proyecto transmedia son *Facebook De barrio somos*[8], *Instagram De barrio somos (@debarriosomos) • Instagram photos and videos* [9] *y X (ex - Twitter) De barrio somos (@debarriosomos) / X*[10]. En las mismas se presentan noticias sobre festivales en los cuales se presenta el proyecto transmedia, así como también material extra que se realizó a lo largo del proceso de distribución y exhibición, como nuevas entrevistas a personas relacionadas a los clubes. También, varios de los links de *Facebook* proponen un hipervínculo con el diario *La Capital de Rosario*, que ha tenido una sección *De barrios somos* en sus ediciones impresa y digital, como por ejemplo: Clear, la chispa eléctrica y obrera de barrio Saladillo[11]. Como se mencionó con anterioridad, algunos de los segmentos incluidos en la página web, son hipervínculos al canal

8 https://www.facebook.com/debarriosomos/
9 https://www.instagram.com/debarriosomos
10 https://twitter.com/debarriosomos
11 https://www.lacapital.com.ar/ovacion/clear-la-chispa-electrica-y-obrera-barrio-saladillo-n1743269.html?fbclid=IwAR2gK-4g2zwiFAGlCfGB1YDtIH-VheAElF3lFDug6F1qWN-rEAqXxfCtuHwwb4#fotogaleria-id-2094363

del proyecto en la red social audiovisual *Youtube De Barrio Somos - YouTube*[12], donde se encuentran alojados todos los videos de la serie documental, la propuesta 360º de los clubes, un audiovisual que evidencia lo realizado en las kermesses y otras presentaciones en territorio físico, un booktrailer relacionado con el libro y una breve entrevista a un joven que encontró a su abuelo en el álbum de figuritas. Es así que las redes no solo comunican como el proyecto avanza, sino que se convierte en un espacio resignificado por actualizaciones constantes que surgen del propio proceso de producción y exhibición en interacción con la comunidad. El diseño de la narrativa trasnmedia presenta de forma clara algunas de las características mencionadas por Henry Jenkins como la expansión y profundidad, la continuidad, extrabilidad, subjetividad y realización.

12 https://www.youtube.com/channel/UCBe4BfLMh-9JHIV-bYaXUk0g/featured

Este proyecto a su vez se relaciona con un medio de comunicación externo como es el diario *La Capital de Rosario*. Irigaray (2021) comenta: *el tema del partner nos permite llegar a lugares donde no íbamos a llegar, que el diario La Capital de Rosario ponga una sección que se llamaba "De barrio somos" permite ampliar la audiencia. Nosotros producimos las notas o un video minuto, que también luego lo publicamos en nuestro Instagram o Facebook , pero que ellos lo ponían en el diario y lo lanzábamos ahí generando una apertura enorme(*Comunicación personal 14 de junio de 2021).

4.1.5.Concepción de coautoría/audiencia

En *De Barrios Somos* la interacción con la audiencia ha sido diseñada cuidadosamente antes de su lanzamiento, así como también durante su desarrollo, atendiendo a las características de la población protagonista y las posibilidades de expansión de la historia.

Con respecto a la audiencia, Irigaray(2021) manifiesta que desde la pre producción trabajaron con los clubes. En el caso del álbum de figuritas le pedían 10 fotos y/o producían lo que faltaba (ejemplo los escudos). El realizador destaca la kermesse que se relaciona con el activismo y la militancia social. La colaboración y co creación se gesta desde el inicio del proyecto con la participación de los protagonistas de la historia (clubes) y en el desarrollo con las audiencias.

Fernando Irigaray reconoce la importancia de estar atento a lo que sucede con los usuarios y repensar las estrategias prediseñadas. El realizador cuenta una situación particular con respecto al álbum: *Un hombre se comunicó con nosotros y dice "yo encontré a mi abuelo", creo que era de un club del sur, de un barrio muy pobre ; entonces fue decirle: "bueno venite, llévate el álbum", entonces lo grabamos, y después empezaron a saltar otros; hicimos una serie de 4 o 5 videos contando esas historias de la gente, eso no estaba ni armado, esto lo soltamos y todo eso le fue dando otra mística, otro desarrollo (*Comunicación personal 14 de junio de 2021).

La interacción y/o el compromiso de la audiencia o usuario con el proyecto es un ítem en la producción transmedia latinoamericana que implica grandes desafíos. Irigaray que ha realizado producciones cinematográficas, producciones televisivas y proyectos transmedia distingue que cada dispositivo apela de forma distinta al público.

También recalca la importancia de pensar en el usuario y la estrategia de participación en la cual realmente se produzca un engagement (que en marketing y redes se relaciona con un "compromiso") y explica *que es imposible que alguien se compenetre con algo que genere una participación si yo como realizador no estoy pensando en cómo va a participar* (Comunicación personal 14 de junio de 2021). La formulación de estrategias participativas es un requisito indispensable para la construcción de narrativas transmedia, como también, la generación de una conexión con la narrativa misma que sea inmersiva para la audiencia.

Las narrativas transmedia hacen foco en la posibilidad de coautoría, o trabajo colaborativo, convirtiendo al usuario en un prosumidor como platea Denis Renó (2019). La obra transmedia no es propiedad exclusiva del autor. Una de las tareas del equipo realizativo es fomentar espacios y momentos para que los usuarios se conviertan en colaboradores, generando respuestas, interacción, hasta nuevos contenidos.

Irigaray reconoce la riqueza de las acciones colectivas en la narrativa transmedia sin embargo afirma que es difícil involucrar a la gente, por lo tanto hay que pensar estrategias de involucramiento. El realizador cuenta sobre la kermesse, una de las propuestas utilizadas en el proyecto analizado y reflexiona: *todo el mundo se tiene que llevarse algo, de alguna forma; en este caso el del buffet con una noche de 70/80 personas; nosotros nos llevamos justamente hacer la experiencia que es lo que nos interesaba a nosotros* (Comunicación personal 14 de junio de 2021).

4.1.6 - Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción

El concepto de documental en el ámbito audiovisual (incluyendo el cine, la televisión y los medios digitales) está en un proceso de transformación constante. Antonio Weinrichter considera que el documental contemporáneo tiene en la actualidad "libertad para

mezclar formatos, para desmontar los discursos establecidos, para hacer una síntesis de ficción, de información y de reflexión.” (p. 11)

De barrios somos es un documental que informa sobre las historias de los clubes de barrio, que permite cierta ficción con sus juegos e invita a una reflexión emotiva en torno a la cultura barrial, como comunidad unidad en post de un bienestar sociocultural.

Fernando Irigaray reflexiona “*cuando ya decís que trabajas en un documental transmedia , ya sabes que hay una parte que va a tener algunos audiovisuales tipo documental y que probablemente sea una de las cosas más importantes, pero después puedo hacer televisión o no, podemos hacer cosas en vivo, o sea es analizar cómo vas a trabajar con las audiencias, cuáles son los mejores lugares*”*(*Comunicación personal 14 de junio de 2021).

Regresando a los orígenes del documental en el ámbito audiovisual, el cine documental puede considerarse un género en tanto se ajusta a las condiciones mencionadas por Altman (2000), ya que tiene una forma productiva con sus características propias, una lógica narrativa interna, se distribuye en circuitos especializados y en general el público puede clasificar y entender su contenido dentro de la misma categoría. Sin embargo, lo que es innegable y comúnmente aceptado en el documental clásico y el lineal, comienza desdibujarse con la incorporación de las nuevas narrativas derivadas de los medios contemporáneos. (p. 23).

La relación entre realizador, obra, audiencia ha sido modificada a partir de las narrativas transmedia, convirtiéndose también en un tema de debate abierto. Fernando Irigaray retoma el concepto de autoría, convertida en una coautoría y menciona que *uno intenta lograr la co creación, lo que está haciendo es derivando cierta autoría y dejando a ese usuario que está produciendo. (*Comunicación personal 14 de junio de 2021)

La investigadora colombiana Nazly López-Díaz (2021) comprende que el contexto actual implica una redefinición de autoría, entendiendo que el documental transmedia convierte al director en un “diseñador de experiencias y creador de estrategias de interacción con los usuarios” (p.22).

El proceso de creación como el de distribución se transforman, a partir de las posibilidades de los nuevos dispositivos tecnológicos, y los nuevos modos de apropiación de estas herramientas técnicas para producir narrativas que conllevan cambios en torno a las concepciones de emisores y receptores.

Retomando el rol del realizador en torno a la construcción de narrativas transmedia, Fernando Irigaray (2021) afirma con dureza *yo siempre digo, si vos no estás dispuesto a perder parte del protagonismo del autor entonces no hagas este tipo de narrativas, hace otra (*Comunicación personal 14 de junio de 2021).

Tanto *De Barrios Somos* como las demás producciones analizadas evidencian poca participación. Sin embargo, se observa diversos tipos de interacciones que se dan, no solo en el momento de exhibición o distribución, sino en el mismo proceso de realización del proyecto transmedia, como los clubes de barrio que buscaron y cedieron imágenes para *De Barrio Somos*, así como también los videos realizados a posterior a partir de personas de la audiencia que se acercaron para sumar sus testimonios y vivencias.

Es así como el documental se transforma en el entorno de las narrativas transmedia habilitando nuevas prácticas discursivas que invitan a una coautoría entre realizadores y audiencias que permite analizar el binomio subjetividad /objetividad. Cabe destacar que la narrativa se ha modificado a lo largo de la evolución del documental, acompañada por avances tecnológicos y nuevas formas de interpretar el mundo y su reproducción previo a la instancia de documental transmedia. La pretensión de objetividad sostenida en la concepción teórica inicial del documental se ha superado, comprendiendo la naturaleza subjetiva del hombre y el modo de representar el mundo.

López Diaz (2021) proclama que

> El lugar de la enunciación deja de estar a un solo lado de la cámara, para hacerse presente en ambos ejes. Así, la aparición del otro en la ecuación narrativa permite que el cine documental encuentre un terreno propicio para seguir cumpliendo su misión profética, a través de formatos no convencionales como el documental para la Web, las narrativas gamificadas y las experiencias inmersivas en realidad virtual. (2021, p. 23)

La intersubjetividad y la construcción colectiva de sentido se vislumbra en los diversos proyectos analizados. El binomio subjetividad /objetividad es superado y la problemática en torno a este tema tiene nuevos matices y conflictos para reflexionar. Ya no solo está presente la subjetividad del realizador sino también, en el mismo discurso, las subjetividades de la audiencia, que ya no son espectadores que observan un audiovisual y comentan con el otro su punto de vista, sino que ahora pueden intervenir en la obra, en el mismo discurso, construyendo desde su punto de vista.

4.1. 7 Documental transmedia

Atendiendo que la Dirección de Comunicación Multimedial ha estado trabajando en estos nuevos formatos desde 2007, Fernando Irigaray (2021) hace un recuento de las categorías a lo largo del tiempo, en el inicio de la Dirección de Comunicación Multimedial o de DCMteam producciones transmedia (en ese momento no se llamaba así), el tema era el documental interactivo, el webdoc o el livedoc, que en ese momento el equipo denominaba “documental multimedia interactivo”, con el tiempo experimentaron con hibridaciones de narrativas que los llevaron a las producciones y formatos actuales en relación a las posibilidades de las narrativas transmedia en la región.

En *De Barrio Somos*, la narrativa transmedia diseñada cuenta las historias de los clubes de barrio de Rosario, busca jugar con las audiencias a partir de propuestas como un álbum de figuritas y las kermeses realizadas en las sedes de los clubes, buscando un "engagdment" con la historia que los rodea como parte de la comunidad representada.

Al enumerar las piezas que constituyen esta propuesta transmedia podemos comprender lo afirmado por el argentino Alvaro Luizzi (2015):

> Las narrativas transmedia agregan la extensión y la fragmentación del relato hipertextual, y sobre todo la interactividad con la audiencia. Es decir, aprovechan lo mejor de cada plataforma para expandirse y generar una experiencia mucho más completa que se logra cuando los usuarios participan activamente en la construcción del universo narrativo. (p.108)

Las posibilidades de expansión desarrolladas en *De Barrio Somos* y otras producciones del equipo han sido diferentes en cada experiencia desarrollada. Fernando Irigaray (2021) diseña sus proyectos en "anillos", pensando en ampliar las expansiones de forma paulatina, atendiendo las posibilidades y participación de las audiencias. *De barrios somos* ha logrado expandirse a través de diversas plataformas, con la participación activa de los protagonistas, acciones en territorio y el nexo con otros espacios mediales como uno de los diarios más importante de Rosario.

ESTUDIOS DE CASOS

4.2 DELFO, HUELLAS DE UN PUEBLO

4.2.1 -Contenido /historia (origen)

Delfo, huellas de un pueblo es un documental transmedia que narra la historia de vida de Delfo Cabrera, atleta nacido en 1919 en Armstrong, Santa Fe, Argentina, quien en 1948 ganó la maratón olímpica en Londres y se convirtió en un ícono del deporte nacional. El proyecto está alojado en Delfo huellas de un pueblo | Documental transmedia[1].

El proyecto surge como una iniciativa transmedia desde su origen, siendo parte del trabajo final de la especialización en comunicación digital interactiva en la Universidad Nacional de Rosario (UNR), realizada por la especialista Lucia Cuffia, quien tomó el rol de coordinadora general del proyecto. En la entrevista personal a Cuffia el 15 de mayo de 2021, comenta

1 https://www.delfocabrera.com/

que su idea fue contar una historia del pasado, que ofrece inspiración para el presente, ya que la vida de Delfo Cabrera representa valores sociales y personales que hacen a la comunidad de Armstrong y ella decide desarrollar una narrativa transmedia en torno a la modalidad "historia de vida".

La creadora del proyecto, elige contar la historia de un referente local en el deporte y lo social de su ciudad de origen. El diseño de su propuesta se construye a partir de la participación varias personas de la ciudad provenientes de distintas disciplinas artísticas y pedagógicas. El proyecto tiene por objetivo llegar a diversas audiencias locales, desde adultos mayores a jóvenes, fomentando su participación desde su etapa de producción, en el desarrollo y la distribución.

4.2.2 Ámbito de la producción (dinámica de equipo/financiación)

La idea de *Delfo, huellas de un pueblo* surge en un espacio académico en la UNR, como trabajo final de la especialización de "Comunicación audiovisual digital". La propuesta articula saberes teóricos con el hacer de una experiencia transmedia. En la entrevista personal realizada, Cuffia (2021) aclara que el trabajo final presentado fue el boceto del sitio web. Sin embargo, ella decidió seguir con el proyecto y fue presentado a la beca estímulo del Espacio Santafesino para la categoría transmedia, donde fue elegido, obteniendo el beneficio. Es así que el proyecto toma forma y el boceto es desarrollado y producido de forma integral y dinámica.

En el año 2019 el proyecto se visibilizó en una plataforma wix[2] y en las principales redes sociales. La plataforma requiere abonar una suma en dólares que dificulta la mantención de la misma; este problema se presenta en varios proyectos de la región, sobre todo en los casos de equipos de producción independiente. En estos casos, los realizadores utilizan diversas estrategias de financiación desde plataformas de crowdfunding o mecena/micromecena que es un sistema de donaciones que se desarrolla en Internet; propone que todas las personas pueden aportar una pequeña suma de dinero para que un proyecto se concrete. *Delfo, huellas de un pueblo*, sostuvo el pago del sitio web a través de "un cafecito" (en dólar) en 2021 y "un matecito"[3] (en peso argentino) posteriormente.

2
Wix es una plataforma online caracterizada por ofrecer una serie de herramientas para la creación de sitios web profesionales de forma rápida y sencilla
3
https://www.matecito.co/Delfo

El proyecto constituye una narración transmedia documental compuesta por una serie web documental de 5 capítulos, propuestas lúdico-pedagógicas diseñadas para llevar adelante en las escuelas de la zona, eventos culturales, entre otras acciones en territorio, concurso de freestyle, micros para radios, postales, un árbol genealógico digital y archivo fotográfico y audiovisual digitalizado. El objetivo del proyecto demuestra la búsqueda de un mayor alcance intergeneracional, atendiendo a las nuevas generaciones, así como también a los adultos mayores que quizás conocieron al protagonista del proyecto.

Su desarrollo implicó la participación de profesionales provenientes de distintos campos de estudio que enriquecieron la propuesta. En la entrevista personal, Lucia describe las decisiones con respecto a la formación del equipo de trabajo, atendiendo a los objetivos del proyecto, como por ejemplo el rol de Carla Airasca como coordinadora pedagógica atendiendo al interés de llevar la propuesta a las escuelas, por sus conocimiento en relación al área de educación y gestión cultural; Martín Casse y Martín Urquilla como realizadores audiovisuales y Fernanda Olagaray para trabajar el diseño gráfico y la selección de redes sociales. El equipo es mínimo y trabajó arduamente en el desarrollo del proyecto y su distribución. Todas las personas involucradas son de la ciudad de Armstrong o de ciudades aledañas, lo que demuestra que el formato transmedia permite trabajar lo local y difundirlo a todo el ámbito global; aunque sus realizadores hagan foco en una audiencia más específica, que en este caso provoca un hacer colectivo de la propuesta, que se evidencia en la participación de la población de Armstrong a la hora de brindar testimonios y materiales visuales y audiovisuales para llevar adelante el proyecto.

Atendiendo al proceso de producción y realización se destacan varios momentos: su inicio como boceto como trabajo final de una especialización en comunicación digital; su posterior desarrollo con el apoyo de una beca lograda a partir de la presentación del proyecto al Espacio Santafesino de Industrias Creativas; el desarrollo del proyecto tanto en el ámbito digital como territorial físico (momento de mayor acción visible en la pantalla y en la localidad de Armstrong); el enriquecimiento cultural a partir de una beca del Fondo Nacional de las Artes que permitió preservar y difundir el archivo audiovisual histórico y sus reconocimientos posteriores en el ámbito de festivales y espacios referidos a la narrativa transmedia

4.2.3. Propuesta estética

El diseño de la propuesta estética enriquece el contenido y define la identidad del proyecto en todas las plataformas. En la entrevista personal, Cuffia (2021) cuenta como fue el proceso en líneas generales como la elección del logo del laurel, en alusión al corolario de Delfo Cabrera a nivel deportivo y el tratamiento del tiempo pasado sin utilizar el “color sepia” (recurso utilizado ampliamente para el tratamiento pasado en algunos relatos audiovisuales clásicos) sino focalizarse en recursos tipográficos y ampliar la paleta de colores a los recursos técnicos actuales y su diversidad. La realizadora aclara que fue intensa

la búsqueda de una estética que refiera en parte al pasado, pero acentuando el cruce con el presente, sobre todo por la audiencia joven a la cual también han pretendido llegar.

Este documental transmedia cuenta con piezas audiovisuales de recreación que se relacionan con el entrecruzamiento de recursos entre la ficción y documental mencionados por Antonio Weinrichter (2014). Lucia Cuffia (2021) consideró incluir las recreaciones por dos motivos, en un principio por la falta de material de archivo de los primeros años de Delfo y otros por una cuestión narrativa, para trabajar el relato. Las ficcionalizaciones enriquecen la historia, acompañando desde lo visual y lo auditivo a imaginar ese espacio tiempo del pasado, aprovechando la fuerza de la iconosfera; reconstruido en los mismos lugares, atendiendo a elementos escenográficos y vestuario (personaje /actor) que permiten identificar el tiempo pasado.

4.2.4. Modalidades de circulación, expansión y co -autoría de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales

Delfo, huellas de un pueblo está alojado en la plataforma wix, de fácil manejo y acceso. Presenta diversos materiales constituidos por diversos lenguajes (escritos, visuales, audiovisuales y sonoros). Se destacan:

Serie web: Se presenta un tráiler de una duración aproximada de 2 minutos y cinco capítulos de entre 10 y 14 minutos de duración, cada uno con una temática particular, siendo unitarios. Los mismos pueden ser vistos en orden aleatorio, aunque atendiendo a que la temática es fuertemente una historia de vida, cada capítulo avanza en el tiempo de vida de Delfo Cabrera. Las piezas audiovisuales se pueden seleccionar y observar tanto del sitio web o en el canal de *youtube* Serie documental - YouTube[4]. Los títulos son: Delfo y Astromg; Delfo y el deporte; Delfo y la política; La hazaña olímpica; Huellas que trascienden. Cada capítulo mantiene una estética que atraviesa no solo el audiovisual sino el diseño general de la plataforma donde están alojados todos los elementos. Este contenido fue el último en desarrollarse en la etapa de realización. Las piezas audiovisuales cuentan con fragmentos de entrevistas a familiares, amigos y especialistas en historia; y recreaciones de fragmentos de la vida de Delfo para construir el relato audiovisual.

4 https://www.youtube.com/playlist?list=PLGb3NGBm-4P97P5odapqHGC4i4OW-DRmf33

Micros radiales: La propuesta incluye radioteatros y fragmentos de la biografía de Delfo Cabrera que pueden escucharse directamente en la página o en la plataforma *Soundcloud* *Stream Delfo, huellas de un pueblo |Documental Transmedia music | Listen to songs, albums, playlists for free on SoundCloud* [5]. Los radioteatros creados se titulan: Un entrañable amigo Odone Forti; La vecindad contenta, El interés de sus grandes maestros; De naranjos, hijos y nietos. Los fragmentos de biografía son relatados por una locutora y se nombran según la temática abordada: Vida personal; Familia; Influencias; Competencia; Maratón de Londres 1948 (que incluye relato original de la época).

5 https://soundcloud.com/delfohuellasdeunpueblo

Propuesta lúdica pedagógica: Está formada por un cuadernillo PDF, que puede ser descargado de la plataforma web matriz; está pensada para niños, niñas y adolescentes en articulación con el cuerpo, el espacio y el tiempo. Las cinco ideas diseñadas son: Primeros pasos; Batiendo records, Dejando huellas; Atletos y atletas; A escala de un grande. El cuadernillo incluye actividades pensadas para ser compartidas y utilizadas en el nivel inicial, primario, secundario y terciario. Las mismas fueron desarrolladas en escuelas y eventos, cuyos registros están en la red social *Facebook.* El formato y los contenidos responden a la territorialidad expandida propuesta por Irigaray y su grupo de investigación (2014). En la entrevista, Cuffia (2021) destaca el trabajo en conjunto realizado con docentes y directivos para lograr una propuesta significativa.

Postales: Son imágenes con textos breves y significativos, algunos dibujos con reseñas que hacen a la historia y los recuerdos vinculados al atleta y su vida en Amstrong. Cada imagen se desplaza de derecha a izquierda y el usuario puede elegir el tiempo de lectura. Estas piezas son parte de la página web.

Árbol genealógico: Desarrollado a través de la aplicación *My Herytage*, permite conocer el árbol genealógico de Delfo Cabrera de una forma visual e interactiva, incluye fotografías y nombres de su familia. El árbol genealógico permite enmarcar la historia de vida de Delfo y reconocer a su familia dentro de la comunidad. Se puede ver en la página y/o direccionarse a la aplicación (https://www.myheritage.es/site-family-tree-623829311/el-arbol-genealogico-de-delfo-cabrera).

Rap Delfo: Este video alojado en *youtube* es el resultado de un concurso cultural en el cual invitaron a participar a jóvenes de la región atendiendo a sus intereses como el género rap y trap. La idea fue convocar a artistas de la región a una competencia de free style, los participantes crearon canciones sobre Delfo en una de las plazas principales de Armstrong. La canción ganadora fue subida a la plataforma a través de *youtube Delfo, huellas de un pueblo (Lyric video)*[6]. Como en *De Barrios Somos* se proponen propuestas territoriales para acercarse a las posibles audiencias y fomentar la participación.

Archivo: Asimismo, se distinguen otras solapas posibles de recorrer ubicadas en una pestaña en la parte superior de la plataforma. Desde allí se puede acceder a un espacio en el cual se explica el proyecto y otra pestaña denominada "archivo"·, incluidas en una fase posterior del proyecto, al contar con nueva financiación del Fondo Nacional de las Artes .En el archivo se incluyen fotos de su infancia, juventud, familiares, su hazaña en Londres 1948, visitas a su Armstrong (cuyo origen son revistas y archivo familiar) y además hay testimonios en video sobre Delfo del canal de Armstrong(En este caso, se redirige a un link de *youtube https://www.youtube.com/watch?v=LjS-crjK-WCY)*. Asimismo, en este espacio se invita a la gente a compartir más fotos y/o materiales de archivo. También hay una pestaña denominada "Cartas y revistas". Este link permite recorrer tapas de revistas con sus correspondientes notas, además de cartas de la familia. Con respecto a las revistas, el sitio permite ver la tapa en el mismo espacio o abrir una pestaña en issuu Conquista máxima del año: el triunfo de Cabrera by Delfo, huellas de un pueblo - Issuu[7].

Otra pestaña incluye un archivo oral que consta de una serie de entrevistas a vecinos. El archivo pertenece al Museo Histórico Municipal de, y los audios pertenecen al festejo nº50 de su consagración en maratón (9/8/1998).

Con respecto a la plataforma, Lucia reflexiona en la entrevista que eligieron una que les permitiera un diseño de sitio web bastante intuitivo, en el cual esté disponible todos los contenidos (audios, documental web, el árbol genealógico, las imágenes de archivo, etc.).

6 https://www.youtube.com/watch?v=Bqx96CJjIXo&list=PLGb3NGBm4P975lj5EY-JhrbNWaRUiWppk6

7 https://issuu.com/delfo-huellasdeunpueblo/docs/revista_el_gr_fico_a_o_30_nro._1540_-_viernes_14_e

Cada aplicación y/o espacio virtual permite construir el proyecto en base a un bajo presupuesto y una facilidad técnica a la hora de programar y distribuir los contenidos desarrollados. Con respecto a las decisiones tomadas, Lucia Cuffia resume: *Fue elegir plataformas que nos permitieran no tener que pagar algo extra para subir el material y poder compartirlo, ingresarlo directamente en el sitio web, que se pueda ver dentro de la plataforma del sitio y no que tengas que salir* (Comunicación personal, 15 de mayo de 2021).

De la misma plataforma se puede acceder a las redes sociales que constituyen el proyecto transmedia como I*nstagram*, *Facebook* y *Youtube*. En *Instagram* *Delfo, huellas de un pueblo (@delfohuellasdeunpueblo) • Instagram photos and videos* [8], el equipo sube información vinculada a premios, apoyos recibidos. Se complementa con trivias (propuesta característica de esta red social) para que la audiencia participe, imágenes de prensa, rodaje, un recontó del evento de los 100 años de Armstrong, etc.

El *Facebook* *Delfo | Armstrong*[9] es similar a *Instagram*, con información actualizada e inclusión de imágenes sobre proyectos pedagógicos desarrollados en la ciudad en el marco del proyecto territorial. Allí también se observa una interesante interacción en la pre producción y desarrollo del proyecto con la participación activa de la audiencia, en cuanto a identificar personas en fotografías y/o donar fotografías para el proyecto.

El canal de *Youtube* *Delfo, huellas de un pueblo - YouTube*[10] aloja los capítulos de la serie web, el trailer, Delfo en los medios, el video musical de freestyle y el registro del evento territorial de los 100 años.

Las redes sociales constituyen plataformas digitales formadas por comunidades de individuos con intereses en común, permitiendo el contacto entre personas y funcionando como un medio para comunicarse e intercambiar información; el documental transmedia analizado eligió las mismas atendiendo a las particularidades de la audiencia /usuario que pretendían alcanzar. En la entrevista personal, Lucia (2021) comenta que también probaron la red social *X* (*ex Twitter)* pero que la misma no terminó de funcionar, atendiendo a las audiencias buscadas, por lo cual optaron

8 https://www.instagram.com/delfohuellasdeunpueblo/
9 https://www.facebook.com/delfotransmedia/
10 https://www.youtube.com/channel/UCzqZ1znbPlDttUHvelc-4XQ

por cerrarla. También destaca que se han realizado piezas propias para las redes sociales (replicadas en *Facebook* e *Instagram*) de duración breve, visuales y con cierta interacción (trivias). En *Facebook* la participación de la comunidad ha sido significativa, Cuffia comenta

Durante el desarrollo del proyecto, la red social Facebook nos sirvió para identificar personas en las fotos de archivo. Para eso, fuimos subiendo fotos a Facebook y preguntamos a los seguidores quienes eran; la participación fue muy rica y este intercambio en la red social nos permitió reconocer a personas de la historia (Comunicación personal, 15 de mayo de 2021).

La segmentación de la audiencia, según la Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas de la Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile, es uno de los efectos del cambio tecnológico constante, "las audiencias ya no pueden ser percibidas como grandes conglomerados de usuarios, sino como una porción cada vez más específica de personas, con características e intereses afines" (Acuña, F. Caloguera, A., 2012, p.25).

Delfo, huellas de un pueblo es una propuesta transmedia cuya audiencia está dividida en dos grandes grupos, adultos mayores (algunos han conocido a Delfo) acostumbrados al consumo de medios tradicionales o nuevos medios como *Facebook* y jóvenes y niños que no conocieron a Delfo y utilizan aplicaciones y redes sociales donde se privilegia la imagen o la música por sobre la palabra escrita (*Instagram*).

4.2.5. Concepción de coautoría/audiencia

El equipo realizativo de *Delfo, huellas de un pueblo* articula el contenido de su proyecto atendiendo a la dinámica que permite diseñar la narrativa transmedia en relación a sus posibles audiencias/usuarios. En la entrevista personal, Lucia Cuffia (2021) destaca las posibilidades de lo transmedial como la multiplicidad de lenguajes y soportes que pueden ser seleccionados para enriquecer las distintas partes de la historia contada, la posibilidad de crear múltiples entradas al relato y generar la participación de las audiencias y sus intereses.

Atendiendo a las investigaciones teóricas- prácticas regionales, Claudia Ardini (2018) de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), presenta el concepto territorio transmedia (o de triangulación de la narrativa) donde confluyen tres elementos: la narración, la tecnología y la participación. Este último ítem es construido de forma muy detallada en el proyecto analizado, atendiendo al desafío de intentar alcanzar distintos públicos con características específicas en cuanto a uso y participación en el entorno mediático. La interacción se da con fuerza en el proceso; se observa una significativa planificación participativa, con distintos actores involucrados en la pre producción y producción, que luego se ve reflejada en la arquitectura transmedia. Retomando la investigación de la UNC, en torno a la participación, "la misma se da en distintos niveles, a partir de dos factores que son la accesibilidad a la participación y el compromiso que queramos de lxs prosumidorxs o EmiRec"(Ardini, 2018, p.27).

Este tipo de decisiones son enumeradas en la entrevista personal con la realizadora general, quien describe: "En *Armstrong teníamos a los jóvenes que a lo mejor no conocían nada de Delfo, entonces fue el desafío de cómo acércanos a esta parte de la audiencia; y otras audiencias que no tenían tanto contacto con los medios digitales entonces, se habían pensado las postales o los micros radiales que incluso se pueden compartir por celular o la radio local(Comunicación personal , 15 de mayo de 2022).* La propuesta incluye contenidos pensados para los medios más tradicionales, los nuevos medios y acciones en territorio. Cuffia destaca que la obra transmedia se construyó con el aporte de todos y todas las personas que participaron, de diversas edades, con diferentes conocimientos tecnológicos y distintos saberes en torno a la vida de Delfo.

Con respecto a la participación de la audiencia en las experiencias transmedia en Argentina, Claudia Ardini (2008) concluye que

> La participación en las experiencias transmedias, para que sea genuina, debe ser capaz de transformar el entorno en el que existimos, reflexionar sobre el impacto de nuestras acciones, implicar a sujetos y colectivos, articular las experiencias de los sujetos y colectivos con el territorio de acción, construir con otrxs, conocerlo que pasa y lo que nos pasa, aprender en el intercambio que propone el diálogo, comunicar en la diferencia, habilitar nuevas herramientas, gratificar necesidades y exigir derechos.(p.15-16)

Delfo, huellas de un pueblo logra una participación comprometida que supera el ver y comentar, invitando a ser un prosumidor activo en todo el trayecto de la experiencia transmedia. La participación de la comunidad local se evidencia en la construcción misma de la experiencia transmedia. En la entrevista, Cuffia (2021) reconoce que desde un primer momento sabían que necesitaban recuperar información sobre Delfo que las personas del lugar tenían, por lo tanto, muchas de sus estrategias buscaron invitar a esas personas a construir un relato colectivo.

Para acercarse a los más jóvenes se plantearon propuestas educativas, donde las escuelas participaron de forma activa y en conjunto. Con respecto a los adolescentes, la propuesta incluyó nuevamente salir de lo netamente digital para llegar a lo territorial físico a través del arte y la música; es así que surge un torneo cultural, de free style, cuyo objetivo fue, por un lado crear la banda musical del proyecto, y acercar la historia de Delfo a las generaciones más jóvenes.

Del corpus de proyectos de narrativa transmedia documental analizado, *Delfo, huellas de un pueblo* demuestra un gran trabajo previo y en proceso en relación a la participación e interacción en el ámbito local. Cabe destacar que el contenido de la historia hace referencia a la idiosincrasia del lugar (Armstrong), pero también a la argentina en lo que atañe al ámbito deportivo, social y cultural de los años 40 – 50 en adelante.

4.2.6 Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción

El proyecto transmedia analizado cuenta con diversos elementos y características propias del documental. Por una lado, la serie web cuenta con entrevistas a personas del entorno de Delfo Cabrera y una serie de recreaciones realizadas en la localidad. Es la única producción de las analizadas que utiliza este recurso narrativo para su discurso documental. Las recreaciones fueron posibles por la participación de la comunidad de la ciudad facilitando elementos de aquella época.

Con respecto a las entrevistas, Lucia Cuffia (2021) reconoce la construcción de una puesta en escena acorde a las personas a entrevistar y las temáticas tratadas. Asimismo, reconoce la subjetividad presente en la selección y diseño del discurso documental creado. La realizadora apuesta por la construcción subjetiva atendiendo a la concepción actual de documental o documental contemporáneo; comprendiendo que ella y su equipo ha elegido que parte de la historia mostrar, junto a los aportes de la comunidad de Armstrong.

Delfo huellas de un pueblo se construye a partir de las características estilísticas y narrativas de la subcategoría "historia de vida". Desde el primer momento, la realizadora planteó el interés de elegir una persona significativa para la comunidad, ya que considera que este tipo de documentales puede ser inspirador para la vida de alguien más. Lucia Cuffia (2021) reflexiona sobre la fuerza de la historia contada y manifiesta *Nosotros decimos "Delfo corazón", ya que tratamos de poner la parte humana, la parte de valores; el lado más emotivo, más afectivo, más cálido, y trabajando en menor medida el nivel deportivo que lo podés encontrar en Wikipedia.*

Aunque el proyecto muestra las hazañas deportivas y culturales de Delfo Cabrera, se centra en su forma de ser y las descripciones sobre él, a través de las personas más cercanas que han acompañado su trayectoria. También permite conocer la realidad de la sociedad de su época tanto en Santa Fe como en Buenos Aires y el resto del mundo (Olimpiadas).

Además de la serie documental web, el proyecto transmedia cuenta con recursos propios del documental como archivo fotográfico y bibliográfico (revistas, diarios de la época) junto a información sobre Delfo brindada a través de micros radiales, árbol genealógico y otros contenidos que se encuentran en la plataforma y en las redes sociales.

4.2.7 Documental transmedia

En la entrevista personal, Lucia Cufia (2021) suele utilizar el término "patas" o "aristas" para referirse a las posibilidades narrativas de lo transmedial. La elección de este tipo de discurso se relaciona con la diversidad y amplitud de opciones para poder contar de la manera más potente cada parte (arista) de la historia, en este caso de Delfo Cabrera.

Sandra Ruiz Moreno (2014)en el libro las Narrativa transmedia: Hacia una comunicación transmedia afirma que

> Este es un sistema donde las partes se consideran autónomas, pero con la posibilidad de agruparse muchas veces, de maneras variadas y automáticas, además de transcodificarse. Como un menú que va a otro y otro y otro…. lo cual multiplica a gran escala las formas de presentación, representación y expresión. (p. 100)

Para Lucia Cuffia y el equipo realizativo esta fue su primera experiencia transmedia y también la primera vez que se presentaba un proyecto de este estilo en Armstrong; y aunque las narrativas transmedia están en auge, la gran mayoría de la audiencia local de este proyecto no había consumido o participado en este tipo de propuestas.

Cabe destacar que el proyecto no solo fue presentado por la plataforma web. Se realizaron proyección es espacios físicos similares a una sala de cine, donde se han presentado distintas piezas del proyecto, como en la sala "Iris Marga" de Armstrong y el Museo del Deporte Santafesino en Rosario. Asimismo, la radio local ha incluido en su programación radioteatros y piezas sonoras diseñadas para el proyecto. Las escuelas, las plazas también fueron espacios de encuentro y colaboración a partir de las propuestas lúdicas pedagógicas, los festejos de 100 años y el concurso de freestyle.

Es importante comprender que cada una de estas ideas desarrolladas son importantes para la narrativa transmedia aunque los espacios sean físicos y no virtuales /digitales. Como plantea Antonio García Jimenes (2015) en su tesis doctoral

> En la narrativa transmedia todos los medios y plataformas utilizados en la expansión de la historia son autorreferenciales, tienen sentido en sí mismos y, al mismo tiempo, todos son necesarios para la construcción y comprensión del mundo narrativo en su totalidad. (p.3)

Las experiencias en territorio en las narrativas transmedia latinoamericanas son un elemento no menor y original propio de las características de la población de la región. Cabe destacar que el acceso a las tecnologías aún no es parejo en Argentina, la brecha digital existe y no se han incorporado en la sociedad prácticas de producción por sobre las de consumo.

Según el informe "Acceso y uso de Internet en América Latina y el Caribe" publicado en 2022 por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) afirma que el uso de Internet varía considerablemente según el nivel educativo y el género; y proporciona información sobre cómo la brecha digital probablemente acentúa las desigualdades socioeconómicas. También se evidencian dificultades en torno a la conectividad y el acceso a internet según la región, ya que existe un retraso tecnológico en relación a la infraestructura necesaria para generar conectividad con internet en gran parte de Latinoamérica.

Delfo Huellas de un pueblo articula el género documental en torno a las posibilidades de la narrativa transmedia atendiendo, no sólo al contenido a relatar, sino a la búsqueda de

una participación activa de las audiencias y un fuerte anclaje en lo local para concretar una experiencia donde lo digital y lo territorial físico construyen y enriquecen el objetivo de los realizadores de la obra.

ESTUDIOS DE CASOS

4.3 CRISÁLIDA, MUJER LIBRE

4.3.1 -Contenido /historia (origen)

Crisálida – Mujer Libre es un proyecto transmedia de no ficción, que aborda el femicidio y la violencia de género. Se caracteriza por tomar como contenido un tema de actualidad; invitando a reflexionar sobre los acontecimientos que surgieron a partir de la aplicación del concepto femicidio en la Argentina. Es un espacio de interacción que representa, dentro de un discurso documental transmedial, los cambios sociales que se registran en nuestra sociedad respecto al tema, además de narrar sucesos e hitos en materia de derechos para evitar este tipo de violencia y crimen.

El proyecto fue llevado adelante por Valentina Lira, Florencia Blanco y Carlos Dileo, mientras cursaban la carrera de comunicación social en la Universidad Nacional de Lomas de Zamora. En la entrevista realizada el 1 de mayo de 2021 participaron los tres integrantes del equipo realizativo. Florencia Blanco (2021) destaca que el objetivo del proyecto *era*

*visibilizar una problemática que nos interpelaba un montón, queríamos visibilizar la violencia y las muertes, pero también combatirla (*Comunicación personal, 1 de mayo de 2021).

La narrativa transmedia tiene su espacio digital matriz en una página web gratuita en el servidor Wordpress[1] Proyecto Transmedia – Crisálida[2]. La propuesta incluye una línea de tiempo con fotografías y texto, una presentación en diapositivas en prezi sobre la ley 26.485 (Protección Integral de las Mujeres), gráficos estadísticos en Infogram, infografías, un mapa interactivo (*Google Map*) y formularios de Google para generar interacción además de las redes sociales como *Facebook*, *Instagram*, *X (ex Twitter)* y *Youtube.*

En el año 2016, la Universidad propone la "Transmedia week", un ciclo de charlas y conferencias vinculadas a la narrativa transmedia que invitaba a los estudiantes a pensar proyectos de esta índole, luego se seleccionaba uno de los proyectos para desarrollar. *Crisálida* fue el proyecto elegido, y a partir de allí, con asesoramiento de Soledad Arréguez Manozzo y la agencia AUNO (Agencia Universitaria de Noticias y Opinión de la Facultad de Ciencias sociales de la UNZL) fue tomando forma, sobre todo durante dos años (2016 – 2017).

4.3.2 . Ámbito de la producción (dinámica de equipo/financiación)

El proceso de realización se inició en octubre de 2016, para empezar a ser exhibida en su plataforma hacia fines de 2017. Carlos Dileo (2021) cuenta que la primera etapa del proyecto vinculada al diseño general del proyecto les demandó aproximadamente 10 meses y destaca que en ese momento no había mucha información sobre el tema, más allá de las experiencias transmedia realizadas por la Universidad Nacional de Rosario (UNR).

En un primer momento, el equipo de trabajo estaba conformado por Valentina Lira, Florencia Blanco fueron quienes gestaron la primera idea, al poco tiempo se sumó Carlos Dilea. En ese momento, todos eran estudiantes de la carrera de Comunicación social. Asimismo, desde la selección del proyecto en la Transmedia week, Soledad Arréguez Manozzo, una de las

1 WordPress es un software de código abierto para crear webs, blogs o aplicaciones. Algunas de sus posibilidades son gratuitas y otras requieren un abono.

2 https://mujercrisalida.wordpress.com/proyecto-transmedia/

editoras de la agencia AUNO trabajó a la par del equipo para asesorarlos y acompañar la concreción de la primera idea.

Valentina Lira (2021) cuenta que el trabajo de producción se organizó a partir de reuniones semanales del equipo junto a Arréguez Manozzo para ir armando el esqueleto de *Crisálida,* junto a la división de tareas para desarrollar el proyecto de forma concreta.

La organización de una experiencia transmedia presupone la realización de un biblia o esquemas de trabajo, no solo pensado para agilizar la producción, sino sobre todo para diseñar los contenidos entendiéndolos como un todo. Existen diversos modelos de biblia transmedia, ya que las características de este tipo de proyectos no encajarían en una plantilla cerrada.

Carlos Dilea (2021) destaca que en el proceso de creación y diseño de su narrativa tuvieron presente a la posible audiencia/usuarios. Asimismo, reflexiona en torno a los posibles recorridos posibles y destaca la importancia de entender que el usuario será libre de crear su propio camino.

Una vez que el proyecto se volvió visible, en noviembre de 2017, la dinámica de trabajo sufrió algunas modificaciones propias del proyecto y la temática que incitaba a trabajar con una agenda de actualidad. Valentina Lira (2021) considera que a partir de ese momento el trabajo se tornó más arduo, pero que pudieron planificar y dividir tareas para poder sostener la actualidad que requería el tema desarrollado. Incluso, ante la decisión de cubrir eventos o marchas, crearon un segmento llamado "Noticrisalidad,", definido como *un "noticiero" en donde contábamos noticias , desde un nuevo femicidio hasta un avance en una ley o un proyecto de ley , buscando contar esos pequeños avances de una manera distinta (*Comunicación personal, 1 de mayo de 2021).

El proyecto se llevó adelante con el trabajo del equipo realizativo y el asesoramiento técnico y narrativo de profesionales de la Universidad de Lomas de Zamora. El sitio donde está alojado el proyecto y los contenidos creados fueron realizados a partir de recursos y aplicaciones gratuitas ya que no contaban con financiación externa alguna.

4.3.3. Propuesta estética

El nombre *Crisálida* invita, según ellos mismos explican en la página, a preguntarse qué es crisálida y responden que es una metáfora de nuestra sociedad, invitando a reflexionar que las mujeres se encuentran en un estado de transición hacia la metamorfosis social.

Con respecto a la titulación de la obra transmedia, Valentina Lira (2021) destaca un detalle no menor del proceso creativo, recalcando la búsqueda exhaustiva en las redes e internet para observar si había algún proyecto similar con el mismo nombre. Asimismo, fue importante el sentido y significado en relación al objetivo de su narrativa transmedia.

Tanto el modo de abordar las temáticas subyacentes como su presentación fue consensua-

da en equipo, atendiendo a la profundidad del tema, así como también a las posibilidades tecnológicas a las cuales tenían acceso (este proyecto también es considerado low cost). Todo esto se evidencia en una marcada propuesta estética que incluye decisiones no solo visuales y sonoras sino también sobre la representación de información cuantitativa y /o de corte específico (vinculado al vocabulario específico de las disciplinas legales y judiciales, para un destinatario común y corriente). Antonio García Jiménez (2015) destaca que "el transmedia storytelling, o solo como transmediación, tiene sus orígenes enraizados en la intertextualidad, y propone la reconstrucción cognitiva a partir de múltiples plataformas" (p.176). El dar a conocer información sobre los femicidios y comprender toda la trama social y legal implica decisiones importantes en torno a cómo presentar dichos contenidos atendiendo a las tecnologías y sus lenguajes.

En el diseño audiovisual de la página se destaca una decisión estética concreta atendiendo a la selección de la paleta de colores y tipografía que integra las producciones audiovisuales, visuales e infografías, así como también la banda musical que acompaña las presentaciones que cuentan con audio.

Carlos Dilea (2021) cuenta que contaron con profesionales del diseño que los orientaron en la elección de las paletas de colores, la tipografía y el logo para generar una identidad visual.

Florencia Blanco (2021) reflexiona no sólo sobre el cuidado estético en la página, sino además en las redes sociales que conforman la narrativa transmedia, atendiendo a la necesidad de crear una identidad que permita a la audiencia reconocer a cada pieza con el todo, que es *Crisálida.*

Para Blanco, la estética no solo pasa por la forma audiovisual sino también por el tono en el cual dar las noticias y aclara *hay un hilo muy fino en una temática tan fuerte de no tratar de banalizar algún tema, eso es algo que también nosotros en cada publicación pensábamos mucho* (Comunicación personal, 1 de mayo de 2021).

Con respecto al tratamiento del tema, Carlos Dilea (2021) sostienen que el objetivo del proyecto era *alejarse del término femicidio que remite a muerte o que remite a crimen y contar todo el eslabón que hay antes del femicidio , lo que tiene que ver con violencia de género y las desigualdades.*

4.3.4. Modalidades de circulación, expansión y co -autoria de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales

En *Crisálida* la selección de plataformas, aplicaciones y /o lenguajes se decidió en base al contenido. El mismo fue organizado en 4 grandes temas con características específicas*:* parte legal, información cuantifica - estadísticas, la parte de las comisarías y de las instituciones que trabajan con la temática y, por último, lo que sería más concientización a partir de una línea de tiempo narrativa que informa sobre femicidios acontecidos.

Los contenidos de cada sección están construidos y representados a partir de distintas aplicaciones, comprendiendo el contexto sociocultural en el cual se está trabajando, atendiendo a lo que se quiere comunicar a los usuarios y buscando una participación e implicancia sobre la temática por parte de la audiencia.

La bienvenida a la página o página de inicio[3] explica con breves texto que es un proyecto transmedia, acompañado por un tráiler Crisálida - Mujer Libre [Trailer 2018][4](video subido al canal de *Youtube del proyecto*); También desarrolla de forma textual que significa crisálida y una breve explicación general de cada sección. Asimismo, se presentan las pestañas de contacto y el equipo, además de una pestaña que permite al usuario elegir con cuál sección comenzar a conocer la propuesta. Cada contenido se puede ver directamente a través de la página o dirigirse a la aplicación online específica.

Línea de tiempo: Línea de tiempo – Crisálida[5] presenta brevemente la historia detrás de los casos más importantes que se registraron en el periodo 2008-2017, según datos de la asociación civil Casa del Encuentro. La estructura de organización responde al año, nombre de la mujer /niña asesinada, fotografía incluyendo la fuente de la misma y el breve texto que da identidad a los perpetradores del crimen y el estado del caso en materia judicial. La línea de tiempo utiliza la plataforma online *TimelineJS*[6], que permite crear líneas de tiempo interactivas y visualmente ricas. Es gratuita y su creación es sencilla (propone usar hoja de cálculo de *Google*).

Más allá de la aplicación o dispositivo utilizado, lo importante es la interacción entre el contenido y las formas de representación que se habilitan para fortalecer el relato. Carlos Dilea explica el proceso de creación de esta sección y destaca *nosotros queremos hablar de los casos con nombre y apellido, nuestra mentora nos propuso la plataforma para crear la línea de tiempo contando, 5 casos de cada año, empezando de 2008 que es el primer año que se tuvo estadísticas de La casa del Encuentro hasta ese momento, en 2018* (Comunicación personal, 1 de mayo de 2021).

Estadísticas: Estadísticas – Crisálida Los datos cuantitativos son presentados de forma visual a través de infografías. Este

3 https://mujercrisalida.wordpress.com/proyecto-transmedia/
4 https://www.youtube.com/watch?v=w9mJ1_K0NAk
5 https://mujercrisalida.wordpress.com/linea-de-tiempo/
6 https://timeline.knightlab.com/

segmento, también invita a acceder a la página de la Asociación Civil La Casa del Encuentro, quienes han facilitado los datos; además de un formulario de contacto para víctimas o personas que conozcan mujeres en situación de violencia.

La infografía se desarrolló en base a la aplicación *Infogram*[7] Estadísticas - Femicidios - Infogram[8] que permite gráficos y mapas interactivos que son utilizados por el proyecto atendiendo a la realidad argentina y latinoamericana.Este apartado es acompañado por un video Estadísticas - Femicidios[9], alojado en el canal de *Youtube*, que brinda la información de manera dinámica, concreta y clara, respondiendo a la propuesta estética de todo el proyecto. El video fue creado con la aplicación *powtoon*[10], que permite realizar videos de animación. La misma es gratuita en su versión de prueba y deja un zócalo de marca de agua en el borde inferior derecho.

Estas aplicaciones y modos / formas de representar el contenido también fueron cuidadosamente pensadas por los realizadores. Carlos Dilea (2021) destaca la necesidad de darle un sentido concreto a la información vinculada a valores numéricos, por lo cual optaron por crear gráficos claros que permitan comparar y reflexionar además de piezas audiovisuales publicadas en el canal de *youtube* de *Crisálida* para poder explicar las estadísticas de forma cualitativa.

Normas: Ofrece un link directo a la página "Información legislativa" del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos[11] para presentar las leyes: Ley Nº 26485 (Protección integral de las mujeres) y la Ley Nº 26.791 (Modificaciones en el Código Penal). En este caso, para romper con el "texto duro" propio del lenguaje legislativo y judicial, también se refuerza y contextualiza esta información con diapositivas diseñadas en las plataformas *Prezi* y *Google slide,* que retoman las cuestiones centrales de estas leyes y artículos. Los avances legales por las mujeres está presentado a través de la aplicación online *Prezi* [12] en Avances legales por las Mujeres[13],con 29 diapositivas que incluyen texto escrito, imágenes fotográficas, imágenes simbólicas animadas y videos sobre casos vistos en televisión; en relación a la Ley Nº 26485 y la Ley 26719 dando información contextual sobre el espacio tiempo donde la misma tomó forma, presentando sus principales

7 https://e.infogram.com/
8 https://e.infogram.com/cantidad_de_femicidios_2008_2016?src=embed
9 https://www.youtube.com/watch?v=BNUzcV7533s&t=1s
10 https://www.powtoon.com/?locale=es
11 http://servicios.infoleg.gob.ar/
12 https://prezi.com
13 https://prezi.com/embed/qqk729wod6kc/?bgcolor=ffffff&lock_to_path=0&autoplay=0&autohide_ctrls=0&landing_data=bHVZZmNaNDBIWnNjdEVENDRhZDFNZGNIUE43MHdLNWpsdFJLb2ZHanI5bDNWNnB2YlJZTFRQMFNDbFZrWUtyWkl3PT0&landing_

artículos. En otra pestaña, en la misma sección, se presenta la Ley Brisa (Ley 5861) en 4 diapositivas en *Google Slide*[14] Ley Brisa – Crisálida[15] donde prevalece la paleta de colores del proyecto. La información se expresa de forma escrita, siendo resaltado en color palabras claves para comprender la misma.

Así como la información cuantitativa es enriquecida al ser representada en la sección estadísticas, en el caso de las leyes, la propuesta pretende resaltar lo más importante de las leyes e invitar a una lectura más acorde a un público general.

Mapa interactivo: Mapa interactivo – Crisálida[16] a través de la aplicación *Google maps*[17] se presenta la ubicación de diferentes instituciones que trabajan en el asesoramiento, la prevención, y la erradicación de la violencia sexista que afecta a las mujeres. Cada tipo de organismo está representado con un icono en el mapa, se destacan: comisarías de la Mujer y la Familia, Organismos gubernamentales (ONG), Oficinas de atención a víctimas de violencia de Género y Centros integrales de la mujer, que brindan apoyo psicológico, económico y legal a las víctimas. Se hace foco en el territorio de la Provincia de Buenos Aires y CABA.

Sobre la aplicación utilizada, los realizadores consideran que *Google maps* permite localizar con facilidad las comisarías e instituciones que trabajan en violencia de género. Asimismo, en la misma sección hay un apartado que invita a colaborar a los usuarios para sumar más instituciones; el link de colaboración redirige a la audiencia a un formulario donde se brinda información precisa de la institución a presentar. El equipo destaca la importancia de buscar cierta colaboración del usuario para hacerlo parte de la causa y buscar la prevención.

La elección de cada aplicación o herramienta ha sido clave en el diseño de una temática compleja y tan necesaria de abordar en el ámbito social actual. Dilea reflexiona sobre la selección de las mismas para la realización del proyecto y concluye que*: no hay que casarse con ninguna herramienta porque capaz para una cosa te sirve pero ya para la otra no, nosotros íbamos probando. Lo mismo con el sitio web, su armado conllevo mucha prueba y error* (Comunicación personal, 1 de mayo de 2021). El diseño del sitio web en general ha sido un gran desa-

14
Es un programa de presentación incluido como parte de un paquete informático de software gratuito basado en la web que ofrece Google dentro de su servicio Google Drive.
15
https://mujercrisalida.wordpress.com/normas/ley-brisa/
16
https://mujercrisalida.wordpress.com/mapa-interactivo/
17
https://www.google.com/maps

fío no solo desde las decisiones realizativas, sino atendiendo a aquello que se quería contar y cómo contarlo, prestando atención a sus destinatarios y a sus posibilidades técnicas.

Florencia Blanco (2021) comenta que el proceso incluyó hacer pruebas en función de los posibles recorridos que podría hacer el usuario, entendiendo que era algo que no se podía controlar, pero el hacer ensayos con familiares y amigos les permitió mejorar la página para que sea más cómodo y fácil acceder a todos los contenidos propuestos.

Las redes sociales son el principal espacio de interacción virtual con la audiencia que se ha dado en el proyecto *Crisálida*. Las redes seleccionadas son *Instagram* *Crisálida (@mujercrisalida) • Instagram photos and videos* [18], *Facebook* *Crisálida*[19] , *X* (*ex Twitter*) Crisálida (@mujercrisalida) / X[20] y *Youtube* Crisálida Mujer Libre - YouTube[21] donde alojan todo el material audiovisual. Aunque la propuesta original incluía contenidos propios para cada red, el ritmo de producción y desarrollo produjo modificaciones. Dilea reconoce que *el objetivo en un comienzo era crear piezas únicas para cada red social, la idea era no repetir después en el transcurso nos dábamos cuenta que teníamos más contenidos en una red social que en otra, por lo tanto, decidimos replicar un mismo contenido en dos redes sociales* (Comunicación personal, 1 de mayo de 2021).

Sin embargo, el aspecto vinculado a las redes nunca ha sido descuidado por el equipo realizativo, sino que ha sido resignificado a lo largo del desarrollo del proyecto. Florencia Blanco (2021) considera que a medida que se focalizaron en la dinámica de cada red, decidieron compartir la misma información, pero de forma diferente, por ejemplo, *Instagram* es más visual, en *twitter* es más importante el texto que la imagen. Es decir, se construyó una dinámica entre contenido y espacio de difusión.

Para Claudia Ardini (2018) “Las experiencias transmedia están atravesadas por distintas formas de armar los relatos y reunirlos para construir el universo narrativo” (p. 22). Las formas que adquirieron los contenidos no fueron sólo decididas a partir de las características de las redes, sino sobre todo prestando atención a la audiencia de cada una de ellas; lo que permitía, según cuentan los realizadores (2021) elegir por ejemplo si un contenido debía estar en formato carrusel o video.

18 https://www.instagram.com/mujercrisalida/
19 https://www.facebook.com/mujercrisalida/
20 https://twitter.com/mujercrisalida
21 https://www.youtube.com/channel/UCr9GbTn63jshZyG4hTpSZdw

4.3.5. Concepcion de coautoría/audiencia

Al igual que en el documental transmedia *Delfo huellas de un pueblo*, el equipo realizativo de *Crisálida* visualizo a sus posibles usuarios desde un principio y busco estrategias para llegar los mismo e intentar generar un clima de interacción atendiendo a los diferentes grupos etarios posibles, sus usos tecnológicos y sus intereses y necesidades.

Asimismo, por las características de la temática tratada, sus realizadores pretenden construir una consciencia colectiva, propiciando una transformación individual y colectiva, como destacan los estudios sobre mediaciones de Mario Carlon (2019), en este caso en torno a la violencia de género.

La interacción se visualiza sobre todo en las redes sociales como *Instagram* y *Facebook*, donde los usuarios "seguidores" clickean si les gusta o no una publicación y /o comentan a través de breves escritos sus opiniones sobre los contenidos presentados, generando ciertos debates. Según el análisis de sus realizadores, Florencia Blanco (2021) destaca que el objetivo de cada publicación busca cierta interacción con la audiencia, desde un "me gusta" o responder alguna consigna.

En este proyecto, la participación es más bien responsiva a través de los códigos propios de las redes sociales ("me gusta") y/o comentarios textuales. Asimismo, la audiencia comparte los contenidos, pero no hay una co creación, es decir no realizan piezas o intervienen en la creación de contenidos. Sin embargo, el compartir permite expandir el proyecto y la temática planteada.

Por otra parte, en el apartado vinculado a sumar diferentes instituciones relacionadas con la violencia de género a través de *Google Maps* invita a la audiencia a colaborar con la temática. Además, como en *Aguas Turbias* se trabaja fuertemente sobre la idea de recorridos libres y no lineales por sobre los contenidos. Arlindo Machado (2015) refiere a la nueva "gramática" de los medios audiovisuales y la necesidad de nuevos parámetros de lectura de parte del sujeto receptor, que se encuentra con una pantalla que presenta diferentes contextos espaciales y temporales, generando nuevas configuraciones híbridas.

4.3.6 Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción

Crisálida trata un tema de actualidad, un contenido en movimiento en el día a día; que, a su vez, presenta, en el contexto socio cultural, diversas miradas y opiniones sobre la cuestión de género y la violencia. La temática y la complejidad de su representación es trabajada arduamente por el equipo realizativo tanto desde lo reflexivo como la puesta en discurso y acción para construir una narrativa que supere meramente el carácter informativo. Desde los inicios, el equipo estableció "*su línea editorial*", atendiendo a los modos de comunicar y el objetivo de cada publicación (concientizar, reflexionar, etc.).

El proyecto tuvo su auge en los años 2016 – 2017 cuando a nivel nacional se puso foco en una agenda de derechos de la mujer contra la violencia, en todas sus formas. *Crisálida* es un documento de la representación del mundo histórico de ese momento, que en la actualidad nos permite reconocer avances y retrocesos en el tema y la comunicación de los mismos. Sin embargo, no es un tema cerrado a nivel sociocultural. Su complejidad reside en los distintos puntos de vistas sobre el tema, atendiendo a los paradigmas socioculturales en relación a los derechos de las mujeres, que se vieron reflejados en los comentarios y/o participaciones de la audiencia, sobre todo en las redes sociales a partir de la publicación de algún contenido. La interacción con la audiencia y sus mensajes requirió atención por parte de sus realizadores, ya que la temática suscitó distintos tipos de opiniones, algunas que rozaban lo no ético. Para trabajar este aspecto, los productores sostuvieron un punto de vista basados en los derechos expresados y la no violencia.

El documental transmedia *Crisálida* está construido a partir de sucesos del pasado histórico (como se presenta en la línea tiempo) en relación a hechos del presente y la actualidad (como el "noticrisalida"). Antonio Weinrichter (2005) afirma que el documental contemporáneo tiene ahora "libertad para mezclar formatos, para desmontar los discursos establecidos, para hacer una síntesis de ficción, de información y de reflexión " (p. 11). *Crisálida* invita sobre todo a informar y reflexionar de forma colectiva y en comunidad una temática que atraviesa a la sociedad en su conjunto. La narrativa transmedia permite construir el contenido para que las audiencias puedan conocer, reflexionar sobre el tema y comprometerse de alguna manera con un problema social de suma gravedad.

4.3.7 . Documental transmedia

El desarrollo del proyecto *Crisálida* implicó un proceso que articuló un contenido profundo a nivel social con el abordaje de los desafíos propios de la narrativa transmedia en sus inicios (entendiendo que para aquellos años no había muchos proyectos en nuestro país).

Con respecto a la definición de narrativa trasmedia, Valentina Lira opina que *es una manera de contar una problemática por fuera de lo tradicional, lo transmedial te permite contarlo de distintas maneras, utilizando distintas plataformas y distintas herramientas y te da la posibilidad de cierta manera de reinventarte la manera en que lo contas en realidad* (Comunicación personal, 1 de mayo de 2021).

La construcción de una experiencia transmedia con la temática de *Crisálida* articula contenidos que afectan de manera directa o indirecta a toda la población. Su trama no es un entretenimiento ni es un contenido placentero; por lo tanto, sus realizadores asumen un rol social y político en la construcción del mismo y el mensaje que buscan construir en comunidad. El discurso deja de ser meramente informativo para trabajar en una narrativa que invite a conocer, reflexionar y actuar sobre la problemática. *Crisalida* no contempla la posibilidad de entretener como las primeras

narrativas transmedias ficcionales estudiadas en los inicios por Henry Jenkins; sin embargo, el mundo creado es un reflejo de la sociedad actual en torno a las mujeres y sus derechos.

Crisálida se presenta como una obra transmedia realizada por estudiantes de grado que indagaron de forma novedosa un nuevo modo posible de comunicar dentro de la convergencia mediática y cultural que llegaba a Argentina entre 2013 y 2015 aproximadamente. Los logros alcanzados y las dificultades atravesadas permiten reconocer que es posible contar nuestras historias junto a otras personas (audiencia, prosumidores) más allá de los canales de comunicación tradicionales, alentando a la producción local y regional, atendiendo a sus agendas socioculturales y los dispositivos tecnológicos posibles de utilizar.

ESTUDIOS DE CASOS

4.4 EXPERIENCIA CORTÁZAR

4.4.1 -Contenido /historia (origen)

Experiencia Cortázar es definida como una experiencia transmedia según el propio equipo realizativo. El proyecto Experiencia Cortázar[1] se presenta como una invitación para los lectores del reconocido escritor Julio Cortázar para ahondar sobre su paso por Mendoza y su historia. [2] En la entrevista en profundidad realizada el 6 de mayo de 2021 a Sergio Romero y Gabriel Romero(parte del equipo realizativo de la propuesta) afirman que la experiencia transmedia diseñada se articula con el famoso autor y su modo de narrar; es así que la narrativa transmedia construida aprovecha oportunamente las particularidades propias del discurso "cortazariano", tanto en sus novelas como en la estructuración de sus libros de cuentos. La temá-

1 http://experienciacortazar.com.ar/

2 Cabe destacar que también puede ser un espacio para conocer a Julio Cortázar, su obra y su legado.

tica tratada es abordada a partir de una narración de no ficción y/o documental partiendo de la no linealidad espacio temporal.

La propuesta toma forma entre los años 2014 y 2016; sin embargo, inclusive hasta el año 2021, de manera irregular se incorporan nuevos contenidos. En la actualidad la página está en actualización, por lo tanto, algunos de los productos mencionados no pueden ser vistos. Su equipo realizativo está formado por un grupo de personas que provienen de diversos campos de la cultura y comunicación (en particular el audiovisual, la filosofía y la antropología), lo que se ve reflejado en la obra transmedia con un tratamiento interdisciplinario. Asimismo, la producción es llevada adelante a partir de intereses públicos (Ce De A Lab y la Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional San Rafael, Universidad Nacional de Cuyo, Universidad Nacional de Misiones) e intereses privados (blankspot[3]). Se evidencia un cruce entre conocimientos teóricos y prácticos en torno a la narrativa transmedia, siendo que las personas partícipes del proyecto incursionan en la investigación sobre la convergencia mediática actual.

A partir del diseño de un sitio web interactivo, utilizando plataformas de libre acceso, *Experiencia Cortázar* pretende que los usuarios /participantes puedan recorrer, interactuar y producir contenidos vinculados a la temática, desde una concepción colectiva, dinámica y abierta a múltiples posibilidades discursivas; incluyendo una lista de reproducción de música, entrevistas, escritura de cuentos, entre otros contenidos.

4.4. 2 . Ámbito de la producción (dinámica de equipo)

Los mentores de *Experiencia Cortázar* son Sergio Romero y Julio Bertolotti, quienes han armado un grupo de trabajo multidisciplinar para concretar la propuesta atendiendo a la realización de una narrativa transmedia de no ficción. El equipo se completó con Hernán Casariega (campo de la antropología), Graciela Distefano (Campo del arte y de la comunicación), María Cantera (campo de diseño y arte) Gonzalo Romero y Gabriel Romero (ambos productores hacían sus primeras experiencias audiovisuales y transmediales), Marcelo Recabarren (sonidista y editor).La participación del equipo no ha sido regular en el tiempo

3
Blankspot (https://blankspot.com.ar/) es una productora privada interesada en el desarrollo de nuevas narrativas y proyectos transmedia, a partir del diseño de experiencias en Argentina.

sino que se organizó en torno a las particularidades del proyecto. Gabriel Romero (2021) explica que la dinámica interna del equipo se fue modificando en relación a los diferentes ciclos de actividad que conllevo la producción transmedia, por momentos más activo y otros de mayor pasividad. *(*Comunicación personal, 6 de mayo de 2021)

El desarrollo de producciones transmedia evidencia un tiempo de producción diferente al de los medios de comunicación tradicional como el cine y/o la televisión. Gabriel Romero amplía la concepción temporal

*"La gran diferencia respecto de trabajar con una producción larga de un mismo producto a trabajar con una experiencia transmedia, es que siempre estamos trabajando en algo nuevo; el producto que estamos agregando está haciendo que la experiencia crezca, es algo que no probamos, es algo que no pudimos hacer en un pasado y lo podemos hacer ahora"(*Comunicación personal, 6 de mayo de 2021).

El proyecto se inició con la preparación de un equipo básico y la incorporación de instituciones públicas y privadas para la concreción de la producción del mismo. En el transcurso de dos años (2014- 2016) se difunden los primeros materiales diseñados a través de múltiples plataformas y se fomenta la participación con los usuarios /participantes. Se evidencia menor actividad desde el año 2017 en adelante, sin embargo el proyecto sigue promoviendo la interacción así como también la incorporación de material digital inédito.

Se destaca que ha sido una producción multiterritorial dado que han participado en equipos de distintas provincias de Argentina, más allá de que el origen de la producción está vinculado a la presencia de Cortázar en Mendoza.

4.4.3. Propuesta estética

Cabe destacar que más allá de la diversidad de plataformas, la presentación de los contenidos responde a una propuesta estética continua y acorde a la temática del proyecto, que se mantiene en las redes sociales como en los otros espacios virtuales mencionados. La experiencia trasnmedia se basa en aplicaciones y plataformas gratuitas, con sus potencialidades y limitaciones.

Sergio Romero destaca el trabajo de su co-equiper María Cantera, encargada del diseño y la gráfica para lograr una línea estética "limpia", seleccionando una serie de familias tipográficas y un look and feel con predominio del blanco, que se relaciona con la temática tratada.

Asimismo, se focaliza en la necesidad de una biblia transmedia clara que permita trabajar en equipo a la distancia. En la entrevista personal, los realizadores (2021) destacan que se basan en el modelo de Hayes (2011) con las modificaciones pertinentes al contexto de producción local y las propias características de su producción transmedia.

4.4.4. Modalidades de circulación de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales

Experiencia Cortázar se encuentra alojada en un sitio diseñado para su difusión e interacción. El espacio virtual está complementado con otras plataformas gratuitas de fácil acceso como: *Wikipedia*, *soundcloud* (luego empezaron a subir directamente los audios desde la plataforma original), el empleo de *QR* (para una experiencia particular desarrollada en el territorio físico), vídeos en las plataformas *Youtube* y *Vimeo*, diapositivas con imágenes y textos a partir de *Google Slide*, entre otras. Esta decisión estuvo condicionada por el tipo de producción realizada a bajo costo (Low Cost). Sergio Romero (2021) destaca que al usar software libre incorpora aspectos positivos y negativos a la experiencia. La necesidad de logueo diferente en cada aplicación y la imposibilidad de unificar contraseñas genera dificultades en la participación, que es tratada de resolver a través de tutoriales.

La historia es contada desde múltiples lenguajes y formatos. Sergio Romero (2021) comprende al recorte temático como un territorio, al cual se le aplica una visión transmedia que implica elegir (dentro de las posibilidades disponibles) el mejor medio para contar determinada parte de la historia.

En el inicio de la plataforma, los autores deciden explicar que es un proyecto transmedia colaborativo, en un apartado denominado "el proyecto"; que evidencia su posicionamiento teórico respecto a este tipo de producciones e informa al usuario sobre el mismo de forma sencilla. En la mayoría de los proyectos analizados se observa la presentación de una mínima explicación en torno al concepto transmedia, como invitando a la audiencia a conocer este modo de convergencia cultural.

Luego se desprenden varias pestañas y/o oportunidades para ingresar al proyecto, presentadas como "productos":

Cortázar por sí mismo[4]: Incluye fragmentos de audios de entrevistas de Cortázar de una duración estimada entre 1 minuto y 1 minuto 30 segundos. Se accede a los mismos directamente desde la página que alberga el proyecto. Brinda datos acerca de la fuente (mediateca de Radio Nacional Argentino).

4 https://experienciacortazar.com.ar/index.php/productos/cortazar-por-si-mismo

Cortázar por nosotros[5]: marca el inicio de la zona de colaboración, siendo el resultado de una plataforma colaborativa enmarcada dentro de una *wiki*[6] que permite a los usuarios participar en la escritura de cuentos de Cortázar, para el mismo se dan instrucciones de logueo en un tutorial alojado en el canal de Experiencia Cortázar en *Youtube* Experiencia Cortázar - YouTube[7]. El objetivo de esta propuesta es crear un libro, denominado "Textos cómplices". Los libros del autor abiertos a la escritura son: "La vuelta al mundo en 80 días" (en la que hay una sola intervención), "Ceremonias" (tres intervenciones) y "Manual de instrucciones" (con varias intervenciones) . Por el momento, se evidencia poca participación. Sus realizadores (2021) reflexionan acerca de la propuesta y comentan que la estrategia de participación en este caso es algo "rebuscada", atendiendo a la escritura como práctica en el ámbito digital; sin embargo, ante pedidos de la audiencia se sumó "Manual de instrucciones" que fue el espacio con mayor participación.

Sonido en banda[8]: es una plataforma colaborativa donde se buscó que los usuarios reconstruyeran las bandas sonoras de "La vuelta al día en ochenta mundos" (que se encuentra completa) y "Último round". El apartado incluye una explicación minuciosa para poder ingresar a la aplicación y cargar la música desde *Youtube* o *Dezeer*[9]. El objetivo es crear un mapa musical colaborativo de la obra de Cortázar. De este subproducto se desprenden dos situaciones interesantes para pensar el campo sonoro y la presencia de múltiples lenguajes, desde la escritura textual, la imagen, el audiovisual y el sonido. Una particularidad tecnológica es que, a pesar de que la propuesta se inicia desde *Wikimedia*, luego, los realizadores han decidido pasar a otras plataformas netamente musicales. Es menester aclarar que en el momento de gestación y desarrollo de este proyecto el formato podcast no tenía la importancia de hoy en día. Sobre esto Sergio Romero (2021) afirma que: *"nosotros hicimos colaborativo con la gente la lista de "La vuelta al día en 80 mundos" en la plataforma, en experienciacortazar.com.ar pero después hace unos años, hace 3 o 4 años arme la playlist en Spotify, por lo tanto reconvertimos tecnológicamente un producto* (Comunicación personal, 6 de mayo de 2021).

5 https://experienciacortazar.com.ar/wiki/index.php?title=Cort%C3%A1zar_por_Nosotros

6 Sitio web o base de datos desarrollado en colaboración por una comunidad de usuarios, que permite a cualquier usuario agregar y editar contenido.

7 https://www.youtube.com/channel/UCJtKmJu2Sy-9VU640XY-Qa5Q

8 https://experienciacortazar.com.ar/wiki/index.php?title=Sonidos_en_Banda

9 Es una plataforma de transmisión de música

Por otro lado, atendiendo a la temática, la idea de la banda sonora se relaciona fuertemente con el escritor Julio Cortázar y su modo de narrar, en especial sus libros clasificados como misceláneos que presentan características compartidas con la narrativa transmedia digital actual. Sergio destaca que: *(...) Hay una cuestión casi proto transmedial en Cortázar como decía Gabriel, porque en sus libros él pone la música, te pone la pintura, te pone el cine que él está viviendo en ese momento y en realidad esas plataformas mediales están como en potencia* (Comunicación personal, 6 de mayo de 2021).

Circuitos urbanos[10]: siendo que el proyecto se enmarca en la vida de Cortázar en Mendoza, una de las propuestas narrativas pensadas fue crear circuitos en la ciudad que demarquen acontecimientos importantes. El mismo fue desarrollado para ser interpretado por la aplicación *QR*[11] de celulares (de *Android* e *iPhone*). Presenta "estaciones" marcadas en el espacio real y en un mapa virtual interactivo que a partir del código *QR t*e redirige a distintos sitios web para ver contenidos, leer y escuchar fragmentos de textos, ver fotos y videos, entrevistas a sus amigos.

Esta propuesta requiere a nivel tecnológico de un dispositivo móvil –celular, tablet- con conexión a Internet, y un software de lectura de QRs y otras cuestiones de producción que forzaron a una re-estructuración del mismo de parte del equipo realizativo. Decidieron modificar la propuesta del circuito urbano a uno dentro de las inmediaciones de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNCUYO en el marco de un evento aniversario de Julio Cortázar. Gabriel Romero (2021) reflexiona sobre los motivos de este cambio y lo sintetizas *(...) imagínate poner QR en la ciudad, en placas, requiere un trabajo enorme, tenes que armar con el municipio, etc. Entonces, reciclamos eso, e hicimos diferentes trayectos por el campus universitario en relación a los distintos espacios de la carrera (cs. política, artes, etc.)* (Comunicación personal, 6 de mayo de 2021).

Las posibilidades de recorridos aquí también son múltiples; además de físicas, algunos se pueden recorrer online con la aplicación *Google Map*. Los circuitos existentes son: "Largázar y el Oso" (en relación a la amistad entre Cortázar y el artista plástico Sergio Sergi diseñado dentro de la ciudad de Mendoza), "Cortázar, profesor en

10 https://experienciacortazar.com.ar/index.php/productos/circuitos-urbanos

11 El código QR (código de respuesta rápida) es un tipo de código de barras de matriz bidimensional,

la UNCuyo" en Mendoza; Circuitos localizados en otras ciudades como Posadas (Misiones) y San Rafael (Mendoza) con circuitos localizados. Las experiencias en territorio fueron reflejadas en la web con fotografías y se denomina Circuitos QR no localizados, en formato de búsqueda del tesoro, se colocan carteles con códigos QR en diversas facultades, bibliotecas, centros culturales de distintas ciudades como el Circuito en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNCuyo, Mendoza Circuito en el Auditorio "Juan Figueredo" - Facultad de Humanidades, UNaM, Posadas, Misiones.

Estas últimas propuestas son parte de una característica propia del transmedia en Latinoamérica que es la interacción territorial, lo que invita a expandir la experiencia transmedia en distintos territorios físicos y virtuales. Como describe Irigaray (2014) "La territorialidad expandida transmuta a la ciudad como hipertexto orgánico, donde coexisten múltiples dispositivos, géneros, lenguajes y soportes en un ecosistema multientramado de relatos convergentes que se nutre de usuarios prosumidores con habilidades multitareas que interaccionan en ella" (p. 120). En *Experiencia Cortázar*, lo territorial y lo virtual (digital) conviven en un mismo tiempo dentro de la experiencia del usuario que a través de su celular y el *QR* obtiene información/contenidos en relación al espacio y la historia.

Cortázar por el mundo[12]: la siguiente sección demuestra la expansión del proyecto desde Argentina a otros países latinoamericanos como Colombia y el continente europeo en Bélgica. En el mismo se invita a realizar circuitos QR y actividades vinculadas al escritor que luego son evidencias dentro de la narrativa transmedia. En esta sección se pueden visualizar fotografías (en formato de diapositivas), videos (subidos a la plataforma *Youtube*) que incluyen lecturas de narraciones del autor, visitas a su casa en Bélgica, entre otras particularidades.

"Adiós, Robinson": es un texto radiofónico escrito por Julio Cortázar en 1977. Los realizadores de *Experiencia Cortázar* decidieron producir y grabar una representación en vivo realizada en el ciclo "Desde el Auditorio" de Radio Nacional Mendoza, el 6 de noviembre de 2014, que se puede escuchar en esta sección en formato audio (plataforma *soundcloud*). Esta versión es el estreno en Mendoza de una obra que inicialmente fue realizada en

12 https://www.experiencia-cortazar.com.ar/index.php/productos/cortazar-en-el-mundo/24-cortazar-en-el-mundo

Munich, Alemania (1976) y Buenos Aires, Argentina en 2012. El apartado incluye fotografías del evento radiofónico expuesto.

"Largazar y el oso"[13]Incluye hipervínculos(links) que permiten ampliar la lectura de textos vinculados a la relación entre Julio Cortázar y Sergio Sergi, además de incluir algunas imágenes fotográficas de archivo. La relación entre el artista plástico y el escritor ha sido estudiada recientemente, por lo tanto, el material permite una primera línea de aproximación a esta temática reciente que se relaciona con las vivencias de Cortázar en Mendoza.

Documentales interactivos[14]Además de los videos que acompañan algunos segmentos anteriormente descritos en esta "pestaña" aparecen producciones realizadas por el equipo realizativo del proyecto, así como también materiales de otras personas. La temática se centra en "Los misterios de casa tomada" y se pueden visualizar fragmentos de texto, diapositivas y algunos videos de archivo con entrevistas a Julio Cortázar, un programa de Pablo Feiman sobre Casa Tomada y un cortometraje realizado por un cineasta independiente; ambos pueden verse directo en el sitio web o en al canal *Youtube* del proyecto. Los materiales fueron seleccionados por el equipo.

En este caso la categorización de documental interactivo responde a cuestiones tecnológicas por sobre narrativas y se sostienen desde la concepción de experiencia transmedia más que narrativa transmedia. Sergio Romero (2021) entiende por documental interactivo a un trayecto posible dentro de este mundo denominado *Experiencia Cortázar,* en este caso utilizando herramientas digitales que permiten movimiento y desplazamiento entre las microhistorias.

"Cortázar y yo"[15]: Este espacio invita a que los usuarios dejen testimonios de entre 1 a 4 minutos sobre su relación con Cortázar (leyendo fragmentos de obras, reflexiones). El formato es video, a través de la plataforma *Youtube*. En la actualidad se encuentran 3 videos. La propuesta nuevamente invita a la producción colaborativa y participativa. Sergio Romero (2021) comenta que fue necesario salir a buscar un público participativo, a través de contacto con personas afines de la literatura y el arte tanto en el ámbito universitario como personal.

13 https://www.experiencia-cortazar.com.ar/index.php/productos/largazar-y-el-oso
14 https://experienciacortazar.com.ar/index.php/productos/documentales-interactivos
15 https://cortazaryyo.experienciacortazar.com.ar/

Con los avances tecnológicos y comprendiendo que el desarrollo y producción de cada contenido descrito ha sido en el periodo 2012 – 2014; en el año 2023 el equipo se encuentra realizando una adecuación del sitio web y los contenidos atendiendo a las necesidades tecnológicas actuales.

Los últimos enlaces invitan a recorrer el *Blog*[16] con entradas actualizadas vinculadas a hallazgos sobre la biografía de Cortázar y su literatura; una galería (donde se re-invita a escuchar algunos audios), medios de comunicación donde se explica condiciones de participación e invitación a ser parte de la experiencia y por último los créditos donde se detallan las instituciones públicas y privadas participantes y el equipo humano con sus roles.

Con respecto a las redes sociales, desde la plataforma base se puede visitar el sitio de *Facebook* y los videos en redes como *YouTube* y *Vimeo*.

En *Facebook* Experiencia Cortázar[17] se informa acerca de las novedades del proyecto, desde nuevos contenidos hasta información vinculada a la difusión del proyecto (premios, prensa, reconocimientos), donde también se comparten entradas del blog y situaciones enmarcadas en el transmedia territorial. En la actualidad, *Facebook* se encuentra con mayor actividad que el sitio web específico.

En las redes audiovisuales, el uso de plataformas como *Youtube Experiencia Cortázar - YouTube*[18] está relacionado con la participación de otros actores sociales en la construcción colectiva de la obra.

En la plataforma Vimeo[19], el canal de la productora participe del proyecto Blackspot se encuentra una serie web de cuatro capítulos. Esta serie no es mencionada en la página central y se publicó en 2019.Cada capítulo tiene una duración aproximada de entre 7 y 15 minutos. Los episodios se centran en la vida de Cortazar en Mendoza y sus títulos son: “Cortázar, profesor en la UNCuyo”, “Cortázar y Sergi”, “Cortázar, Casa Tomada, Gladys Adams”y “ Cortázar; Mendoza 1973”. Las piezas audiovisuales presentan entrevistas e imágenes de archivo diversas para articular un relato en torno a los sucesos vividos por Cortázar en Mendoza, manteniendo la impronta estética del proyecto completo.

16
Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto.
17
https://www.facebook.com/experienciacortazar/
18
https://www.youtube.com/channel/UCJtKmJu2Sy-9VU640XY-Qa5Q
19
https://vimeo.com/user93748555

4.4. 5. Concepción de coautoría/audiencia

Experiencia Cortázar hace partícipe al ciudadano contemporáneo como un prosumidor de la representación de la realidad y sus emociones a partir del autor literario Julio Cortázar. La propuesta transmedial presenta múltiples lenguajes y formas a nivel narrativo como así también diversas aplicaciones y espacios virtuales desde lo tecnológico, jugando incluso con lo territorial concreto.

Algunas de las características presentes en *Experiencia Cortázar* como la no linealidad tanto de la información como el fomento de la participación, la subjetividad evidenciada desde lo gramatical hasta en lo formal y sus contenidos construyen un discurso postmoderno relacionados con la convergencia digital actual. La propuesta invita a repensar no solo la figura de Julio Cortázar por Mendoza, sino hablar de los dispositivos y modos de narrar entendiendo la obra de Cortázar como "proto- transmedial", en un determinado momento histórico cultural y tecnológico.

Atendiendo a la concepción de experiencia transmedia, sus realizadores han construido estrategias y espacios que invitan a la participación desde múltiples posibilidades, desde escribir, producir un audiovisual, subir música, recorrer espacios virtuales y territoriales físicos.

Gabriel Romero (2021) destaca que para ellos el foco está en la experiencia de cada usuario, que será única, entendiendo que cada persona puede hacer su propio trayecto narrativo, incluso co- creando con diferentes niveles de participación, rompiendo la característica pasiva del espectador. En este proyecto, Gabriel Romero (2021) destaca que la invitación a re- escribir cuentos ha sido un gran desafío para la audiencia de ese momento, ya que escribir requiere tiempo y reflexión, sin embargo han buscado formas de lograrlo "saliendo" a buscar a los participantes y atendiendo a sus intereses (como agregar el Manual de instrucciones ya mencionado) . La experiencia tuvo cambios en su diseño de contenidos para fortalecer las posibilidades de coautoría pretendida, ya que las narrativas transmedia pretenden una participación activa del usuario, buscando la figura de prosumidor.

4.4.6 Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción

En el artículo "Un lector de cine documental. De los inicios a la transmedialidad", Kahana (2016) narra el caso del director y productor chino Wu Wenguang, quien reconoce, por experiencia en el contexto digital actual, que el medio cinematográfico no es el único medio para realizar y catalogar un documental como tal.

Sergio Romero (2021) afirma que el equipo realizativo de *Experiencia Cortazar* tenía como objetivo contar la vida del escritor, en el camino de buscar la forma de contarla y atendiendo a las posibilidades de financiación y distribución, encontraron en la narrativa transmedia un formato sólido para consolidar y avanzar con su idea.

En este caso, las narrativas transmedia permiten pensar en una producción low cost (bajo costo) y a su vez articular con los modos de narrar del personaje central (Julio Cortázar).

El documental modifica algunos de sus elementos narrativos y formales a partir de los avances en los dispositivos tecnológicos en relación a calidad y costo, así como también por los procesos de subjetivación y las características de las nuevas audiencias. El público activo decide construir su punto de vista sobre un tema e incluso comunicarlo con los demás, interactuando con la obra, los realizadores y la demás audiencia.

4.4.7 Documental Transmedia

El equipo realizativo del proyecto, no solo se dedica a la producción de este tipo de narrativas, sino que su praxis está atravesada por una impronta teórica e investigativa. Dentro de sus reflexiones, sus creadores no solo hablan del concepto de Narrativas transmedia sino que toman como referencia los marcos teóricos vinculados a las concepciones de mundos transmedia y experiencias transmedia.

Sergio Romero (2021) explica hablar de mundo transmedia te permite pensar transmedialmente y después trabajar en una sola plataforma, es decir la cantidad de plataformas no importan, pero si el concepto de mundo transmedia. En "Transmedial Worlds in everyday life", Klastrup y Pajares (2020) describen el modelo de experiencia de una narrativa transmedia como el conjunto resultante de la intersección del mundo transmedial, los posibles prosumidores y las plataformas mediales disponible.

Gabriel Romero (2021) agrega: "*la cuestión transmedia no tiene que ver con los multiplataforma necesariamente; es decir, lo multiplataforma es otra de las patas de lo transmedia pero hay concepciones transmedia que son de una plataforma. Incluso Julio Cortázar escribió un libro y aun así tiene una concepción, si se quiere, proto-transmedial.*"

El concepto de "experiencia transmedia" se evidencia en el título de la producción analizada donde la palabra "Experiencia" es la primera identificación del proyecto que responde al enfoque teórico del equipo realizativo.

Gabriel Romero (2021) considera que una experiencia transmedia debe *ofrecer una plataforma con los suficientes agujeros como para que los demás puedan armar lo suyo y lo que arman en realidad es una experiencia a través de diversos trayectos posibles. (*Comunicación personal, 6 de mayo de 2021).

Claudia Ardini (2018) destaca que la experiencia transmedia implica "una experiencia de comunión, una forma de contar y de construir una historia o un universo de historias" (p. 16). *Experiencia Cortázar* constituye un mundo transmedia en torno a la figura del escritor Julio Cortázar, ahondando en los múltiples lenguajes que el mismo autor citaba en sus obras literarias y promoviendo la interacción de la audiencia, como Cortázar ha hecho en algunas de sus novelas publicadas.

ESTUDIOS DE CASOS

4.5 AGUAS TURBIAS

4.5.1 -Contenido /historia (origen)

Aguas turbias surge como proyecto de especialización en Comunicación audiovisual digital en la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), y desde la necesidad de visibilizar la tragedia acontecida el dos de abril de 2013 en La Plata. Sus realizadoras. Mercedes Torres y Ruth Fernández Cobo trabajan en conjunto en la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) en la carrera de grado de comunicación El documental, considerado web interactivo por sus realizadoras, aborda la inundación que aconteció de forma inesperada y trágica en la ciudad de La Plata y sus barrios aledaños. El proyecto está conformado por una serie de testimonios audiovisuales (vecinos de distintas clases sociales, especialistas, artistas, etc.) y otros materiales multimedia montados sobre una plataforma web diseñada y programada específicamente en función de la temática trabajada. El sitio web es https://aguasturbias.com.ar/

Aguas turbias es uno de los primeros documentales con estas características tecnológicas y digitales en el país. Pero su valor no solo está en la forma, sino en los contenidos abordados, siendo un documental con una temática de agenda para el momento de su lanzamiento, permitiendo que las personas que sufrieron la inundación puedan contar su vivencia y la solidaridad entre vecinos, así como también denunciar la falta de obras pluviales. Cabe destacar que, aunque el proyecto data de 2013 – 2014, durante los años 2022 y 2023 presenta actividad nueva en las redes sociales contemplando que en el año 2023 se cumplieron 10 años de la tragedia que marcó a los ciudadanos platenses. Por lo tanto, es un proyecto que ha tenido sus ciclos activos y pasivos al igual que *Experiencia Cortázar.*

Aguas turbias constituye un documental de denuncia, pero sin perder el cuidado estético y una sensibilidad profunda para representar una tragedia actual y cercana.

4.5.2 . Ámbito de la producción (dinámica de equipo)

El proyecto fue producido íntegramente por Ruth Fernandez Cobos y Mercedes Torres. La división de roles se fundamentó en las habilidades de cada una, sin descuidar el debate constructivo. Ruth Fernandez Cobos se abocó a la parte más técnica, en actividades vinculadas a cámara y edición, mientras que Mercedes Torres se encargó más de la producción y realización de entrevistas y contenidos. Sin embargo, las realizadoras (2021) han consensuado cada decisión en equipo, así como también el trabajo con otros actores sociales y otros participantes del proyecto, que contribuyeron en el diseño de la plataforma y su funcionamiento.

Del proyecto participaron distintos profesionales del ámbito del diseño y la comunicación audiovisual como Ariel Tancredi (Diseño integral y Entorno gráfico inicial), Alejandro Galviz (Programación), Exequiel Cáceres y Alejandra Díaz (Producción y Realización de entrevistas para la Caja Arte), Juan Orozco (Colaborador en música y ambientación), Analía Fraser (Edición del video inicio) y Silvio Torres (Diseño Multimedia).

Las productoras del proyecto contaron con el apoyo de la Secretaría de Vinculación Tecnológica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP para la programación del sitio web y su mantenimiento en un espacio de alojamiento propio de la universidad (institucional).

En la segunda etapa del proyecto (2022-2023), atendiendo a los cambios tecnológicos, la propuesta se expande a redes sociales, se resignifica el hecho y se sigue denunciando lo ocurrido en abril de 2023. Se abren nuevos canales de interacción y se crean nuevos contenidos que se articulan con los previos, ampliando el discurso narrativo transmedial.

4.5.3 Propuesta estética

Las cuestiones técnicas y realizativas vinculadas al formato fueron pensadas y analizadas con suma atención, como también la estética y la forma de abordar un contenido tan sensible como una inundación. Los materiales audiovisuales y visuales de *Aguas Turbias* son de los días de la inundación y los meses inmediatamente posteriores, construyéndose a partir del archivo visual y audiovisual del suceso y los posteriores testimonios de las personas afectadas.

Mercedes cuenta sobre las decisiones estéticas, afirmando que *nuestra premisa era que la forma no supere al contenido* (Comunicación personal, 15 de mayo de 2021). Por lo tanto, tuvieron en cuenta algunos aspectos visuales de impacto reflexivo como el conocimiento de que el agua había llegado en algunos barrios a los 2 metros de alto, los colores "turbios" atendiendo al color del agua en la inundación, así como la poca claridad sobre el tema respecto a la cantidad de víctimas de la inundación.

La construcción de la puesta en escena, la elección de los entrevistados y su tratamiento denota una intencionalidad sensible y comprometida con el contenido desarrollado, atendiendo la parte humana, solidaria y la legal. El proyecto incluye desde entrevistas a especialista en temas hídricos como el juez que tiene la causa y los testimonios de las personas damnificadas, mostrando una pluralidad de voces, personas de distintos sitios de la ciudad, con distintas condiciones edilicias, sociales y económicas.

4.5.4 Modalidades de circulación de contenidos en plataformas, aplicaciones y redes sociales

Aguas turbias conjuga piezas audiovisuales con aplicaciones tecnologías y herramientas multimedia. El formato permite al usuario elegir su propio recorrido y, de ese modo, construir el relato y el sentido según sus intereses e inquietudes. La plataforma web presenta una página de inicio que permite identificar los espacios de contenidos clasificados en áreas como investigación, inundados, arte, etc.; además de piezas audiovisuales documentales.

La página y sus aplicaciones

En el inicio de la página se presentan varias pestañas además de dos audiovisuales breves. Entre ellas, se destaca "El proyecto", donde se brinda una explicación sobre el documental interactivo y cómo participar; junto con la ficha técnica; "Las realizadoras" donde se presenta un breve currículum de cada una de ellas.

En la pantalla de inicio se pueden ver dos videos:

"Video inicio aguas turbias": A partir de cliquear sobre el título "Aguas turbias" se puede

ver un video alojado en *YouTube* en el canal de una de las realizadoras[1] (o directamente en la página) llamado "Video inicio aguas turbias"[2] , cuya duración es de 3 minutos 58 segundos. El video incluye imágenes en blanco y negro, archivo periodístico audiovisual, tapas de diarios que enuncian la catástrofe y fotografías color pertenecientes al momento de la inundación, sus consecuencias y las posteriores marchas pidiendo justicia. El audiovisual cuenta con algunos testimonios en off y en formato entrevista (fragmentos de testimonios que se encuentran completos en otros espacios de la página). En cuanto a la estética del video, en el montaje usan cortes directos y/o deslizamiento de imágenes. Este tratamiento se visualiza en los demás videos que hacen a este proyecto.

El otro video se titula lo que LO QUE YO VIVÍ [3](2018), el hipervínculo está sobre el título y redirige al cortometraje audiovisual alojado en *Youtube* (canal de Ruth Fernandez Cobo), su duración es de 18 minutos, 59 segundos. Retoma el trabajo comenzado con *Aguas Turbias*, utilizando parte del material generado para el proyecto junto a nuevas entrevistas e imágenes. De las imágenes de 2013, se pasan a imágenes de la ciudad en el 2017. Se incluyen nuevas entrevistas de algunos de los testimonios de 2013. La puesta en escena propuesta por las realizadoras juega con el metadiscurso al incluir una notebook donde se reproduce la pieza audiovisual previa. La importancia de los espacios y de los protagonistas hacen foco en el paso del tiempo. Esta pieza audiovisual, realizada a posteriori, mantiene la propuesta estética con música de fondo sutil, edición por cortes y se suma el recurso de que los entrevistados en la actualidad aparezcan en escena viendo su testimonio de 2013.

Investigación: Dentro del menú de investigación se invita a recorrer cuatro espacios (técnico, social, jurídico y mapa interactivo)

Lo técnico [4]

En este espacio los contenidos se vinculan a cuestiones técnicas que aplican a explicar las causas de la inundación y las posibles medidas preventivas tomar para futuro. Se presenta la entrevista al Ing. Pablo Romanazzi. Prof. Titular del Área de

1 https://www.youtube.com/@ruthfernandezcobo5210
2 https://www.youtube.com/watch?v=FVjXS_705wU
3 https://www.youtube.com/watch?v=pBkI4aAy3nI
4 https://aguasturbias.com.ar/aspectos-tecnicos/

5 https://aguasturbias.com.ar/la-cuestion-social/
6 https://aguasturbias.com.ar/aspectos-juridicos/
7 https://aguasturbias.com.ar/participa/

Hidrología del Depto. de Hidráulica de la Facultad de Ingeniería, UNLP. El tratamiento estético se centra en el entrevistado e imágenes que acompañan la temática. Se puede ver directo en la página central o en la plataforma *Vimeo*, que es donde está alojado.

Un texto con el estudio completo sobre la inundación ocurrida los días 2 y 3 de abril en las ciudades de La Plata, Berisso y Ensenada realizado por la Facultad de Ingeniería. Departamento de Hidráulica. Universidad Nacional de La Plata. Se accede al mismo a través de un hipervínculo.

Lo social[5]

Se incluyen dos videos realizados por otros colectivos audiovisuales: "Memoria y Justicia" alojado en Aguas Turbias y en *Youtube*, contiene fotos fijas de la inundación, mapas con los barrios afectados y videos de los actos de reclamos realizados en La Plata luego de la tragedia, donde se escucha el discurso de los grupos que reclaman respuestas. "La marca del agua" realizado por Lía Gomez, Daniela Fazzari y Juan Artero, con relato de Carlos Vallina (*youtube*); es un corto documental sobre la inundación del 2 de abril de 2013 en La Plata con enfoque en la militancia política, el acompañamiento de la comunidad, durante los días posteriores a la inundación.

Lo jurídico [6]

Se presenta un video de la entrevista al Dr. Luis Federico Arias, Juez en lo Contencioso Administrativo del Juzgado Nº 1 de La Plata. Lleva adelante la causa por el número de víctimas de la inundación, el video puede verse en el sitio web y está alojado en *Youtube* Incluye un link para acceder al fallo (texto escrito) en formato pdf.

Participa [7]:

Cuando el proyecto estaba más activo se encontraban varios segmentos que fomentaban la intercomunicación en la página central**.** Uno de ellos era el segmento "foro", donde circulaban mensajes escritos; subdividido en tres secciones**:** uno invitaba a dejar comentarios sobre el proyecto en sí; otro era para los ciuda-

danos de La Plata, donde podían contar cómo había sido su 2 de abril; otros para otros puntos inundados del país como Córdoba y Luján. Es en el foro de La Plata es donde hay más interacción y comentarios. Cabe destacar que para poder interactuar en el foro la persona debía registrarse con un mail e iniciar sesión.

Luego había dos espacios para subir audiovisuales (video) y fotografía fija (foto). En ambos casos, las fotos o vídeos llegaban a las realizadoras por otros medios para ser publicados. Durante el tiempo que el proyecto estuvo inactivo se denegó el acceso a estos espacios. En la activación del proyecto en los años 2022 y 2023, este espacio tomó otro formato, donde se pueden ver dos videos y se invita a comentar y participar activamente compartiendo video en las redes sociales. Los videos son categorizados como producciones invitadas, se pueden ver a través de la página y están alojadas en *Youtube.* Se presentan dos piezas audiovisuales: "Inundación en La Plata", de Ana Cuenya, es una compilación de trabajos producidos por alumnos de 2do a 5to año del Taller de Diseño en Comunicación Visual B de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, inspirados en textos del libro Agua en la Cabeza. El otro corto es "La Marca del agua", que se repite en el segmento "Lo social" en la parte de investigación.

Arte:

Testimonios de artistas[8]: Se pueden ver dos videos que se encuentran en *Youtube*. El primer video es la entrevista a Luxor y Matías López, artistas responsables del proyecto "Volver a Habitar" y está alojado en *Youtube*. La entrevista habla de sus murales, la inundación y la importancia de documentar. Cabe destacar que el rodaje de los testimonios lo han realizado colaboradores (que están mencionados en la publicación que se hace en la red social Facebook y en la ficha técnica de la página). En el segundo video es entrevistado Juan Pablo Bochatón, músico platense, afectado por la inundación, quien cuenta la experiencia de su piano (conserva el alma de su piano desde que tiene 9 años). Aquí también el tratamiento estético de la entrevista conjuga voz en off y música, recorridos por la casa. La cámara recorre junto a entrevistado y entrevistador la casa.

8 https://aguasturbias.com.ar/testimonios/

9
https://aguasturbias.com.ar/fotos/
10
https://aguasturbias.com.ar/inundados/

Galería de fotos[9]:

Presenta varias temáticas con un título específico y una imagen, al cliquear se pueden ver el resto de las producciones: "Dibujos de niñas, niños y adolescentes" con cuatro obras en papel, que pueden verse deslizando las imágenes. Cada uno tiene el nombre de su autor. La consigna de este espacio es subir fotos de dibujos y de cualquier otra forma de expresión artística realizada por niñas, niños y adolescentes de La Plata y/o de cualquier otra ciudad o pueblo argentino que haya padecido una inundación. "Tolosa" consta de una única fotografía tomada con angulación cenital donde se ve claramente el alcance magnífico de la inundación sobre esa ciudad. "Marcas de la inundación" presenta varias fotografías de frentes y exteriores de calles, las fotos se pueden ir deslizando, siendo el usuario quien decide el tiempo de visualización. Algunas de esos lugares son parte también del corto central del proyecto. "Ruth F. Cobo Al otro día" incluye fotografías tomadas por una de las realizadoras del proyecto. "Producción de Aguas Turbias" con fotos de las locaciones donde se tomaron testimonios vinculados a la inundación, presentan el backstage del proyecto. " Eva Cabrera" fotógrafa invitada por las realizadoras, armó una serie que se presenta en la galería con una estética sensible pero también de denuncia, desde la inundación hasta los pedidos de justicia. "Galería de participantes" incluye las fotos de todo aquel que quiera participar sumando sus imágenes de la inundación. Al posicionar el puntero sobre cada foto aparece el nombre del autor. Presentan distintos formatos: verticales, apaisadas, panorámicas, etc.

Inundados/as[10]

En esta sección se presentan entrevistas individuales a distintas personas de los barrios de La Plata afectados por la inundación. Los testimonios cuentan de la vida cotidiana de las personas y lo que ocurrió ese dos de abril. Todos comienzan brindando su dirección, lo que permite conocer el radio de la inundación, así como también el espacio habitado por cada persona. La propuesta estética se mantiene en los 5 vi-

deos, articulando la entrevista a cámara y la voz en off acompañada con imágenes de los espacios, incluso fotografías de aquel momento o los días inmediatos posteriores. Hay variaciones en los tamaños de plano de la entrevista; en algunos se evidencia la presencia del entrevistador (realizadoras) ya sea por el cuerpo en escena o su voz fuera de campo haciendo las preguntas. Las entrevistas duran entre seis y 10 minutos aproximadamente. Los videos se encuentran en el canal de *YouTube* de Ruth Fernández Cobo.

Las personas entrevistadas tienen distintas edades, sexos y condiciones económicas, familiares y sociales, además de habitar distintos barrios de La Plata (que sufrieron la inundación por igual). Este segmento invita a escuchar muchas voces unidas por una misma problemática (la inundación) pero también hacen referencia a la familia, la solidaridad, la justicia y la necesidad de hacer obras para evitar otra catástrofe de esa índole.

Los entrevistados son: Alejandro de Ringuelet, es una persona mayor que cuenta en un principio su historia de vida. Graciela Ungaro de Parque Castelli, docente, cuenta acerca de lo que perdió ese día y la solidaridad de los vecinos. Juan Rimorini en el Hospital Español, relata acerca del nacimiento de su hijo el día previo a la inundación. Laura Nuñez del barrio La Loma, docente, comenta sobre los días posteriores. Inés Kreimer del Barrio San Carlos cuenta su experiencia el 2 de abril junto a su hermano con síndrome de down y su hijo. Romina Carroza de Villa Montoro, cuenta lo vivido junto a su familia (en este caso, las realizadoras incluyen planos donde se ven sus hijos e hijas en el patio y otros lugares de la casa). Estela Ledesma de Villa Elvira , que al igual que en el testimonio de Romina, participa junto a sus hijos de la entrevista (su hijo pequeño está sentado en su regazo).

Tanto Graciela Ungaro, Juan Rimorini y Romina Carroza participan luego en el cortometraje “Lo que yo viví”.

Con respecto a las redes, durante su primera etapa (2012 – 2014) el proyecto utiliza *Youtube* y *Vimeo* para alojar videos y *Facebook* para brindar información acerca del proyecto, proseguir con reclamos y denuncias, así como también realizado nuevas piezas audiovisuales o proyectos que invitan a la comunidad para mantener la memoria viva a in de evitar nuevamente este tipo de catástrofe. *Facebook* es el espacio que se mantiene activo entre 2014 y 2018 aproximadamente. En 2022, las realizadoras inician lo que ellas denominan la Etapa II, atendiendo a los cambios en las redes sociales suman la aplicación social *Instagram* y modifican el alojamiento de todos sus videos a la plataforma *YouTube*, en el canal de una de las realizadoras.

YouTube /Vimeo: En la etapa I, el proyecto utilizaba dos plataformas de video para alojar

sus videos. En el caso de *Vimeo,* el canal se denominaba como la serie *Aguas Turbias*[11] , hasta el 2022 se encontraba el video de inicio y muchas de las entrevistas que forman parte tanto del segmento de investigación, el de artistas como el de los inundados. También había trailers y fragmentos de entrevistas que no aparecen en el sitio oficial que sostiene el proyecto. El canal de *YouTube* pertenece a una de sus realizadoras, Ruth Fernández Cobo. En la primera estaban alojadas algunas entrevistas y el video "Lo que yo viví", (extensión del proyecto en 2018). En la segunda etapa, todos los videos del proyecto se encuentran alojados allí (incluyendo los que estaban en *Vimeo*) y se pueden ver también directamente en la página matriz.

Facebook: Aguas Turbias[12] este espacio fue el que presentó mayor continuidad en la primera etapa, presentando otras iniciativas vinculadas a la temática como un concurso de cortometrajes en referencia a la inundación (Dos cuatro trece, prohibido olvidar). También, se publicaron diversas notas para difundir el proyecto (2014/2015). En la etapa II, el espacio entra nuevamente en acción, se pueden ver nuevas publicaciones referidas al pedido de justicia y algunas entrevistas en video, así como también fotografías de la catástrofe con textos reflexivos acerca de los peligros que conllevaría una inundación hoy en día. Alientan a que las personas dejen sus comentarios acerca del PRRI (Plan de Reducción de Riesgo por Inundación). Varios usuarios comentan o comparten la publicación (incluyendo como comentario los tres puntos sucesivos, propios de las prácticas de compartir en las redes sociales). *Facebook* fue la red social para reabrir el proyecto en esta segunda etapa, invitando nuevamente a recorrer la página matriz y a conocer el proyecto a través de una nueva red social, como I*nstagram*.

Instagram [13] A partir del 2022 se comenzó a difundir de forma activa el proyecto *Aguas Turbias*, retomando la problemática, fomentando recorrer la página y sobre todo la participación activa. En el año 2023, se comparten nuevos videos, con la estética propia de las redes como *Facebook* e *Instagram*, con formato vertical y de duración corta, donde prima la persona hablando a cámara.

11 https://vimeo.com/user14448043
12 https://www.facebook.com/aguasturbiasdocu
13 https://www.instagram.com/aguasturbias.docu

4.5.5 Concepción de coautoría/audiencia

Desde el inicio del proyecto se contempló al usuario, al público, al otro que puede interactuar con la obra. Mercedes (2021) explica que fue un gran desafío dejar de tratar de tener el control y proponer pensar el punto de vista de forma colectiva y particular a la vez.

Para las realizadoras, el proyecto se enmarca en la categoría de documental web , que se diferencia de los relatos audiovisuales tradicionales lineales, por permitir romper con la construcción de un sentido único, siendo que el punto de vista del realizador se modifica, ya que habrá tantas miradas como espectadores. Además de permitir a la audiencia seleccionar el recorrido de la obra, estos nuevos relatos buscan estrategias para modificar el rol del usuario pasivo e incitarlo a que colabore del proyecto, en calidad de prosumidor, logrando un documental colaborativo (Denis Renó, 2013). Es así que *Aguas turbias*, en su primera etapa, plantea propuestas diversas que podían realizarse con las tecnologías disponibles en ese momento, para intentar alcanzar dicho objetivo. Como las demás producciones analizadas, es difícil de concretar la creación colaborativa, pero si se evidencian distintos niveles de participación habilitados por las realizadoras, atendiendo al contexto de producción y exhibición de su proyecto.

Con respecto a la primera etapa, Ruth comenta que en ese *momento no había muchas otras posibilidades, nosotras queríamos hacer un feedback, buscábamos que la gente, el usuario o el espectador se convierta en prosumidor, entonces teníamos esas consignas como conta tu historia, conta como fue tu dos de abril (*Comunicación personal, 15 de mayo de 2021*).*

Con respecto a los foros generados en la sección “Participa” que requería logueo previo, Mercedes Torres (2021) comenta que también era una intención bastante ambiciosa para ese entonces, pero su objetivo residía en fomentar una canal de expresión a través de la plataforma que era el espacio tecnológico del proyecto. Esto se ve modificado en la segunda etapa, donde dicha pestaña es re diseñada en el sitio web del proyecto y se propone la interacción en las redes sociales, proponiendo nuevos modos de abordar la participación y la interacción.

Las realizadoras destacan que al analizar la propuesta en la actualidad podrían realizar modificaciones que efectivamente se concretaron para el nuevo lanzamiento en el año 2023. En la entrevista realizada en 2021, Mercedes Torres menciona que *las redes tendrían que tener un factor fundamental, además de las aplicaciones, hay muchas cuestiones que en ese momento no estaban y que ahora se podrían diagramar de otra manera (*Comunicación personal, 15 de mayo de 2021*).*

En su segunda etapa, con la incorporación y retroalimentación en las redes sociales, se fomenta otro tipo de participación, que evidencia mayor cantidad de testimonios produ-

cidos por las realizadoras y las personas que siguen la experiencia comunicativa y están fuertemente atravesadas por la temática tratada.

Los conceptos colaborativo e interactivo han sido un pilar fundamental en el diseño de este proyecto y el análisis teórico de sus realizadoras que ha sido trabajado fuertemente en la primera etapa y modificado a partir de los avances tecnológicos en la siguiente.

La participación territorial

Al igual que otros proyectos, las acciones comunitarias y colectivas en territorio permitieron difundir el proyecto y acercar las narrativas trasnmedia a personas que quizás aún no habían tenido experiencias como prosumidores.

En la entrevista personal, las realizadoras (2021) cuentan que hicieron una proyección en el Centro Político Cultural de La Plata un año después de la inundación, en la cual asistieron muchas personas. Sin embargo, no han quedado registros audiovisuales ni difusión del mismo. Allí mostraron las piezas del proyecto *Aguas turbias* con una computadora conectada a un proyector e hicieron una entrevista en vivo con personas que participaron del proyecto con su testimonio audiovisual.

Ruth Fernandez Cobos (2021) reconoce como transmedia este tipo de acción en territorio, atendiendo al contexto de ese entonces. En esos años no había tanta conectividad como ahora, por lo tanto, la posibilidad de llevar el proyecto a los barrios y recorrer la página con sus contenidos fue una forma de alcanzar una mayor audiencia.

Mercedes Torres (2021) describe que *Era un desafío, la gente pensaba que iba a mirar un documental, que se iba a sentar e iba a mirar algo que empieza, desarrolla y termina, pero no era así entonces explicamos que era nuevo género, por lo tanto conjugamos la historial (la inundación) con lo pedagógico.* La exhibición del proyecto en territorio conjugó la posibilidad de dar a conocer el proyecto y su contenido, así como también invitar a reconocer estas nuevas formas de narrar en torno a la cultura convergente.

4.5.6 Documental: Binomios subjetividad/objetividad – ficción/no ficción

Los límites entre ficción y documental también están siendo modificados dentro del ámbito audiovisual y la convergencia mediática. Sin embargo, las realizadoras construyeron el proyecto *Aguas turbias* a partir de características propias del documental. Mercedes Torres aclara *Desde la realización, nosotras teníamos la idea de tratar de no hacer obviamente una copia de lo real pero si pensamos en personas y no en personaje y que el rodaje no está tan controlado como puede ser si una ficción (*Comunicación personal, 15 de mayo de 2021*)*..

Con respecto al binomio subjetividad/objetividad, Mercedes Torres reflexiona sobre la subjetividad que operó en la construcción de su relato y la interacción con los prosumi-

dores o usuarios, reconociendo que en *Aguas Turbias reconocíamos que cada uno hace sus propias interpretaciones y en la búsqueda de esa narración colectiva cada uno hará el recorrido que quiera (*Comunicación personal, 15 de mayo de 2021*).*

Atendiendo al concepto de Documental Multimedia Interactivo (DCM) descripto por Anahí Lovato (2014) , este proyecto presenta un suceso histórico desde distintas aristas, expandiendo la las posibilidades de sentido a partir de la construcción de una narrativa que busca generar una experiencia del usuario y la cuestión de autoría, a través de la hipertextualidad y el. montaje multicapas.

4.5.7 – Documental transmedia

Las realizadoras no consideran que su proyecto en totalidad sea un documental transmedia, sobre todo atendiendo al contexto en el cual gestaron la idea y su posterior concreción. Ruth Fernández Cobo (2021) enfatiza que en la primera etapa su propuesta encuadra más en el concepto de documental interactivo y afirma *desde el principio nos planteamos que la interactividad iba a estar dada por el modo de y posibilidad de participar, de comunicarse con nosotros y tener una respuesta (*Comunicación personal, 15 de mayo de 2021*).*

En esta segunda etapa, se evidencian ciertas características más cercanas al concepto de narrativas transmedia, como la expansión a partir de más plataformas, en particular en las redes sociales que permiten una participación más activa del público (atendiendo a las diferencias con la primera etapa).

Atendiendo a la diversidad de modelos para documentales transmedia propuesto por Denis Renó(2013) existe cierta familiaridad entre el denominado documental interactivo y el documental transmedia. El documental interactivo se caracteriza por ofrecer navegabilidad y expansión, así como una participación (limitada). El documental transmedia, suma la multitud de plataformas y diversos mensajes que pueden ser independientes entre sí, pero relacionados entre ellos dentro del mundo transmedia.

Aguas turbias se presenta como un proyecto que muestra la evolución de los conceptos y los modos de narrar en la convergencia digital, desde el documental web interactivo a la experiencia transmedia, atendiendo al origen de la propuesta (2012) hasta su actual expansión (2013).

CONCLU-SIONES

4.5

CONCLUSIONES

El análisis de cinco casos de narrativas transmedia en torno al documental en Argentina, realizadas entre 2014 y 2019 y las entrevistas en profundidad a sus realizadores permiten relacionar la praxis local con los marcos teóricos desarrollados a nivel global y local, atendiendo las particularidades de la región. Las producciones demuestran una amplitud de posibilidades y estrategias creativas para la creación de experiencias transmedias, adecuadas a las temáticas, posibles audiencias y recursos disponibles.

Temáticas

Las propuestas analizadas se desarrollan a partir de sucesos y temas relevantes en la realidad argentina. *Experiencia Cortázar* y *Delfo, huellas de un pueblo* tienen como contenido central la vida de personalidades reconocidas en el ámbito cultural y deportivo. *Crisálida*, *Aguas turbias* y *De barrio somos* representan a un colectivo, en las dos primeras la temá-

tica está atravesada por la denuncia y la prevención (femicidios e inundación) y la tercera tiene un perfil cultural/deportivo con respecto a las construcciones sociales.

La memoria, tanto de hazañas como conflictos y la lucha colectiva por los derechos y la identidad cultural se presentan como grandes dilemas de la realidad argentina. El tratamiento de los contenidos parte de la subjetividad del realizador en comunión con la pluralidad de voces de las personas partícipes de cada proyecto, ya sea por ser parte del mismo o como audiencia.

Ámbito de Producción

En la actualidad, las narrativas transmedia están en constante transformación dentro de la industria cultural, sin embargo, en Argentina aún no se ha consolidado un espacio de consumo activo como plantea este tipo de producciones. Todos los proyectos analizados articulan saberes prácticos con investigaciones teóricas y están relacionados con el ámbito académico (muchos de los proyectos tienen origen o cuentan con apoyo de universidades públicas nacionales). *Delfo, huellas de un pueblo, Crisálida*, *Aguas turbias* surgen de estudios de postgrado y grado; en el caso del primero, contó con financiación de varios espacios institucionales que promueven la realización de piezas culturales significativas. *Experiencia Cortázar* y *De barrios somos* fueron diseñados y realizados por grupos de trabajos vinculados al ámbito académico, el primero fue un proyecto experimental de un colectivo de productores ya consolidado y en el caso del último, el equipo ha realizado otras producciones transmedia previamente.

Delfo huellas de un pueblo y *De barrios somos* han tenido apoyo económico a partir de algunos concursos de fomento. Sin embargo, la mayoría han sido hechos con los recursos económicos y materiales disponibles para sus realizadores. Cada narrativa transmedia utiliza diversas estrategias comunicativas y participativas a través de la selección de aplicaciones y redes; como así también búsquedas financieras ya sea a partir de convocatorias o plataformas crowdfunding para sostener entre otras cuestiones, el dominio en el cual alojan la totalidad del proyecto, más allá de sus expansiones.

El concepto de narrativas transmedia

La teorización en torno a las narrativas transmedias aún no está acabada. Desde las primeras definiciones en los inicios del siglo XXI, se han desarrollado diversas taxonomías y categorizaciones en torno a sus posibilidades en torno a los discursos de ficción y no ficción. Las entrevistas realizadas y los marcos teóricos consultados permiten reconocer otros términos, desde el webdoc, pasando por el documental interactivo o multimedial a las narrativas transmedia de no ficción, la experiencia transmedia o mundo transmedia.

A través de las entrevistas a los realizadores, se vislumbra una necesidad importante de caracterizar las narrativas transmedia documentales en la región, entendiendo las particularidades

tecnológicas y socioculturales de sus audiencias (consumo cultural, entre otras). La selección de plataformas evidencia que la elección de las mismas está condicionada por aspectos tecnológicos y económicos de los productores, así como también las posibilidades que puedan tener las audiencias para ser prosumidoras de la experiencia propuesta. Las producciones analizadas corresponden al periodo 2014 – 2019, en ese lapso de tiempo se evidencia el avance de las redes sociales como espacios de interacción, sobre todo en el caso de *Aguas turbias* y la expansión del proyecto en el binomio 2022-2023. Por otro lado, cada producción utiliza diversos lenguajes (visual, audiovisual, audio, texto) según las necesidades comunicativas y las localiza en una plataforma, ya sea institucional o gratuitas. Los contenidos son diseñados en distintas aplicaciones, desde líneas de tiempos hasta propuestas en 360°.

En todas las propuestas analizadas la participación del público es diferente, partiendo del diseño de estrategias por parte de los realizadores, así como también la respuesta real de la audiencia buscada. Muchas de las producciones no solo buscaron desarrollar una participación interactiva y digital, sino que plantearon acciones territoriales con encuentros presenciales a partir de propuestas lúdicas. La "territorialidad expandida" definida por Irigaray (2014) es utilizada por casi todas las producciones estudiadas, ya sea para generar instancias de participación como en *Experiencia Cortázar*; *Delfo, huellas de un pueblo y De Barrios somos;* mientras que en *Aguas Turbias* la territorialidad pasa por el momento de compartir colectivamente el proyecto en un espacio físico particular. En el caso de *Crisálida*, esta característica no está presente atendiendo al concepto desarrollado, sin embargo, hay acciones en territorio al presentar el *noticrisalidad* a partir de las participaciones en las manifestaciones sociales.

En las redes sociales, la interacción también ha sido distinta según las franjas etarias de las audiencias y su relación con la convergencia mediática. Se evidencian algunos indicios de co- autoría a partir de acciones como compartir fotos, videos y/o escribir textos en espacios diseñados por los realizadores. En las entrevistas reconocieron los esfuerzos, más allá de las estrategias puestas en escena, para lograr una mínima participación.

Las narrativas transmedia se mantienen en el tiempo, no solo como un producto ya acabado, sino que permite que cada persona que decida conocer el proyecto pueda seguir interactuando en mayor o menor medida, ya sea desde elegir el recorrido o compartiendo un contenido o comentario. También los realizadores pueden retomar el proyecto si consideran retomar la temática, como en el caso de *Aguas Turbias* y expandir incluso a través de nuevas plataformas atendiendo a los avances tecnológicos constantes. En las entrevistas en profundidad, algunos productores consideran que es la audiencia la que puede seguir expandiendo el mundo presentado, pero también suman las necesidades propias de ellos y/o de la temática, que puede retomarse en el tiempo ya sea por cuestiones de agenda cultural y/o deseos del realizador.

El desarrollo de las narrativas transmedia y sus características son un reflejo de la for-

ma de vida actual dentro de la convergencia cultural. Los relatos fluyen por un espacio – tiempo incierto (internet y sus redes), no requieren linealidad, permiten libertad de selección, etc.; lo que conlleva a nuevos desafíos en torno a la relación entre realizador, contenido y usuario /prosumidor.

El documental en las narrativas transmedia

Las propuestas analizadas permiten reconocer un corpus de proyectos documentales en torno a las narrativas transmedia en la región, que cuentan con ciertos elementos similares como el desarrollo de contenidos que afectan directamente a su población y la búsqueda de las mejores estrategias de diseño e interacción posible según sus objetivos particulares y otros factores distintos que se reflejan en las decisiones y puesta en marcha de la narrativa propuesta en relación al diseño y plataformas usadas, entre otros factores.

Atendiendo las definiciones en torno a la narrativa transmedia y el documental, Claudia Ardini (2018), considera que los documentales transmedia son historias que parten de la existencia real de una historia que sucedió, que está sucediendo o que va a suceder y que por su condición de real interpela de forma distinta a la audiencia. Este involucramiento es tangible en los proyectos analizados, sobre todo en *De Barrio somos*, con la participación activa de los clubes de barrio y la comunidad de Rosario, en *Crisálida* y *Aguas Turbias* a partir de los pedidos de justicia de los colectivos afectados, en *Delfo, huellas de un pueblo*, interpelando a la memoria colectiva de Armstrong y en *Experiencia Cortázar* a partir de los seguidores del escritor.

Asimismo, Antonio García Jiménez (2015) acentúa que este nuevo tipo de documental constituye una herramienta de crítica, denuncia y cohesión social al estilo del documental clásico, pero amplificada. Los prosumidores no solo aportan contenidos, sino que dan cuenta de su propia experiencia con la realidad.

Desafíos

Las posibilidades comunicativas, creativas y artísticas en el contexto de la convergencia cultural son múltiples y variadas. Las definiciones en torno a las narrativas transmedia enumeran diversas características y elementos que no siempre son reconocibles en las producciones catalogadas dentro de este concepto. En la actualidad, las investigaciones y teorizaciones sobre el tema requieren de una apertura a la fluidez de posibilidades que surjan de la necesidad del hombre para comunicarse de forma creativa con sus pares.

El mundo habitado por el hombre ha cambiado, los sucesos no solo ocurren en un espacio físico sino también digital. Asimismo, el conocimiento sobre las herramientas tecnológicas y sus funciones permiten intentar romper la asimetría comunicativa entre realizador – público. Sin embargo, la brecha tecnológica es parte de la realidad de Latinoamérica y

de otros países tercermundistas. En el caso del documental y los relatos de no ficción, el desafío en Argentina es trabajar de forma creativa con las tecnologías disponibles no solo para abaratar costos de producción sino para posibilitar prácticas en torno al rol de prosumidor, en las cuales cualquier persona interesada pueda poner en circulación su punto de vista y compartir las visiones junto a otras personas con distintos intereses, desde un marco de respeto y democracia.

*Experiencia Cortázar***,** *Aguas Turbias*, *Crisálida*, *Delfo, huellas de un pueblo* y *De barrio somos* son solo algunas producciones locales que permiten poner en valor la identidad argentina y Latinoamérica en torno a la práctica y a la construcción de conocimientos teóricos en torno a estas nuevas formas de narrar, comunicar y habitar el mundo.

BIBLIO-GRAFÍA

Abellán Hernández M & Miguel Zamora M (2016). Narrativa transmedia: resignificando el consumo mediático. Icono, 14 (1), 1-7. https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/947

Altman, R. (2000). Los géneros cinematográficos. Paidós.

Aponte, N. GUTTER, A. (comp)(2009) . Master class: Seminario documental Antonio Weinrichter (MEACVAD 2008) Editorial Grupokane.

Ardini, C. (2018). Contar (las) historias : manual para experiencias transmedia sociales. Mutual Conexión. http://transmediacordoba.org.ar/wp-content/uploads/2018/08/Contar-las-historias-Manual-para-experiencias-transmedia-sociales.pdf

Aumont, J. & Marie, M. (2006). Diccionario teórico y crítico del cine. La Marca.

Bilyk, P (2015). Totalidades y paradigma indiciario. Algunas lecturas desordenadas para

pensar nuestros problemas de investigación. Oficios Terrestres (33),50-63 https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/oficiosterrestres/issue/view/125

Carlón, M. (2019). Individuos y colectivos en los nuevos estudios sobre circulación. In-Mediaciones de la Comunicación, 14(1), 27-46 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7053137

Catalá, J.M. (2010). Panorama desde el puente. Nuevas vías del documental. En Weinrichter (ed.). DOC El documentalismo en el siglo XX, (pp. 33-52). Ed. Festival de Cine de San Sebastián.

Catalá, J. & Cerdán J. (2008). Después de lo real. Pensar las formas del documental, hoy. Archivos de la Filmoteca I (57), 6-25. https://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/203

Chanan, M. (1990). Rediscovering documentary: cultural context and intencionality. En J. Burton (Ed.) The social documentary of Latin America. (pp. 31 – 48) University of Pittsburgh Press.

García Jiménez A. (2015). Documental y narrativa transmedia. Estrategias creativas y modelos de producción. [Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla]. https://idus.us.es/handle/11441/47911

Gaudenzi, S. (2013). The living documentary: from representing reality to cocreating reality in digital interactive documentary. [Tesis doctoral, University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies (CCS), Londres, Reino Unido.] https://research.gold.ac.uk/7997/

Gifreu-Castells, A. (2017). Interactive documentary aquí y ahora – here & now: themes and directions in South America. En J. Aston, S. Gaudenzi &M. Rose (eds.), i-Docs: the evolving practices of interactive documentary. (pp. 255-271). Columbia University Press. https://cup.columbia.edu/book/i-docs/9780231181235

Gosciola, V. (2014). Narrativa transmídia: conceituação e origens.En C. Campalans, D. Renó & V. Gosciola (Eds.) Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas. (pp. 7-14). Editorial UOC. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7512463/mod_resource/content/0/Transmedia_Storytelling_-_between_teorie%20%281%29.pdf

Guzmán, Patricio (1999) La génesis de un documental. En L. Vilches, Taller de escritura para televisión. (pp.149 – 184). Editorial Gedisa.

Haraway, D. (1991). Ciencia, cyborgs y mujeres, la reinvención de la naturaleza. Ediciones Cátedra.

Hayes, G. (2011). How to write a transmedia production bible. A template to multi-platform producers. Screen Australia.

Igarza, R. (2013) Las formas de conocer en la era 2.0: nuevos escenarios para la práctica de la lectura. Ponencia Congreso de Panamá, 2013. Instituto Cervantes/ Congresos Internacionales de la Lengua Española. https://congresosdelalengua.es/panama/paneles-ponencias/libro-lectura-educacion/igarza-roberto.htm

Irigaray, F. (2014). La ciudad como plataforma narrativa El documental transmedia "Tras los pasos de El Hombre Bestia". En F. Irigaray y A. Lovato. (Eds.). Hacia una comunicación transmedia. (pp. 113 -131) UNR Editora. https://rephip.unr.edu.ar/xmlui/handle/2133/3610

Irigaray, F. (2016). Documental transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En F. Irigaray, D. P. Renó (Eds.), Transmediaciones (pp. 39-53). Crujía.

Irigaray, F. (2019). Territorialidad Expandida en el Documental Transmedia. En . F. Irigaray, V. Gosciola & T. Piñero-Otero (Eds.) Dimensões Transmídia.(pp. 390 – 412) La Edição. http://catedratransmedia.com.ar/2019/12/17/dimensoes-transmidia-nuevo-libro-de-la-editorial-ria/

Jenkins, H. (2007, Marzo 21). Transmedia Storytellin 101. Blog Confessions of an Aca-Fan. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Jenkins, H. (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Ed. Paidós Ibérica.

Jenkins, H. (2009, Diciembre 12).The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Blog Confessions of an Aca-Fan. http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Jenkins, H. (2011, Julio 31). Transmedia 202: Further Reflections. Blog Confessions of an Aca-Fan. http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Kahana J. (2016). Un lector de cine documental. De los inicios a la transmedialidad .Revista Cine Documental, (14), 207 – 216. http://www.cinedocumental.com.ar/revista/pdf/14/14-trad.pdf

Kinder, M. (1993). Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley.

Klastrup, L; Tosca, S. (2004). Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. Center for Computer Games Research IT. University of Copenhagen. https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_Worlds_-_Rethinking_Cyberworld_Design

Klastrup, L., & Tosca, S. (2014). Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming. En Ryan, M. L. & Thon, J. N. (eds.). Storyworlds Across Media (pp. 295-314). Lincoln: University of Nebraska Press.

León, B. (1999). El documental de divulgación científica. Paidós.

López-Díaz, N. (2021). Mediamorfosis del Cine Documental: Reflexiones en torno a las fronteras de un género en expansión. Hipertext.net, (23), 21-30. https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.03

Lovato, A & Irigaray, F. (2021). La no-ficción latinoamericana: del documental interactivo al documental transmedia. Hipertext.net, (23), 1-5, https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.01

Lovato A. (2018). El guión transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción. [Tesis Maestría, Universidad Nacional de Rosario] https://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/21468

Lovato, A. (2014). Documental Multimedia Interactivo: una excusa para reinventar el periodismo digital. En F. Irigaray & A. Lovat (eds.) (2014). Hacia la comunicación transmedia.(pp.51 – 64) UNR Editora. http://hdl.handle.net/2133/3610.

Liuzzi, A.(2015). El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos. Obra digital: revista de comunicación (8), 105-135. https://raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/301178

Machado, A. (2015). Pre-cine y post-cine en diálogo con los nuevos medios digitales. La Marca Editora.

Martínez Zárate, P. (2021). ¡Muerte a lo real! Notas sobre diez años de práctica documental expandida. Hipertext.net, (23), 45-58. https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.05

Murolo, N. (2012) Nuevas Pantallas: un desarrollo conceptual. Razón y Palabra, 16(1), 555–565. https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/585

Nichols, B. (1997). La representación de la realidad. Editorial Paidós.

Nichols, B. (2013). Introducción al documental (2da edición). Universidad Nacional Autónoma de México.

Pratten, R. (2015).Getting Started with Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Rancière, J. (2005). La fábula cinematográfica. Reflexiones sobre la ficción en el cine. Paidós.

Paranaguá, P. A. (2003) Orígenes, evolución y problemas. En P.A Paranagúa (Ed.) Cine

Documental en América Latina. (pp.13- 77). Ediciones Cátedra.

Piedras, P. (2014). El cine documental en primera persona. Editorial Paidós.

Renó, D. (2019) Perspectivas hacia un periodismo post contemporáneo. Revista ComHumanitas 10 (2),30-50. https://doi.org/10.31207/rch.v10i2.199

Renó, D. (2013). Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia. DOC On-line Revista Digital de Cinema Documentário, (14), 93-112. https://www.doc.ubi.pt/14/dossier_denis_reno.pdf

Rotha, P. (1970). Documentary film. Hastings House.

Ruiz Moreno, S. (2014). Las características de las narrativas transmedia. Naturalmente apropiadas a las necesidades comunicativas de las comunidades. En F. Irigaray y A. Lovato. (Eds.). Hacia una comunicación transmedia,(pp. 97-104), UNR Editora https://rephip.unr.edu.ar/xmlui/handle/2133/3610

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Deusto.

Tosca, S. & Klastrup, L.(2020) Transmedial Worlds in everyday life. Routledge.

Vázquez-Herrero, J., López-García, X. & Gifreu-Castells, A. (2019). Evolución del documental interactivo: perspectivas y retos para su consolidación. Estudos em Comunicação, (29), 127-145. https://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/ec/article/view/496/pdf

Vázquez-Herrero, J., Benito, L., y Revello-Mouriz, N. (2021). Documental interactivo y transmedia en América Latina: proyectos destacados y tendencias. Hipertext.net, (23), 7-20. https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.02

Weinrichter, A. (2004). Desvío de lo real. El cine de no ficción. T&B Editores.

Welsh, J. P. (1995). The music of Stuart Saunders Smith. Excelsior.

ANEXOS

FICHAS TÉCNICAS

AGUAS TURBIAS

Diseño integral y Entorno gráfico inicial: Ariel Tancredi

Modificaciones de Diseño: Alejandro Galviz, Mercedes Torres y Ruth Fernández Cobo

Programación: Alejandro Galviz

Producción y Realización de entrevistas para la Caja Arte: Exequiel Cáceres y Alejandra Díaz.

Colaborador en música y ambientación Juan Orozco. Edición enEspacio Sí!

Investigación y producción periodística integral: Mercedes Torres y Ruth Fernández Cobo

Entrevistas: Mercedes Torres

Cámara y edición Testimonios: Ruth Fernández Cobo.

Edición del video inicio: Analía Fraser

Diseño Multimedia: Silvio Torres

Programación del sitio web: Secretaría de Vinculación Tecnológica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP.

Año: 2015 /2023

Link: http://www.aguasturbias.com.ar/

DELFO, HUELLAS DE UN PUEBLO

Coordinación general: Lucía Cuffia

Producción general: Carla Airasca / Martín Casse / Lucía Cuffia

Realización audiovisual: Martín Casse / Martín Urquilla

Coordinación pedagógica: Carla Airasca

Diseño gráfico y redes sociales: Fernanda Olagaray

Espacio Santafesino + industrias santafesina, Santa fe Cultura, Fondo Nacional de las Artes.

Año:2019

Link: https://www.delfocabrera.com/

EXPERIENCIA CORTÁZAR

Idea y Dirección:Sergio F. Romero

Diseño Transmedia: Julio Bertolotti Sergio Romero

Producción Ejecutiva Transmedia: Julio Bertolotti, Hernán Cazzaniga, Graciela Distéfano Y Sergio Romero

Producción Transmedia: Gonzalo Prado

Dirección de Arte Transmedia: María Cantera

Asistente de Producción Transmedia: Gabriel Romero

Equipos de producción Audio / audiovisual

Guido y Daniel Allosa - registro y edición de audio y video

Matias Barrientos - producción y realización audiovisual

Cecilia Díaz - actuación en radioteatro “Adiós, Robinson”

Cristian Gimenez - producción de eventos e imágenes

Laureano Gutiérrez – producción

Diego Jaquier - locución

Paulee Lafere - colaboración en diseño del logo “Experiencia Cortázar”

Claudio Lanús - producción y realización audiovisual

Alejandro Manzano – dirección radioteatro “Adiós, Robinson”

Alexia Manzano Schlamp – fotografía fija

Tony Maslup - actuación en radioteatro “Adiós, Robinson”

Jorge Mercado - colaboración de producción

Mario Muñoz - producción y realización audiovisual

Marcelo Recabarren - postproducción de audio

Enrique “Quique” Díaz - edición y post de Video

Hugo Jiménez - edición y post de Video

Programación - plataforma colaborativa “Cortázar y yo”

Core: Nicolás Femenía Martín González

Upgrade: Lucas Godoy David Hernández

Producción de CeDeaLaB (Laboratorio de Contenidos Digitales Audiovisuales), UTN (Universidad Tecnológica Nacional) Regional San Rafael Mendoza.

Coproducción : UNCUYO (Universidad Nacional de Cuyo) y FCPYS (Facultad de Ciencias Políticas Sociales) , Secretaría de extensión, Licenciatura e n producción de medios, UNAM (Universidad Nacional de Misiones), UNaM Transmedia, Blankspot storytelling.

Con el apoyo de: Nacional, la radio pública; ARUNA (Asociación de radios de Universidades Nacionales Argentinas) ; RedComSur

Año: inicio 2014 – 2016

Link: http://experienciacortazar.com.ar/

CRISÁLIDA

Idea, producción y realización: Valentina Lira, Florencia Blanco , Carlos Dileo

Mentoreo: Soledad Arréguez Manozzo

Diseño Gráfico: Reinaldo Cortes

Editores: Horacio Raúl Campos Leonardo Torresi

UNLZ Universidad Nacional de Lomas de Zamora

AUNO : Agencia Universitaria de Noticias.

Transmedia week UNLZ Sociales.

Link: https://mujercrisalida.wordpress.com/

Año:2017

DE BARRIO SOMOS

Equipo técnico:

Coordinación general: Gisela Moreno

Guión transmedia: Anahí Lovato

Supervisión de contenido: Fernando Irigaray

Dirección de fotografía: Andrés Aseguinolaza

Sonido: Martín Pérez

Cámara: Andrés Aseguinolaza y Juan Pablo Miozzo

Edición y postproducción: Martín Pérez y Juan Pablo Miozzo

Gestión de redes sociales: Anahí Lovato

Producción de contenidos transmedia: Patricio Irisarri y Tomás Labrador

Diseño visual: Joaquín Paronzini e Ignacio Sánchez

Desarrollo web: Aldo Iñiguez

Música original: Iván Tarabelli

Serie Documental:

Dirección: Fernando Irigaray

Producción: Gisela Moreno

Guión: Anahí Lovato

Dirección de fotografía: Andrés Aseguinolaza

Dirección de sonido: Martín Pérez

Postproducción: Martín Pérez y Juan Pablo Miozzo

Música: Iván Tarabelli

Cámara: Andrés Aseguinolaza y Juan Pablo Miozzo

Asistencia de producción: Patricio Irisarri y Tomás Labrador

Webdoc:

Guión: Anahí Lovato

Desarrollo web: Aldo Iñiguez

Diseño visual: Joaquín Paronzini

Video 360°: Martín Pérez

Producción de contenidos: Gisela Moreno, Patricio Irisarri y Tomás Labrador

LIBRO DE CRÓNICAS:

UNR Editora

Compiladores: Anahí Lovato y Patricio Irisarri

Autores: Lucas Paulinovich, Anahí Lovato, Martín Stoianovich, Laura Hintze, Patricio Irisarri, Silvina Tamous, Santiago Garat, Paula Turina, Matías Loja.

Fotos: Marcelo Bustamante, Franco Trovato, Lucía Greco, Javier García Alfaro, Martín Pérez, Juan Ignacio Porta, Celina Mutti Lovera, Aldo Iñiguez, Andrés Aseguinolaza.

Prólogo: Marcos Migoni

Descripción del proyecto | Sugerencia preliminar: Fernando Irigaray

Contratapa: Reynaldo Sietecase

Diseño visual y diagramación: Joaquín Paronzini

Juego de mesa

Guión y contenidos: Anahí Lovato y Tomás Labrador

Diseño visual: Joaquín Paronzini

Albúm de figuritas:

Diseño visual y diagramación: Ignacio Sánchez y Joaquín Paronzini

Producción fotográfica y gestión de archivo: Aldo Iñiguez, Tomás Labrador, Patricio Irisarri y Gisela Moreno en colaboración con las comisiones de los clubes y socios.

Realidad Virtual 360º

Cámara y edición: Martín Pérez

Desarrollo interactivo: Aldo Iñiguez

Redes sociales:

Gestión de redes: Anahí Lovato

Producción de contenidos: Patricio Irisarri, Tomás Labrador y Gisela Moreno

Contenidos audiovisuales: Juan Pablo Miozzo

Diseño: Joaquín Paronzini

Kermesse

Producción general: Gisela Moreno, Anahí Lovato, Patricio Irisarri y Tomás Labrador

Producción: CiN RENAU, Universidad Nacional de Rosario, DCM Team Producciones transmedia, Espacio Santafesino + industrias santafesina, Santa fe Cultura, .

Con el apoyo: El Capital

Año:2018

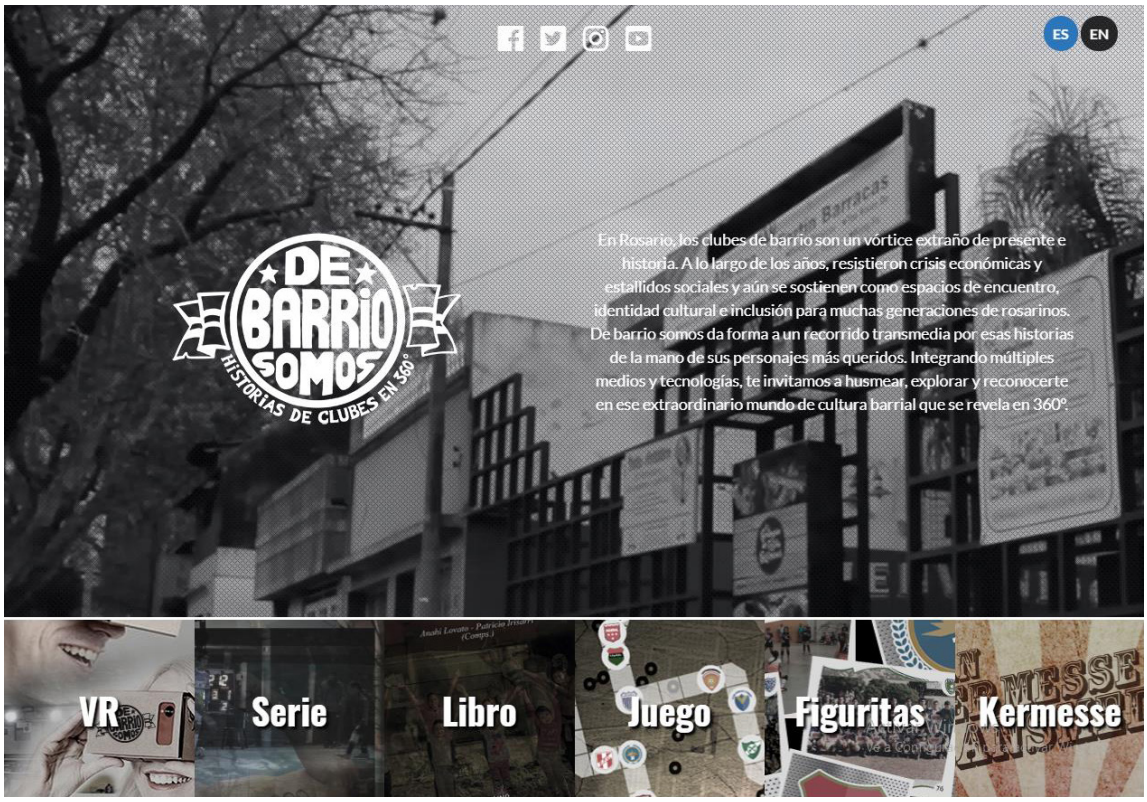
Link: http://debarriosomos.com.ar/

ANEXOS

IMÁGENES POR CASOS

DE BARRIO SOMOS

F1. Página de inicio del proyecto

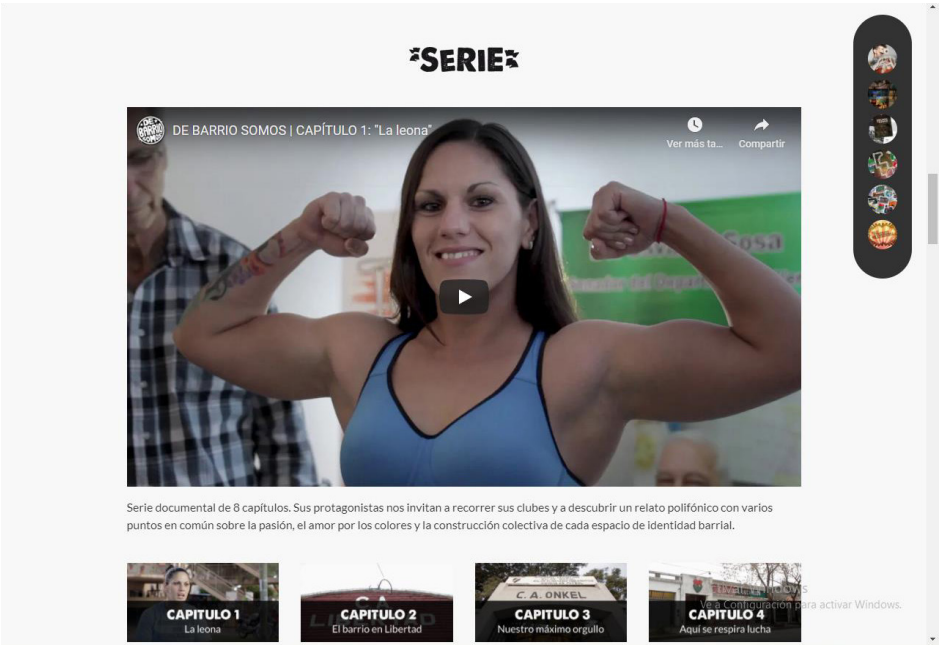


Fuente: De barrio somos, Sitio web (2022)

F 2.

F 3

F 4



F 2. VR

Fuente: De barrio somos, Sitio web (2022)

F3. Ejemplo VR Club Saladillo

Fuente: De barrio somos, Sitio web (2022)

F4. Serie Web

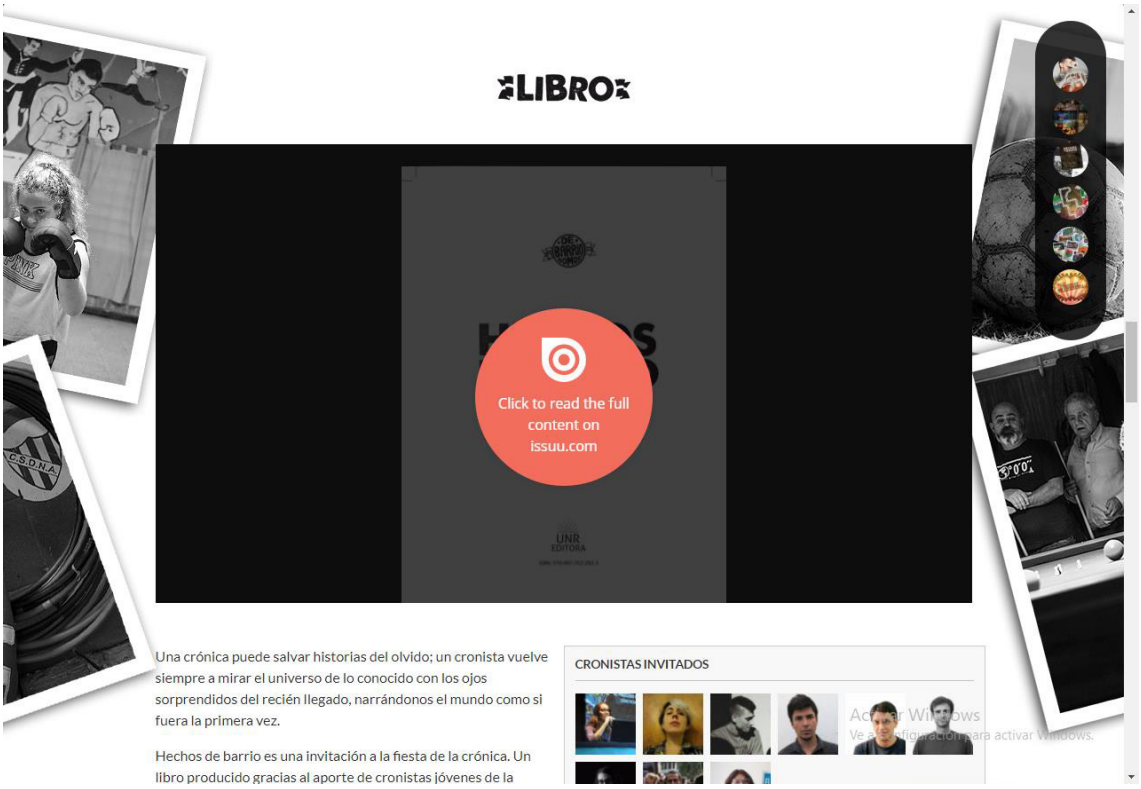
Fuente: De barrio somos, Sitio web (2022)

F 5 Libro

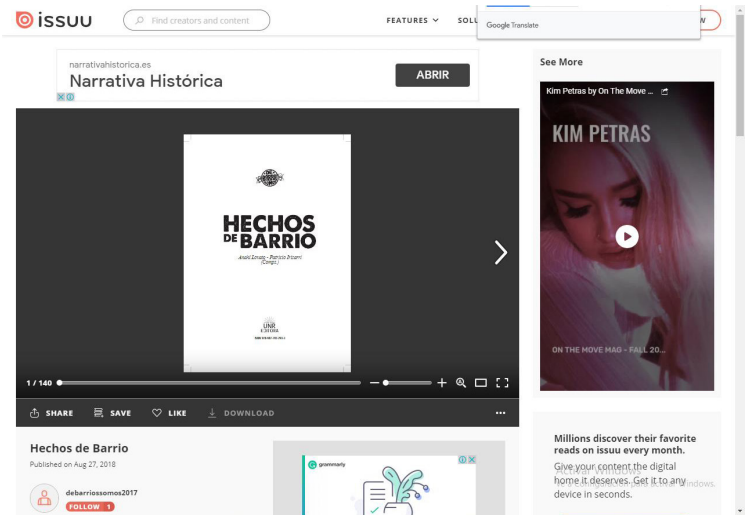
Fuente: De barrio somos,
Sitio web (2022)

F6. Libro en ISSUU

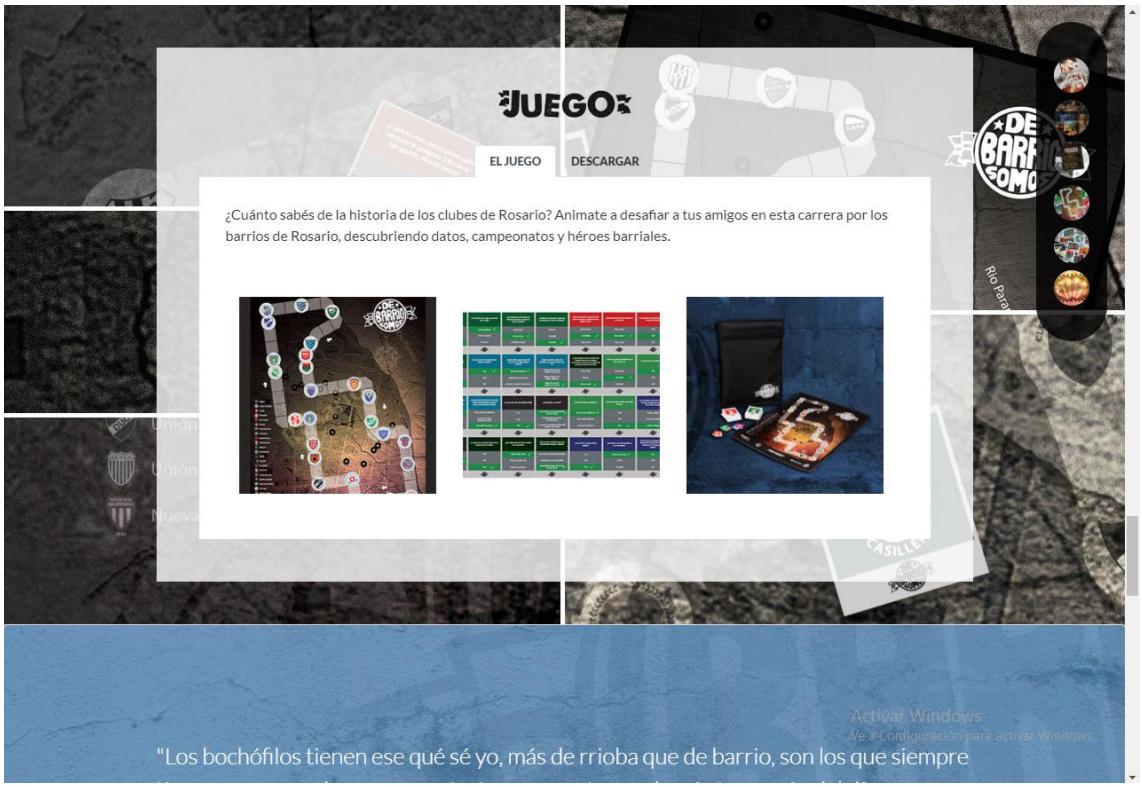
Fuente: Hechos de barrio,
Issuu (2022)



F 5



F 6



F 7

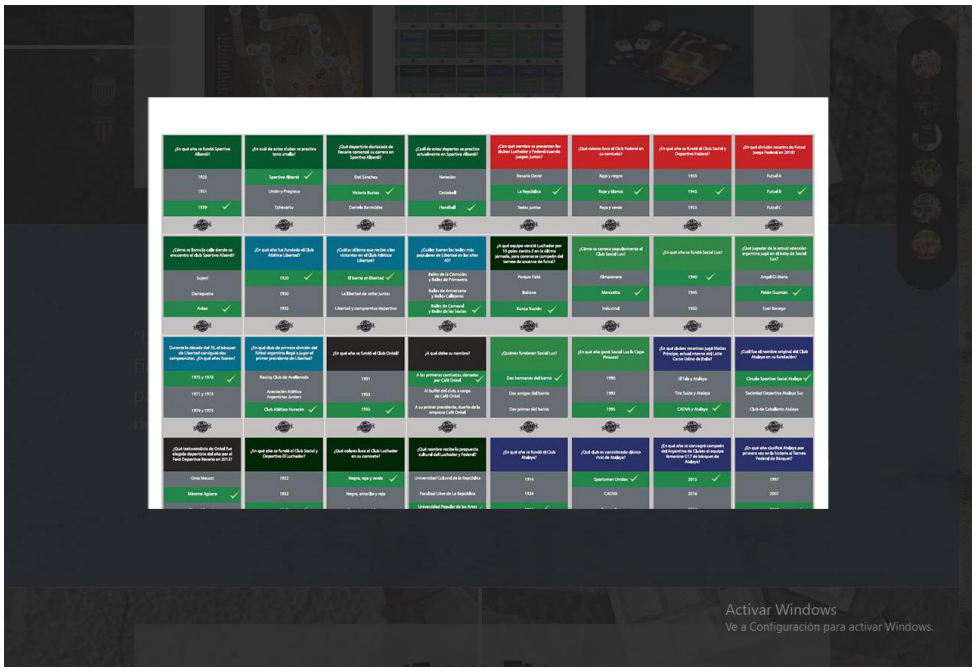
F 8

F 7 Presentación de juego
Fuente: De barrio somos, Sitio web (2022)

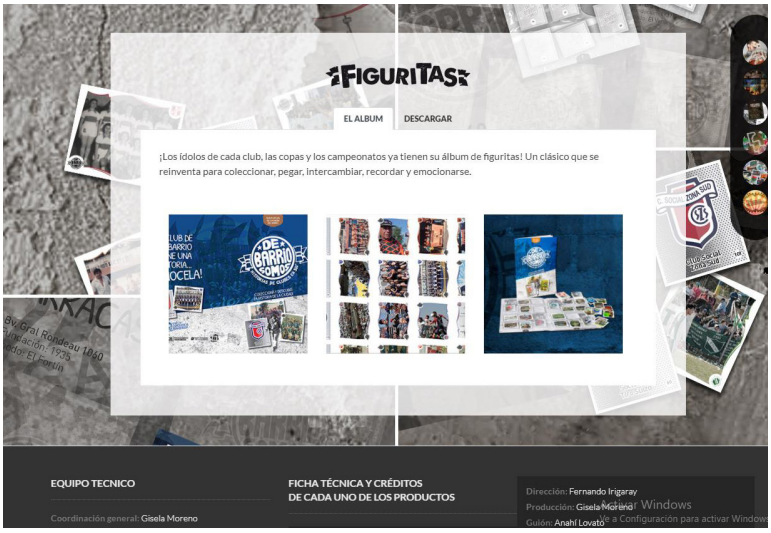
F8. Tablero de juego
Fuente: Hechos de barrio, Issuu (2022)

F9. Tarjetas del juego
Fuente: Hechos de barrio, Issuu (2022)

F 9



F 13



F10 Presentación de figuritas

Fuente: De barrio somos, Sitio web (2022)

F11. Registro de Kermesse

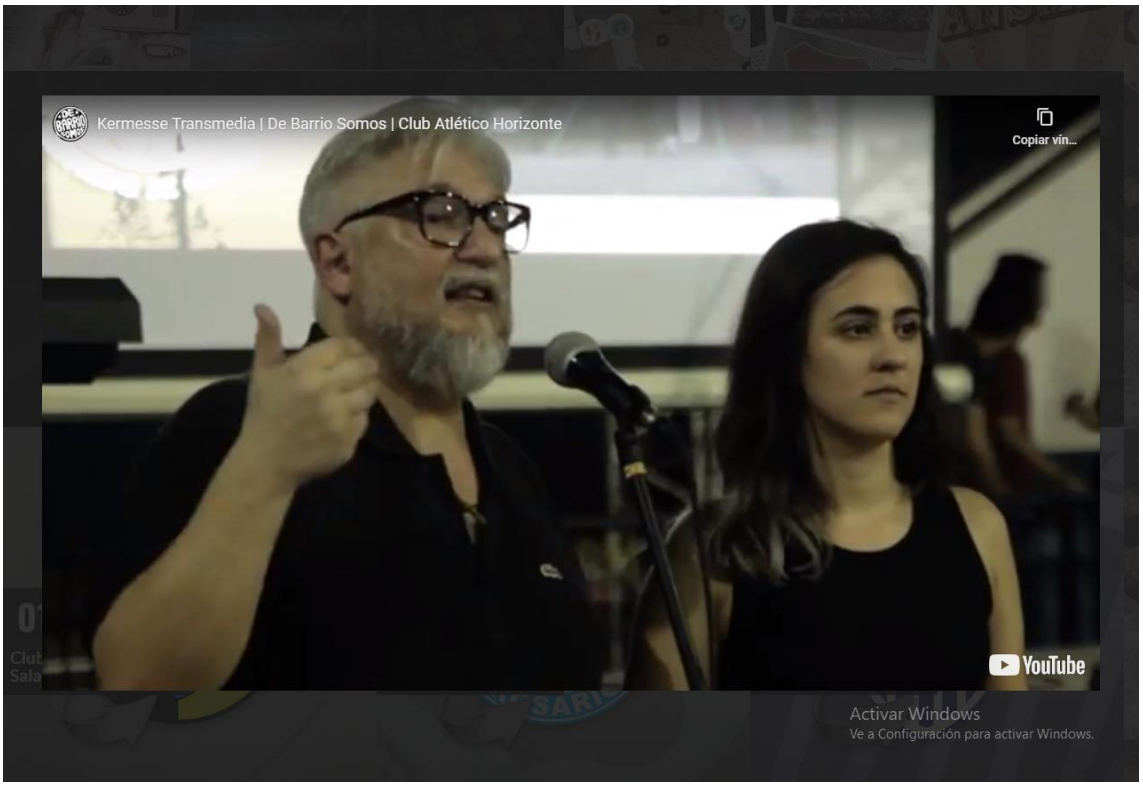
Fuente: Hechos de barrio, YouTube (2022)

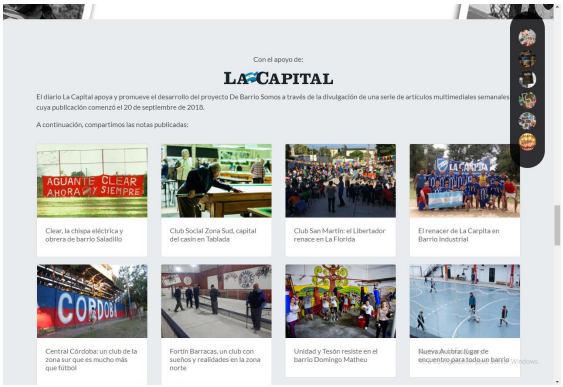
F12. Apoyo de Diario La Capital

Fuente: Hechos de barrio, Sitio web (2022)

F13. Equipo técnico

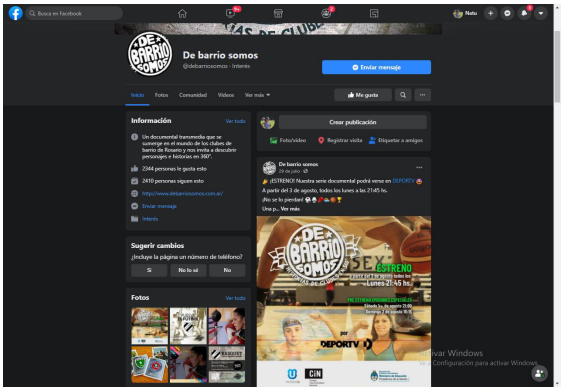
Fuente: Hechos de barrio, Sitio web (2022)



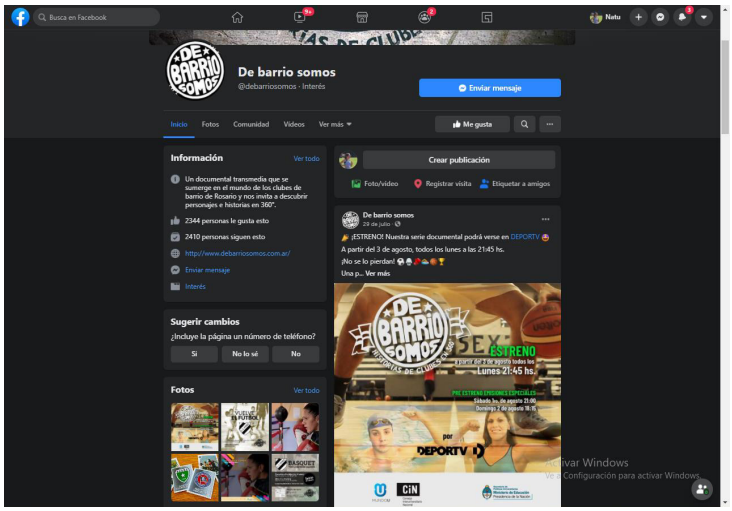


F 12

F 11



F 13



F 14

F 15

F14 De barrio somos en Facebook

Fuente: De barrio somos, Facebook (2022)

F15. De barrio somos en X (ex Twitter)

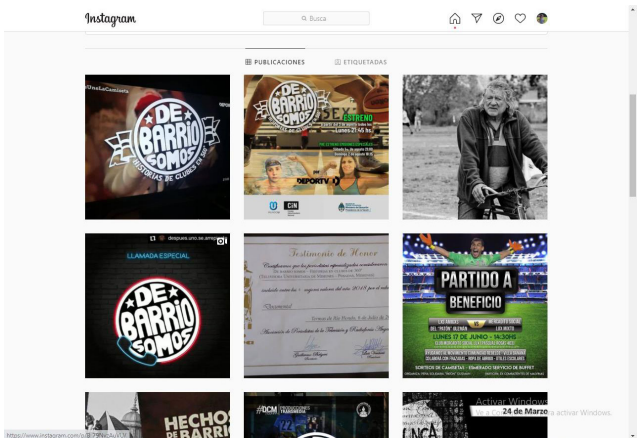
Fuente: Hechos de barrio, X (2022)

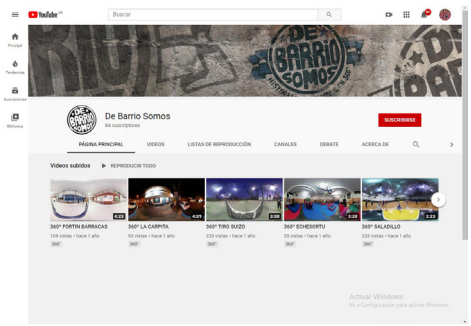
F16. De barrio somos en Instagram

Fuente: Hechos de barrio, Instagram (2022)

F17. De barrio somos en YouTube

Fuente: Hechos de barrio, Sitio web (2022)





F 16

F 17

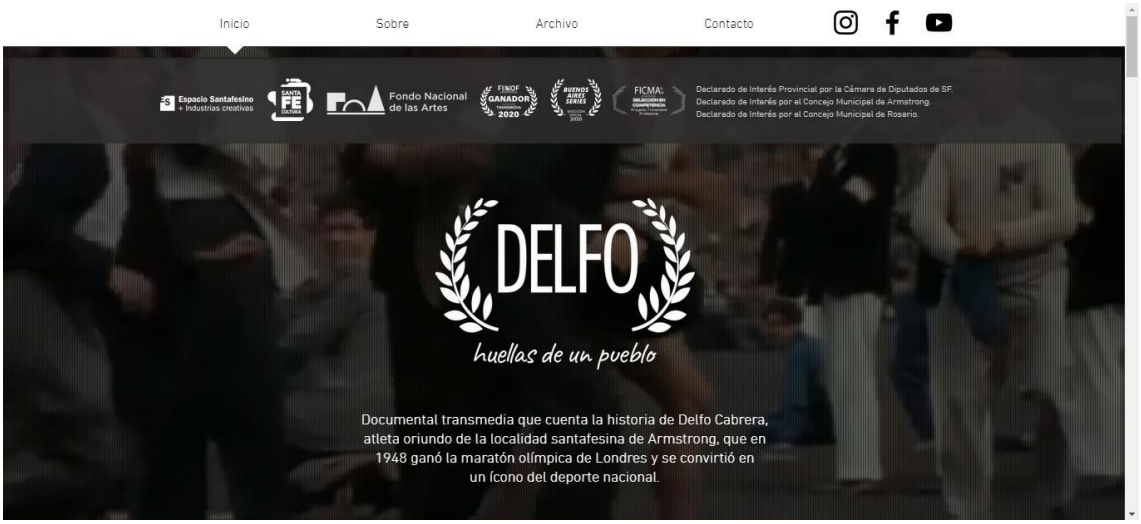
DELFO, HUELLAS DE UN PUEBLO

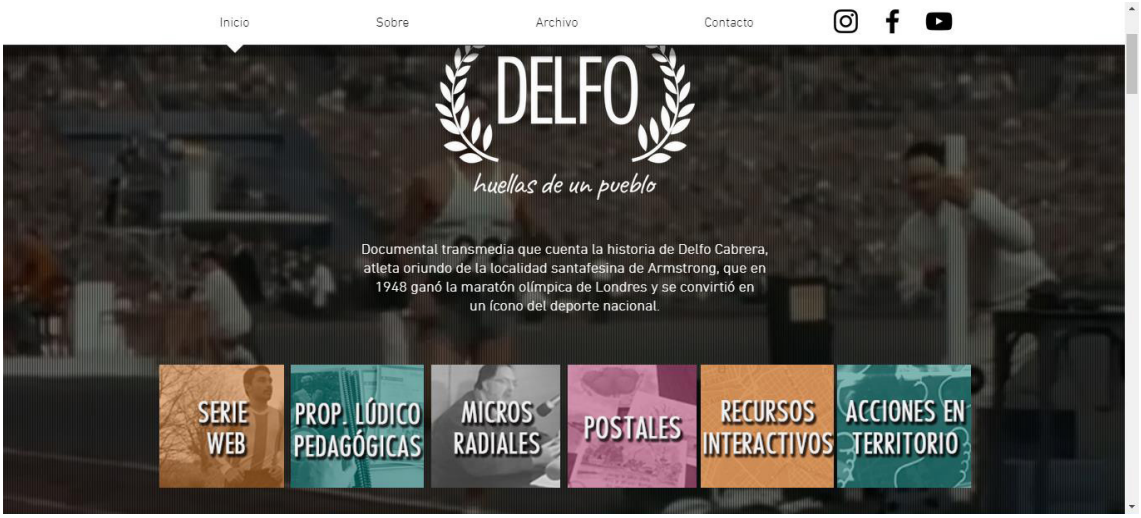
F 1 Página de inicio del proyecto
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 2 Presentación de productos “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 3 Presentación serie documental “Delfo, huellas de un pueblo”.
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

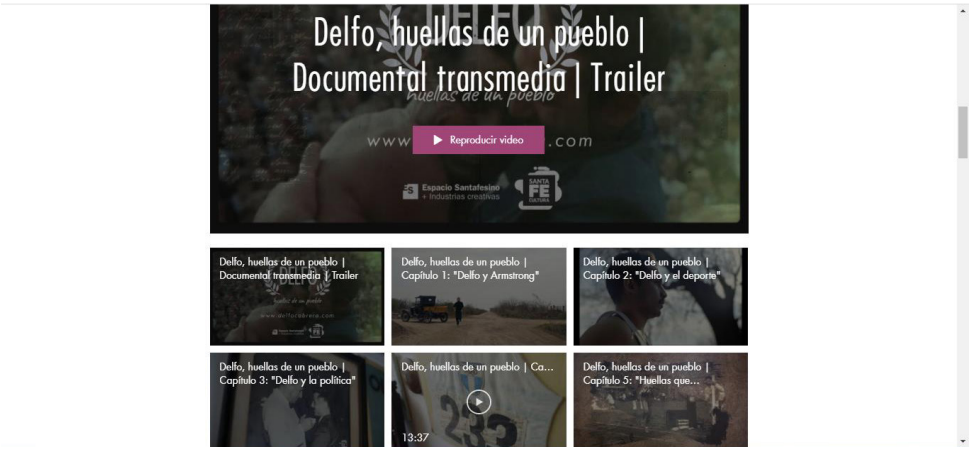
F 1





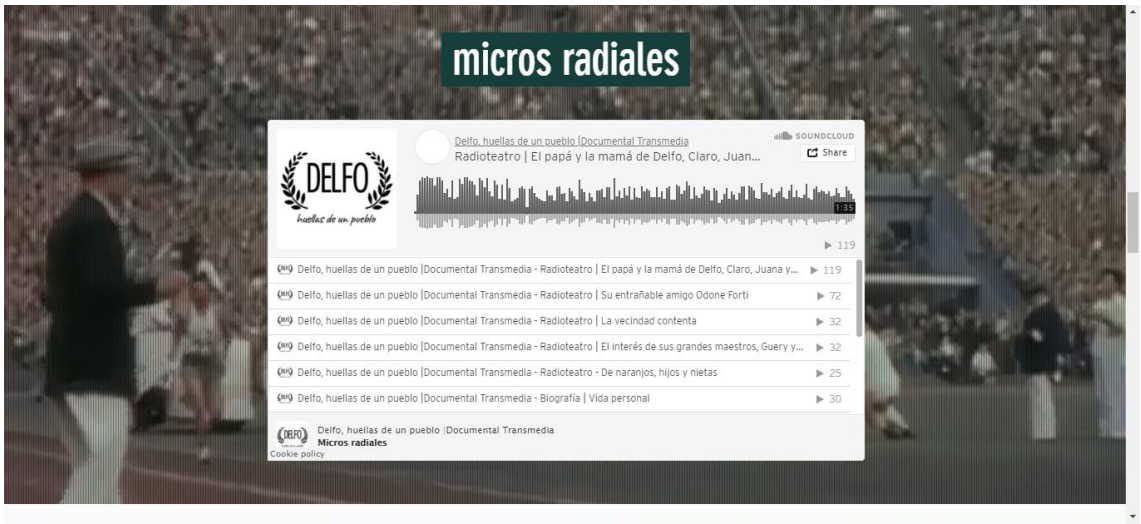
F 2

F 3



F 4

F 5



F6

F 4 Capitulos serie documental “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 5 Micros radiales “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 6 Propuestas lúdico pedagógicas “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 7 Postales “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 8 Árbol genealógico “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 9 Rap Delfo “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 10 Equipo técnico y financiaciones “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

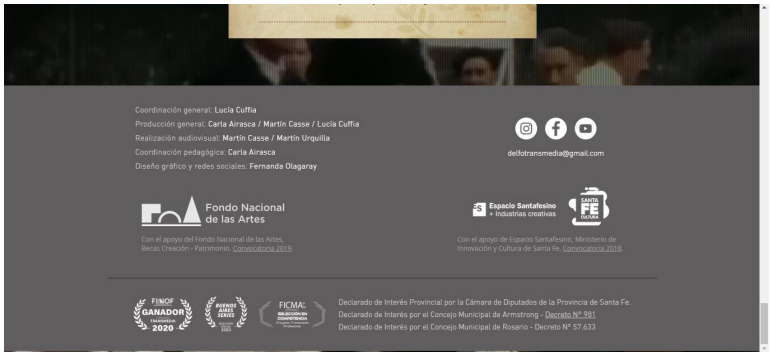
F 11 Pestaña descripción del proyecto “Delfo, huellas de un pueblo”
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F7

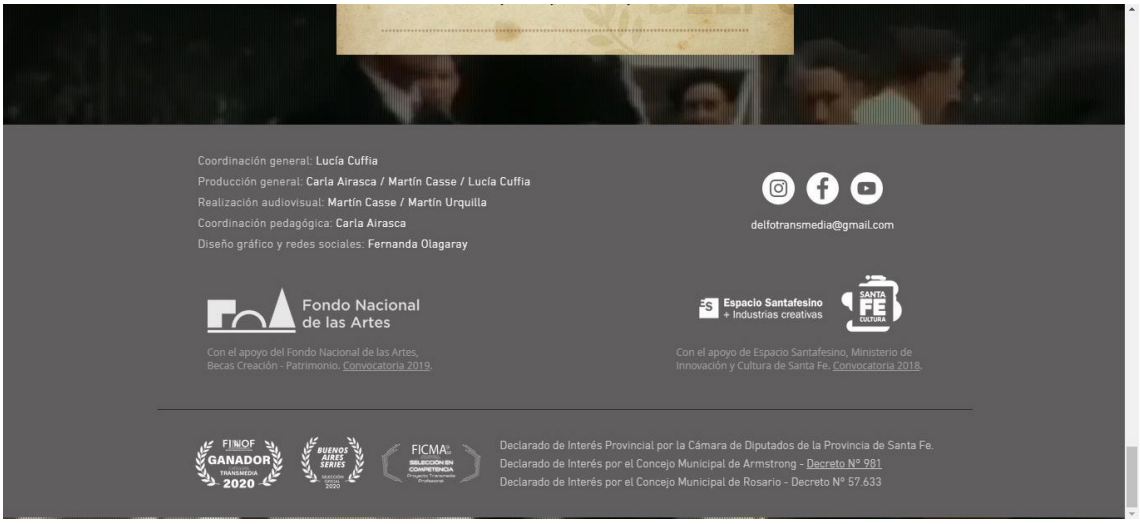
F 8

F 9

F 10



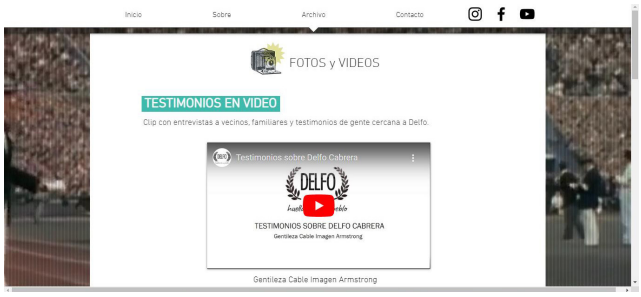
F11



F 12 Presentación de archivo “Delfo, huellas de un pueblo”

Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,

Sitio web (2022)

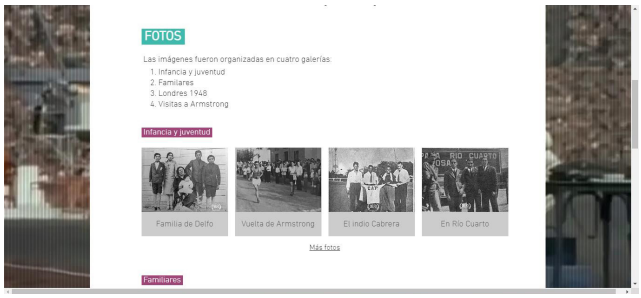


F12

F 13 Archivo: fotos y videos “Delfo, huellas de un pueblo”

Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,

Sitio web (2022)



F 13

F 14 Archivo: fotos “Delfo, huellas de un pueblo”

Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,

Sitio web (2022)

F 14

F 15

F 15 Archivo:cartas y revistas (tapas de revistas) “Delfo, huellas de un pueblo”

Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,

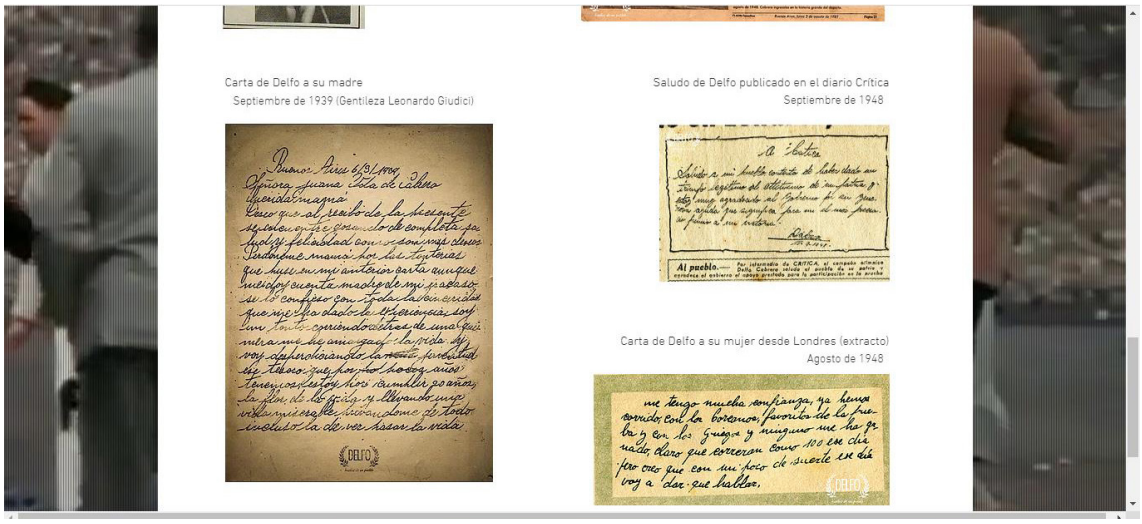
Sitio web (2022)

F 16 Archivo:cartas y revistas (cartas) “Delfo, huellas de un pueblo”

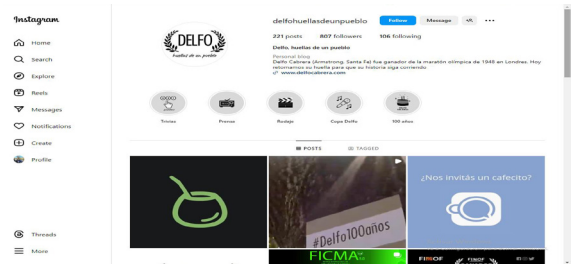
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,

Sitio web (2022)

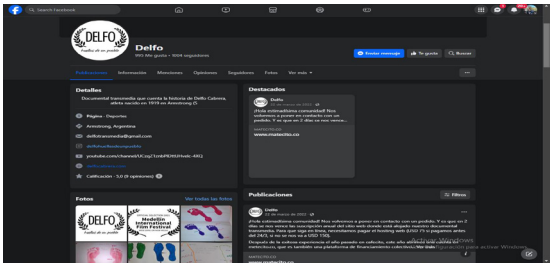
F16



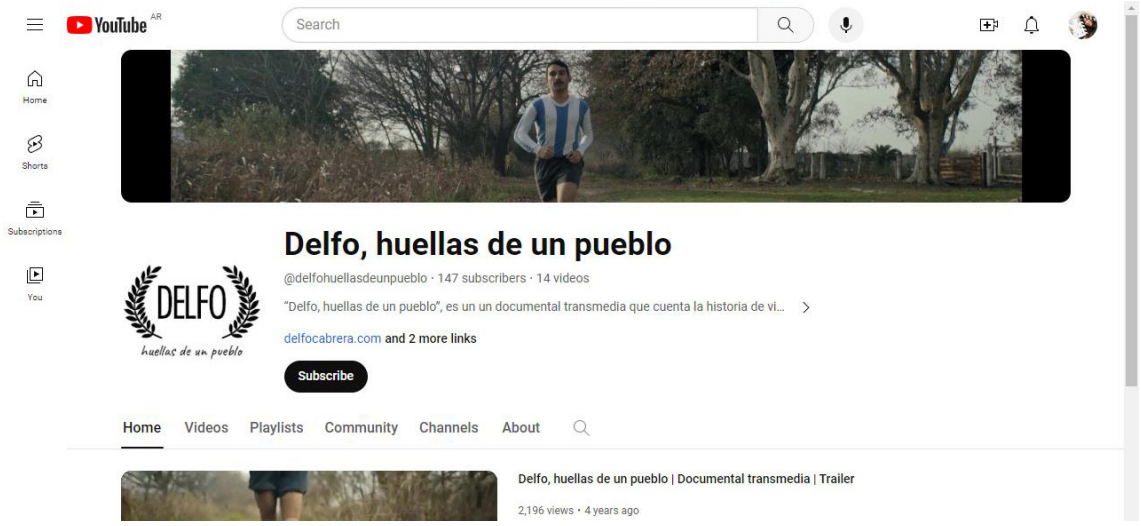
F 17



F 18



F 19



F20

F 17 Archivo oral (audios)"- Delfo, huellas de un pueblo"
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 18 Instagram"Delfo, huellas de un pueblo"
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Sitio web (2022)

F 19 Facebook "Delfo, huellas de un pueblo"
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
Facebook (2022)

F20 Canal de YouTube "Delfo, huellas de un pueblo"
Fuente: Delfo, huellas de un pueblo,
YouTube (2022)

CRISÁLIDA

F 1 Página de inicio del proyecto
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

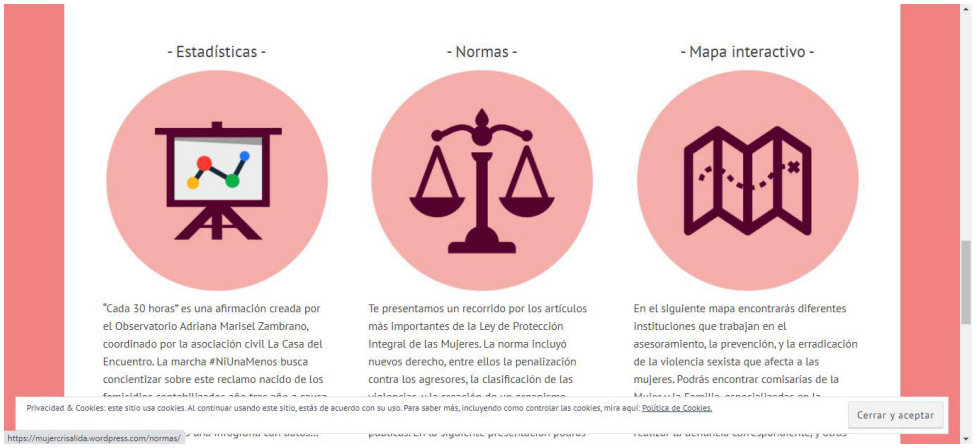
F 2 Presentación línea de tiempo. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 1

F 2

F 3

F4



F5

F 3 Línea de tiempo. Crisálida

Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 4 Línea de tiempo. Crisálida

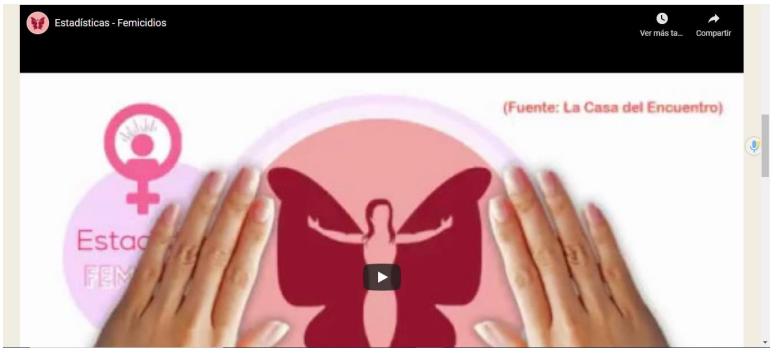
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

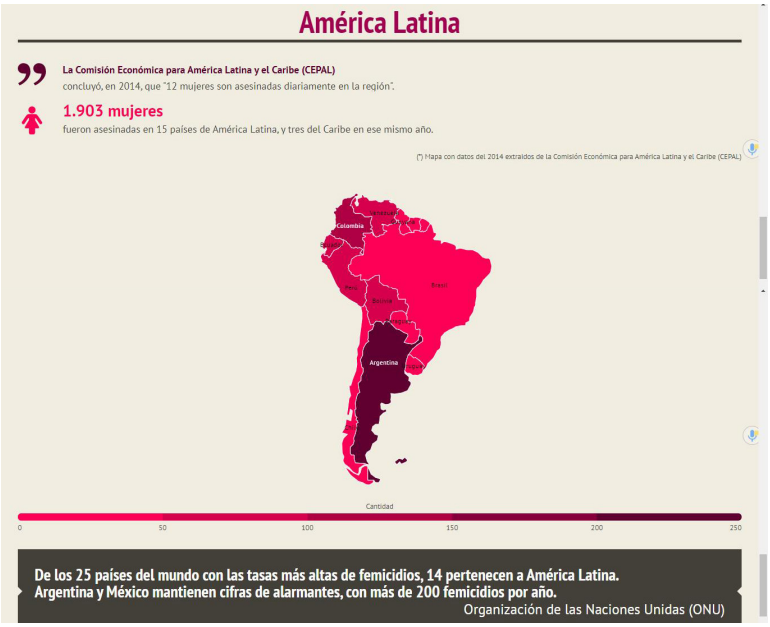
F 5 Otros productos. Crisálida

Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 6 Presentación Estadísticas. Crisálida

Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)





F7

F8

F9

F 7 Estadística, gráfico Crisálida

Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F8 Estadísticas, video Crisálida

Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F9 Infografía Crisálida

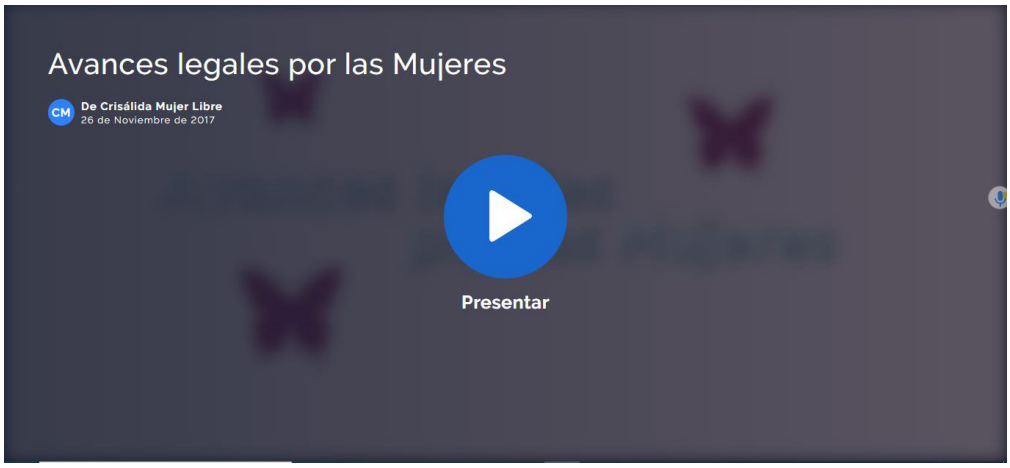
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 10 Presentación Normas. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 11 Presentación Normas en Prezi. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Prezi (2022)

F 12 Presentación Ley Brisa. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Google Slide (2022)

F10



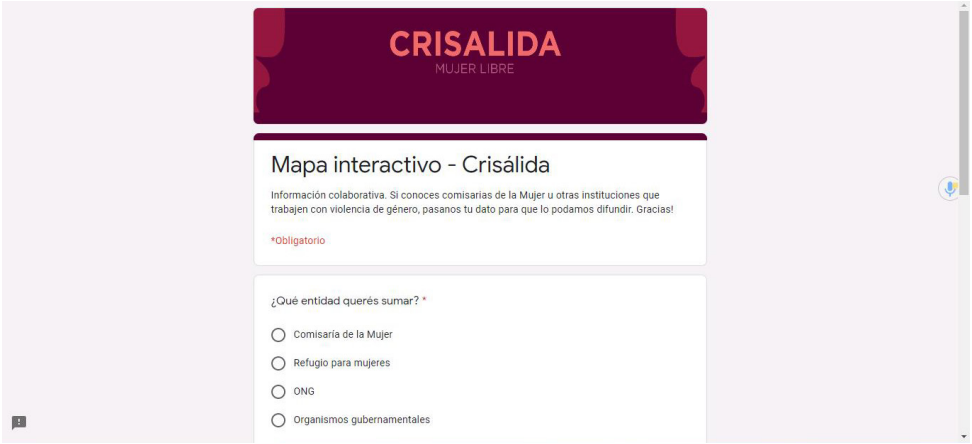
F11

F12

F13

F14

F15



F 13 Presentación Mapa interactivo. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 14 Formulario de participación en Mapa interactivo. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Prezi (2022)

F 15 Presentación proyecto trasnmedia. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Google Slide (2022)

F16

F17

F 16 Presentación equipo. Crisálida

Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 17 Comunicación. Crisálida

Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 18 Facebook. Crisálida

Fuente: Crisálida, mujer libre, Facebook (2022)

F 19 X (ex Twitter). Crisálida

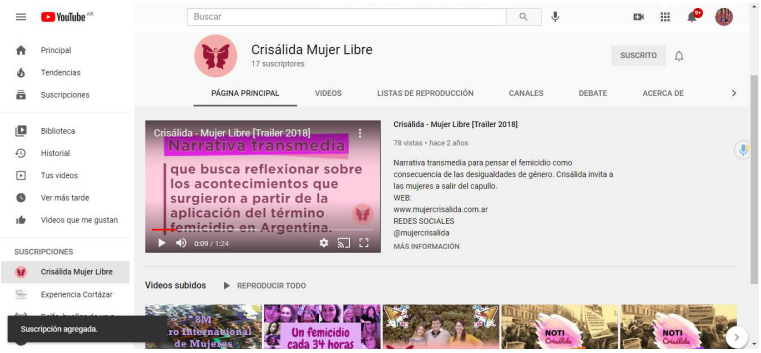
Fuente: Crisálida, mujer libre, X (ex Twitter) (2022)

F18

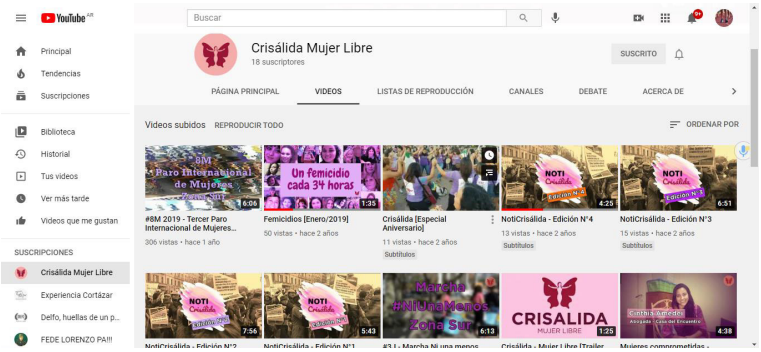
F19

F20

F21



F22



F23

F 20 Instagram. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Instagram (2022)

F 21 Instagram. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Instagram (2022)

F 22 Youtube. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Youtube (2022)

F 23 Youtube. Crisálida
Fuente: Crisálida, mujer libre, Youtube (2022)

EXPERIENCIA CORTÁZAR

F 1 Página de inicio del proyecto
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

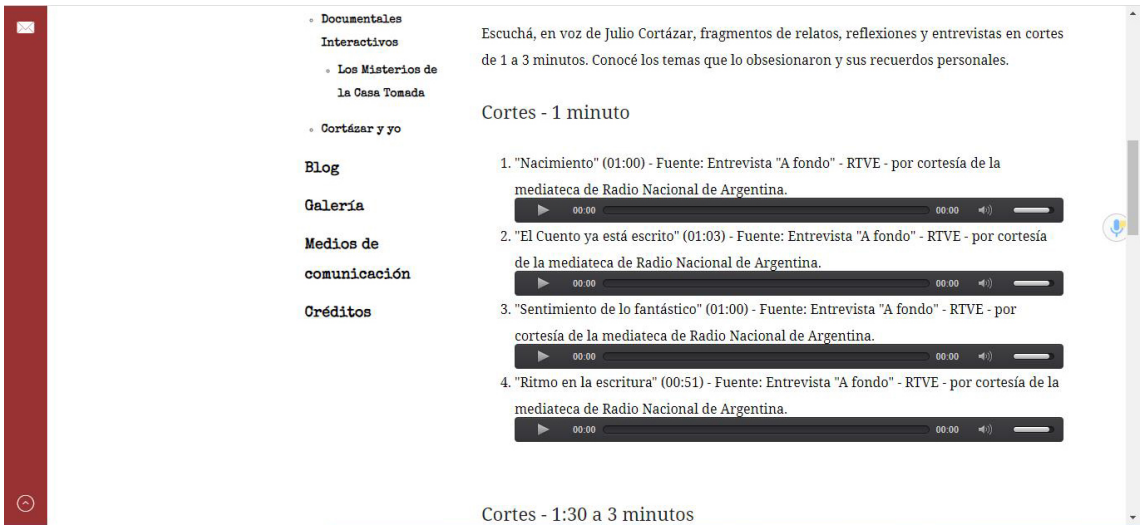
F 2 Introducción al proyecto “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F 3 Producto: Cortázar por sí mismo “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F 1

F 2

F 3



F4

F5

F4 Producto: Cortázar por sí mismo. Audios."Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F5 Producto: Cortázar por nosotros. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F6 Cortázar por nosotros. Propuesta participativa. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F7 Cortázar por nosotros. Tutorial. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F6

F7

F4

F4

F10

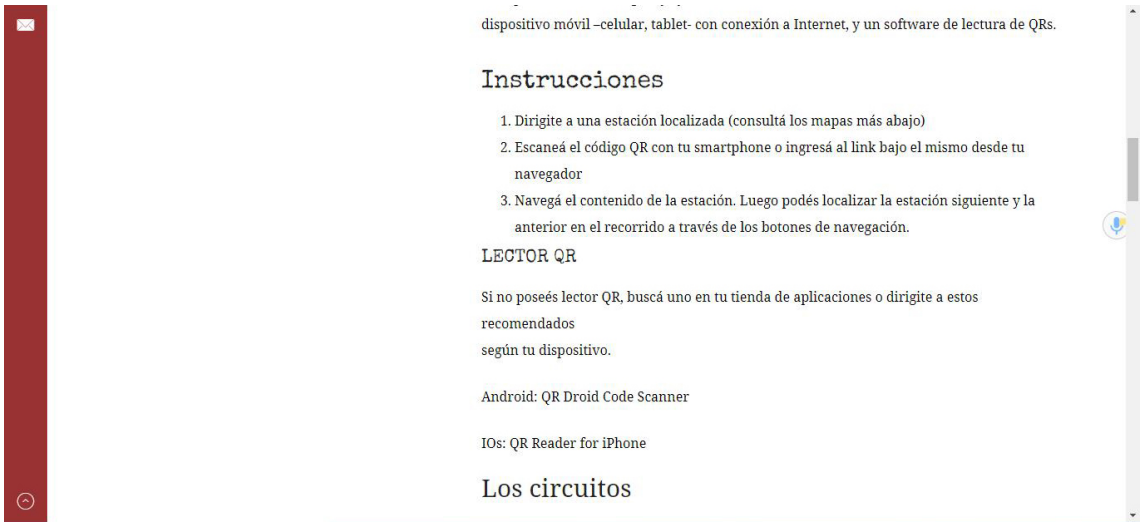
F8 Producto: Sonido en banda. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F9 Sonido en banda. Participación. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F10 Página aleatoria "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F11

F11 Producto: Circuitos urbanos. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)



dispositivo móvil –celular, tablet- con conexión a Internet, y un software de lectura de QRs.

Instrucciones

1. Dirigite a una estación localizada (consultá los mapas más abajo)
2. Escaneá el código QR con tu smartphone o ingresá al link bajo el mismo desde tu navegador
3. Navegá el contenido de la estación. Luego podés localizar la estación siguiente y la anterior en el recorrido a través de los botones de navegación.

LECTOR QR

Si no poseés lector QR, buscá uno en tu tienda de aplicaciones o dirigite a estos recomendados
según tu dispositivo.

Android: QR Droid Code Scanner

IOs: QR Reader for iPhone

Los circuitos

F12

F13

F14

www.experienciacortazar.com.ar

"Cortázar, profesor en la UNCuyo"

Descubrí las actividades del joven profesor Cortázar en la Mendoza de los años cuarenta en este paseo por el microcentro de la ciudad. Conocé detalles de sus clases en la Universidad de Cuyo, conferencias, la publicación del primer cuento firmado con su nombre real y la situación universitaria de la época.
Inicia en "Ex emplazamiento de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNCuyo" - Rivadavia 40 –
Los circuitos en Google Maps.

Circuitos urbanos
Cortázar Profesor

sus conocimientos sobre Cortázar y su obra.

Circuito en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNCuyo, Mendoza

Circuito en el Auditorio "Juan Figueredo" – Facultad de Humanidades, UNaM, Posadas, Misiones

El Proyecto

Productos

- Cortázar por sí mismo
- Cortázar por nosotros
  - Ir a aplicación
- Sonidos en Banda
  - Ir a aplicación
- Circuitos urbanos
- Cortázar en el mundo
- Adiós, Robinson
- Largázar y el Oso
- Documentales Interactivos
  - Los Misterios de la Casa Tomada

Cortázar en el mundo

Distintos compatriotas nos han hecho llegar la inquietud de incluir en nuestra Experiencia los homenajes que han llevado a cabo en distintas ciudades del mundo.

A su vez, otros se han entusiasmado con ser nuestros cómplices y desplegar Circuitos

F15

F12 Instrucciones Circuitos urbanos. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

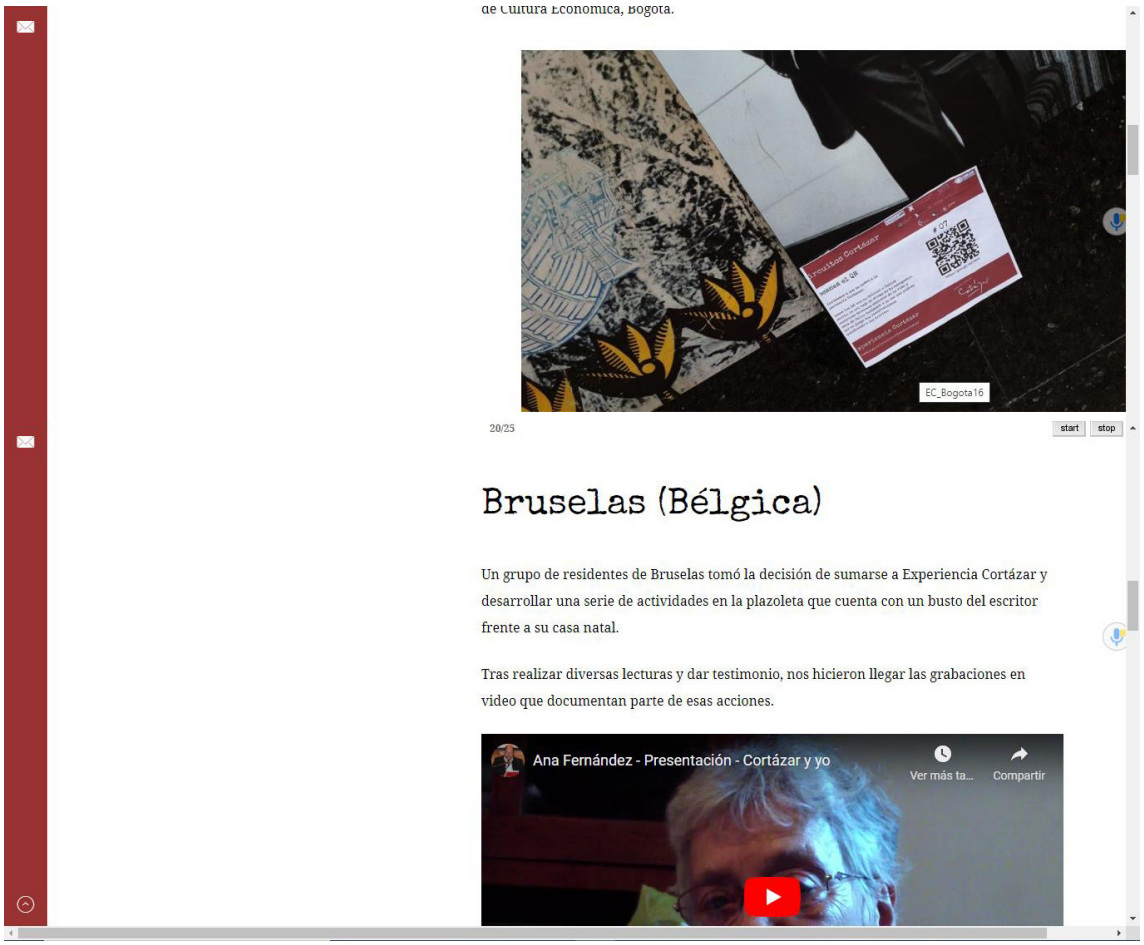
F13 Circuitos urbanos. Ejemplo 1. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F14 Circuitos urbanos. Ejemplo2. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

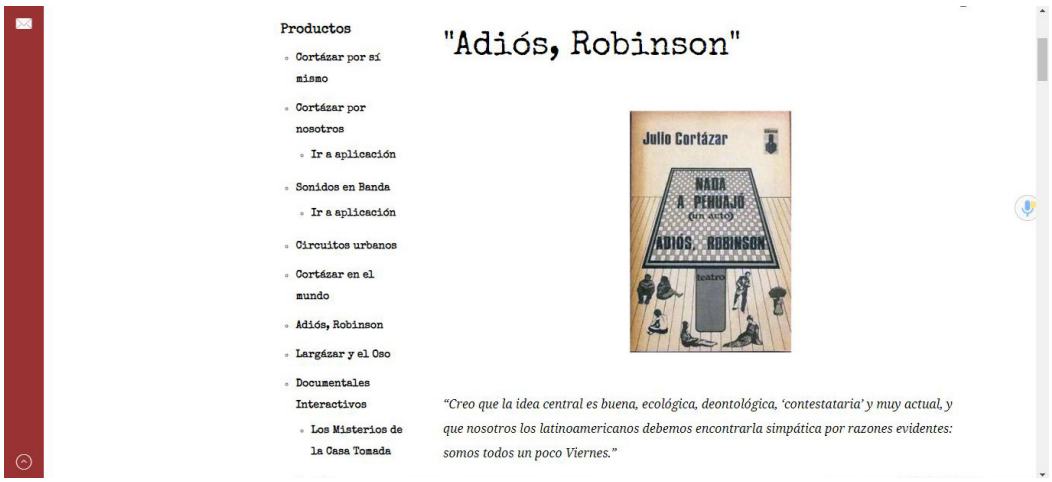
F15 Producto Cortázar por el mundo. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F16 Producto Cortázar por el mundo. Ejemplo: Bruselas. “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F17 Producto “Adiós, Robinson”. “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)



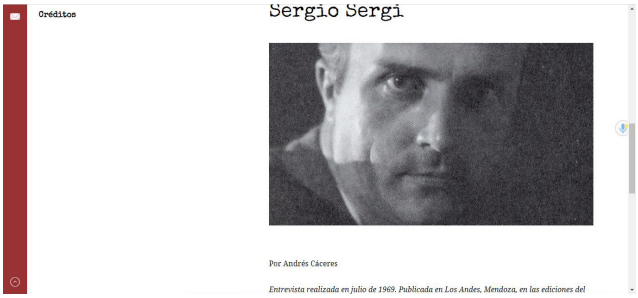
F16



F17

F18

F19



F20

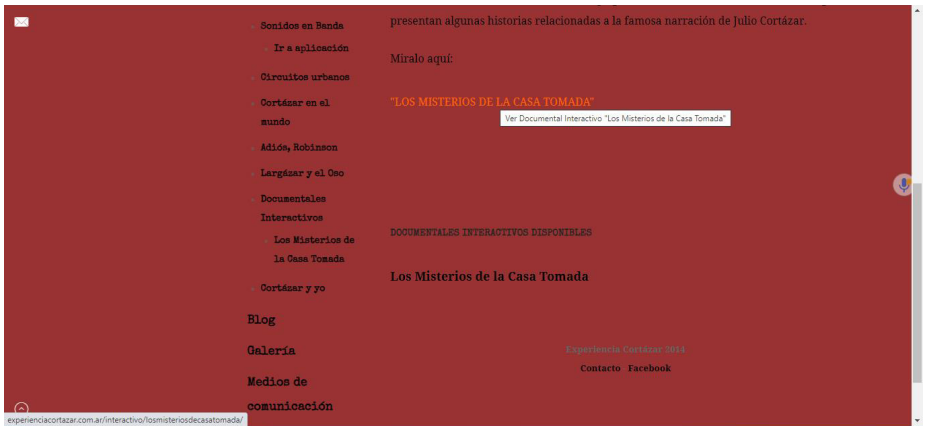
F21

F18 "Adiós, Robinson". Radioteatro. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F19 Producto Lagázar y el oso. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F20 Relación entre Cortázar y Sergio Sergi. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F21 Producto: Documental interactivo "Los misterios de la casa tomada" "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)



F22

F23

F22 Producto: Documental interactivo "El oso gruñón" "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar
Sitio web (2022)

F23 Producto: Documental interactivo "El misterio del génesis" "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar
Sitio web (2022)

F24 Participación: Hablen, tienen tres minutos. "Experiencia Cortázar"
Fuente: Experiencia Cortázar
Sitio web (2022)

F24

F25

F26

F25 Blog. “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Blog (2022)

F26 Acuerdos de invitación y participación. “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

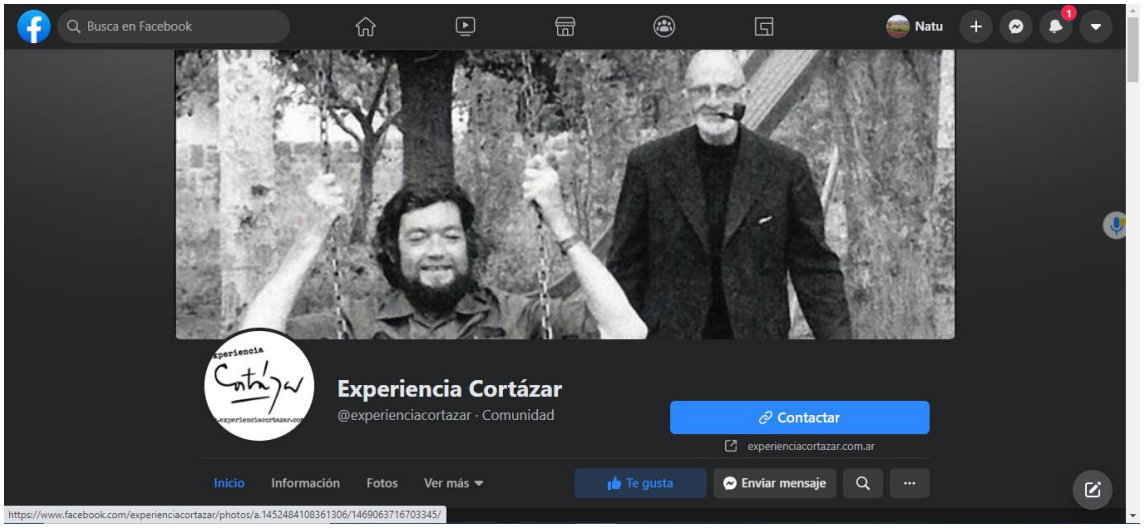
F27 Formulario de contacto.. “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2022)

F27

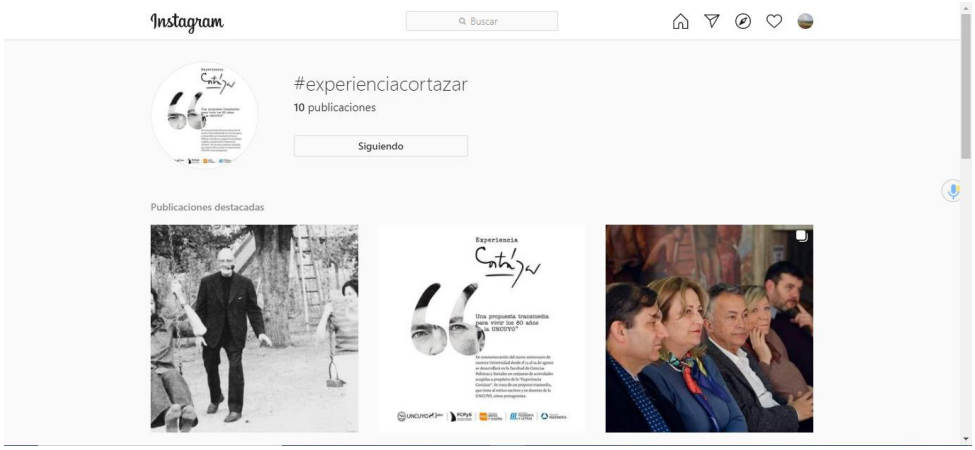
F28 Facebook. “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Facebook (2022)

F29 Instagram. “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar Instagram (2022)

F30 X – (Twitter). “Experiencia Cortázar”
Fuente: Experiencia Cortázar X (2022)



F28



F29

F30

F31 YouTube.“Experiencia Cortázar”

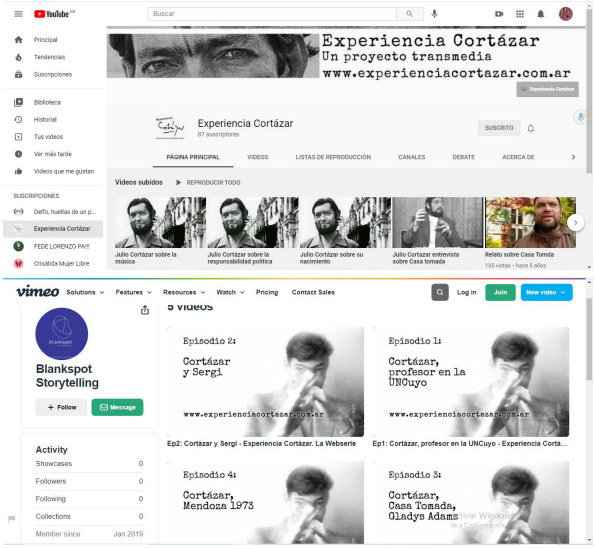
Fuente: Experiencia Cortázar YouTube (2022)

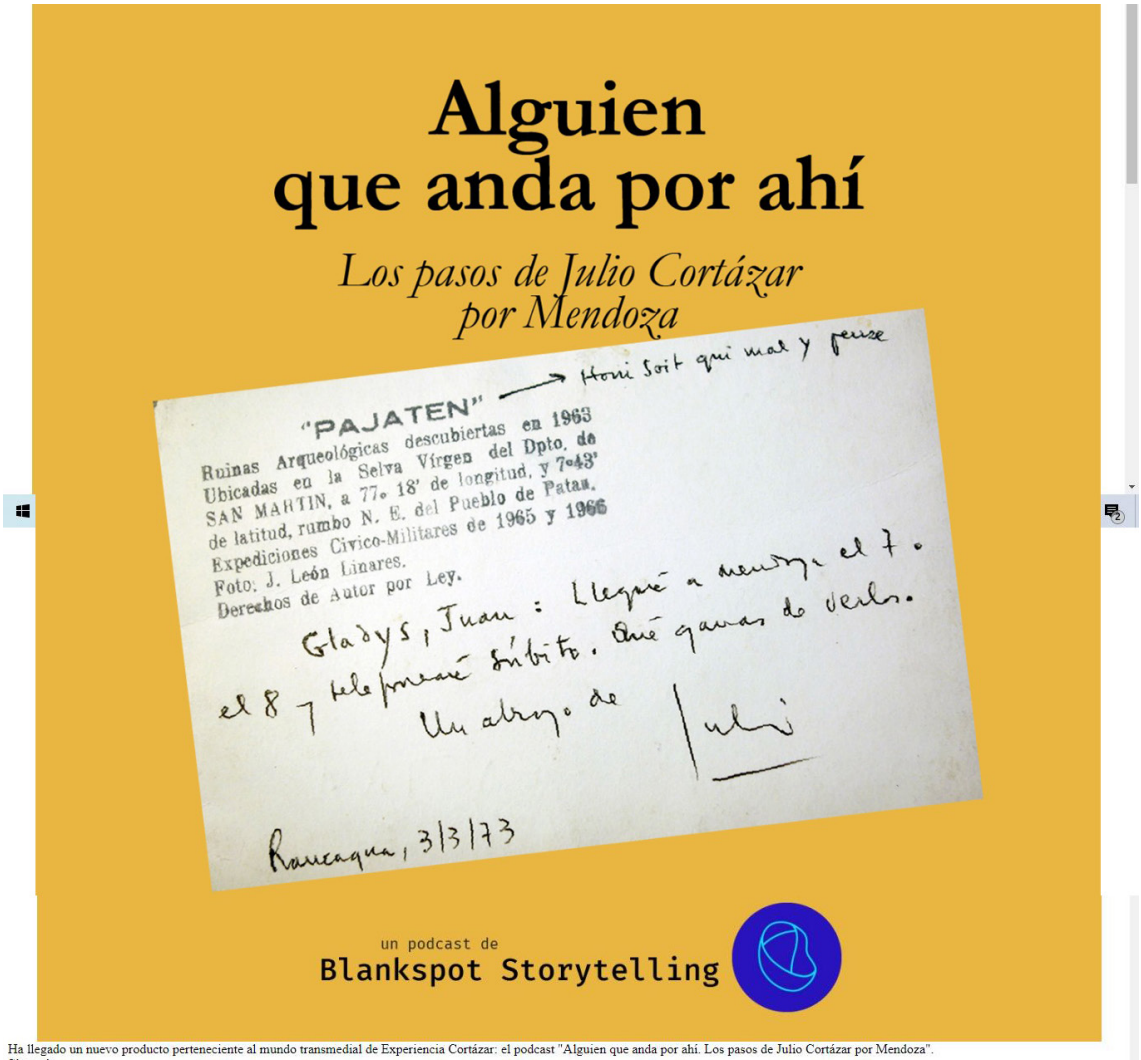
F31 Blankspot Storytelling. Serie Web “Experiencia Cortázar”

Fuente: Experiencia Cortázar Vimeo (2022)

F31 Inicio actual. “Experiencia Cortázar”

Fuente: Experiencia Cortázar Sitio web (2023)





Ha llegado un nuevo producto perteneciente al mundo transmedial de Experiencia Cortázar: el podcast "Alguien que anda por ahí. Los pasos de Julio Cortázar por Mendoza".

Sinopsis

Julio Cortázar fue docente en la Universidad de Cuyo, Mendoza, Argentina en 1944 - 45. Este hecho casi secreto fue gravitante en su vida personal y artística, sobre todo su amistad con el plástico Sergio Sergi, su esposa Gladys Adams y sus hijos. En 1973, Cortázar volvió a Mendoza y se reencontró con sus viejos amigos y otros nuevos, producto de su actividad literaria. Este podcast nos cuenta la historia.

Son seis episodios, incluido el de créditos, que suman 55:32 minutos de duración.

Puede escucharse en SoundCloud en https://soundcloud.com/blankspot-storytelling/sets/alguien-que-anda-por-ahi y próximamente en Spotify, Google Podcasts y Apple Podcasts.

Créditos

"Alguien que anda por ahí" es una producción de Blankspot Storytelling escrita, realizada y dirigida por **Gabriel** y **Sergio Romero**.

La lectura de los textos de Julio Cortázar la hizo **Alejandro Manzano**.

Las entrevistas fueron realizadas y registradas por **Julio Bertolotti, Gonzalo Prado** y **Sergio Romero**.

Los archivos sonoros fueron cedidos por **Radio Nacional** en el marco de la Experiencia Transmedia "Experiencia Cortázar".

La producción agradece especialmente a: **Fernando** y **Susana Hocevar; Jaime Correas; Lucas Fallet La Rocca y a su tía, Graciela La Rocca; Valeria Roig, Eduardo Noé, Celia Martínez** y **Susana Pelayes**.

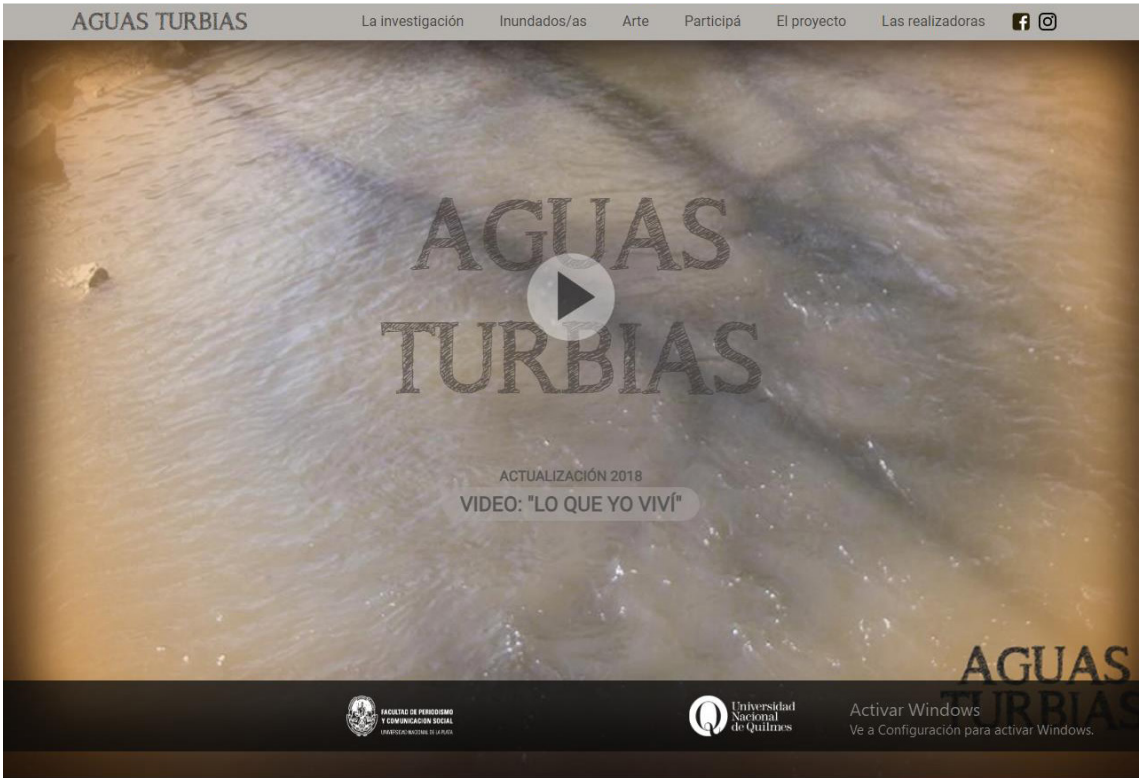
Agradecemos además a: **Gastón** y **Javier Romero, Hernán Cazzaniga, Graciela Disteffano, Joel Vanbroekhoven, Daniel Cabrera, Marcelo Recabarren, Federica De Filippi** y a **todos aquellos que, de un modo u otro, siguen participando en Experiencia Cortázar**.

AGUAS TURBIAS

F 1 Página de inicio de Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2023)

F 2 Presentación del proyecto Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)

F 1



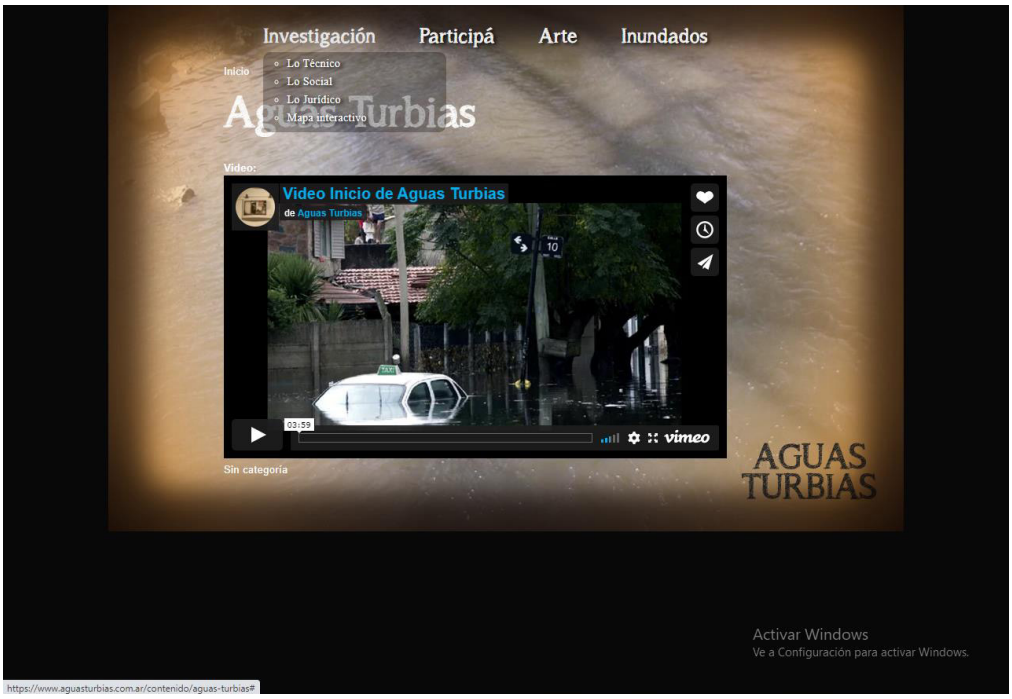
F 2

F 3

F4

F 3 Presentación de las realizadoras Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)

F 4 Presentación de video inicio: Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)



F5

F6

F5 Pestaña Investigación en Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)

F6 Pestaña Investigación: Lo técnico en Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)

F7 Pestaña Investigación: Lo social en Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)

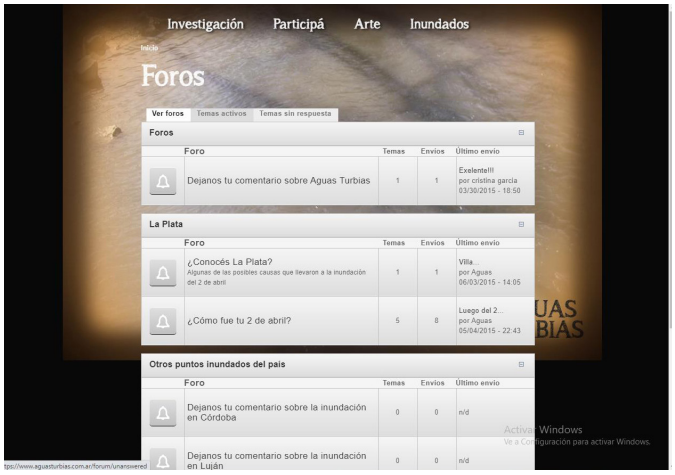
F8 Pestaña Investigación: Lo jurídico en Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)

F9 Foro en Aguas Turbias
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)

F10 Logueo para participar en Foro de Aguas Turbia-
Fuente: Aguas Turbias, Sitio web (2022)

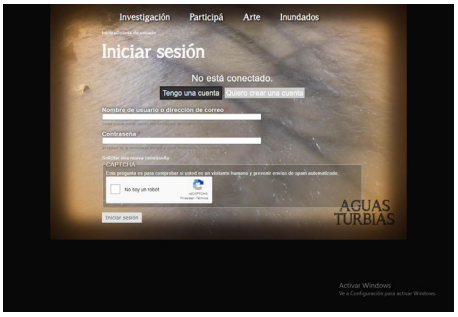
F7

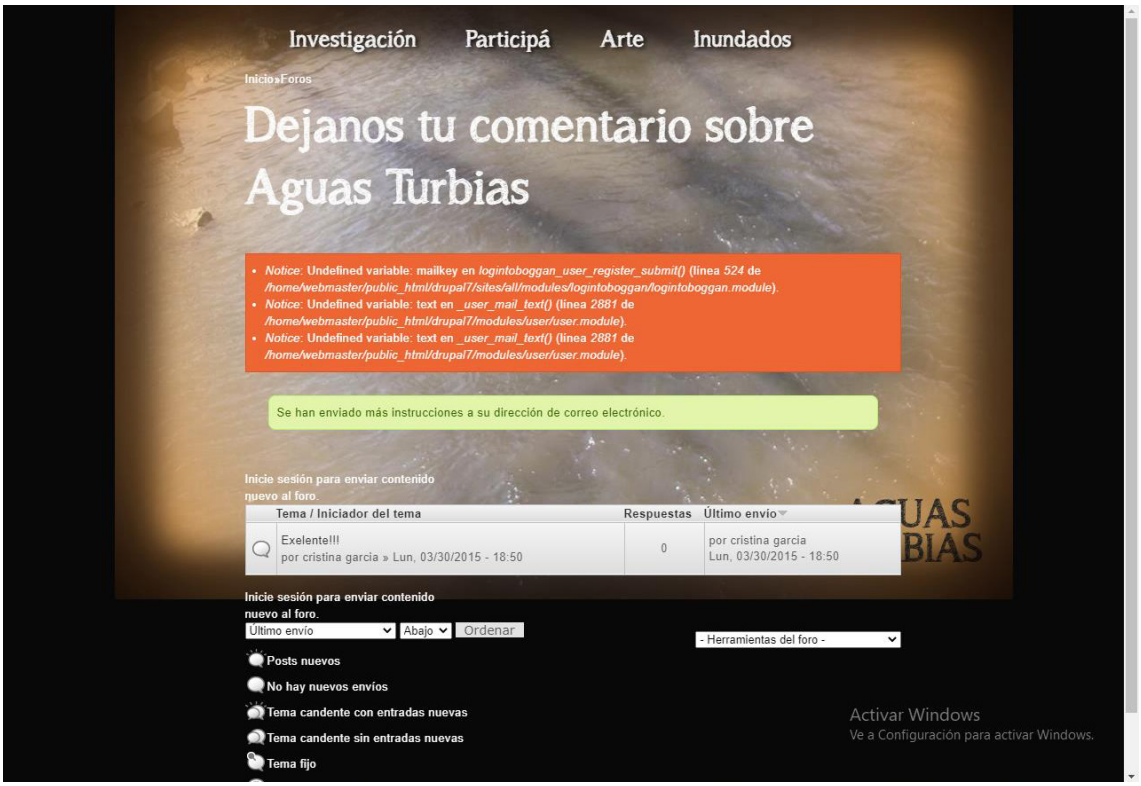
F8



F9

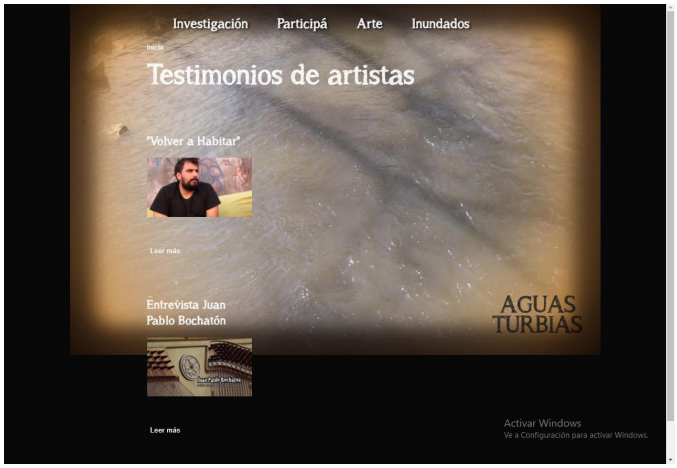
F10





F11

F12

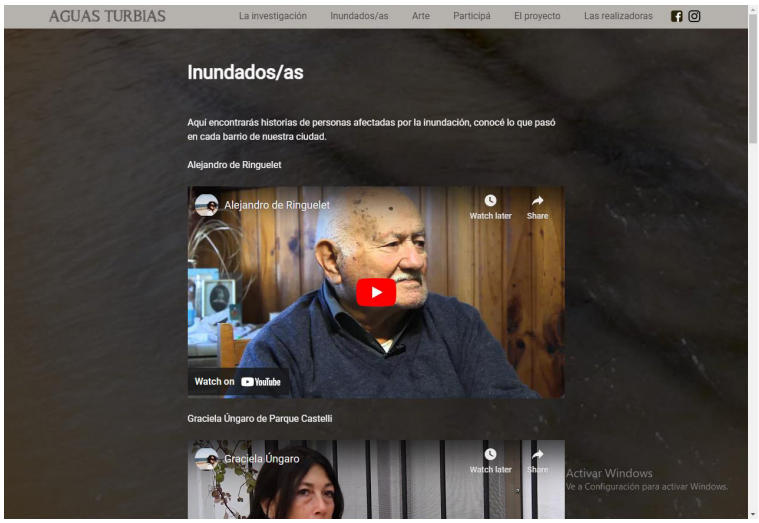


F13

F11 Espacio para comentarios en Aguas Turbias
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F12 Pestaña Arte: Testimonio de artistas
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F13 Pestaña Arte: Galería de fotos
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)



F14

F15

F 14 Pestaña Inunadados/a

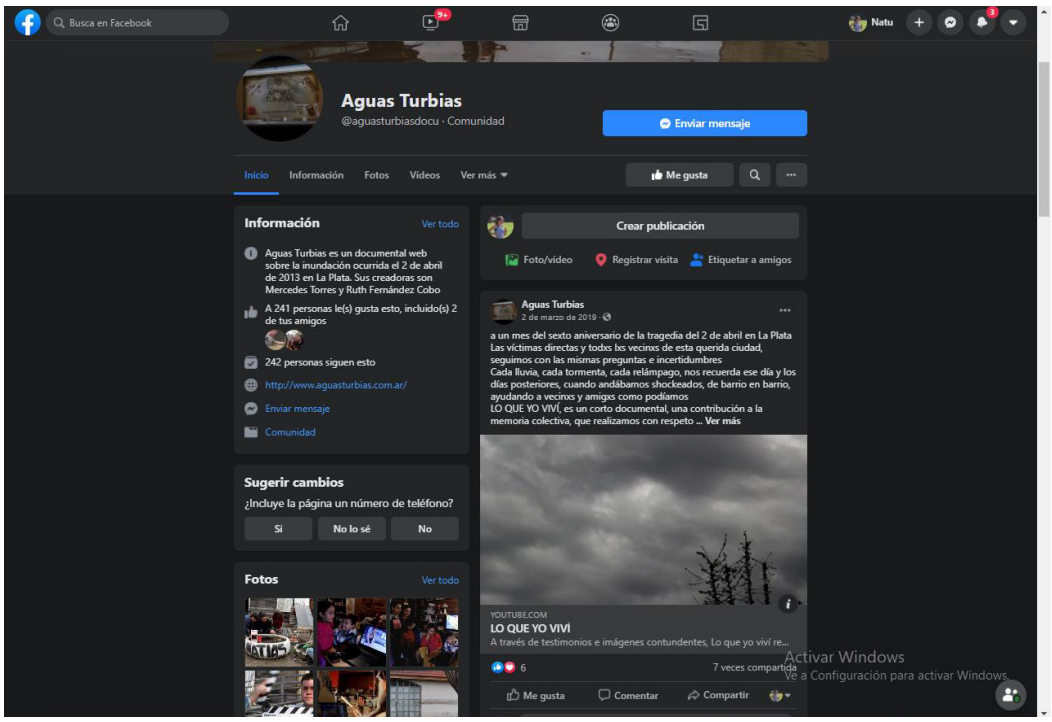
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2023)

F 15 Video Alejandro de Ringuelet

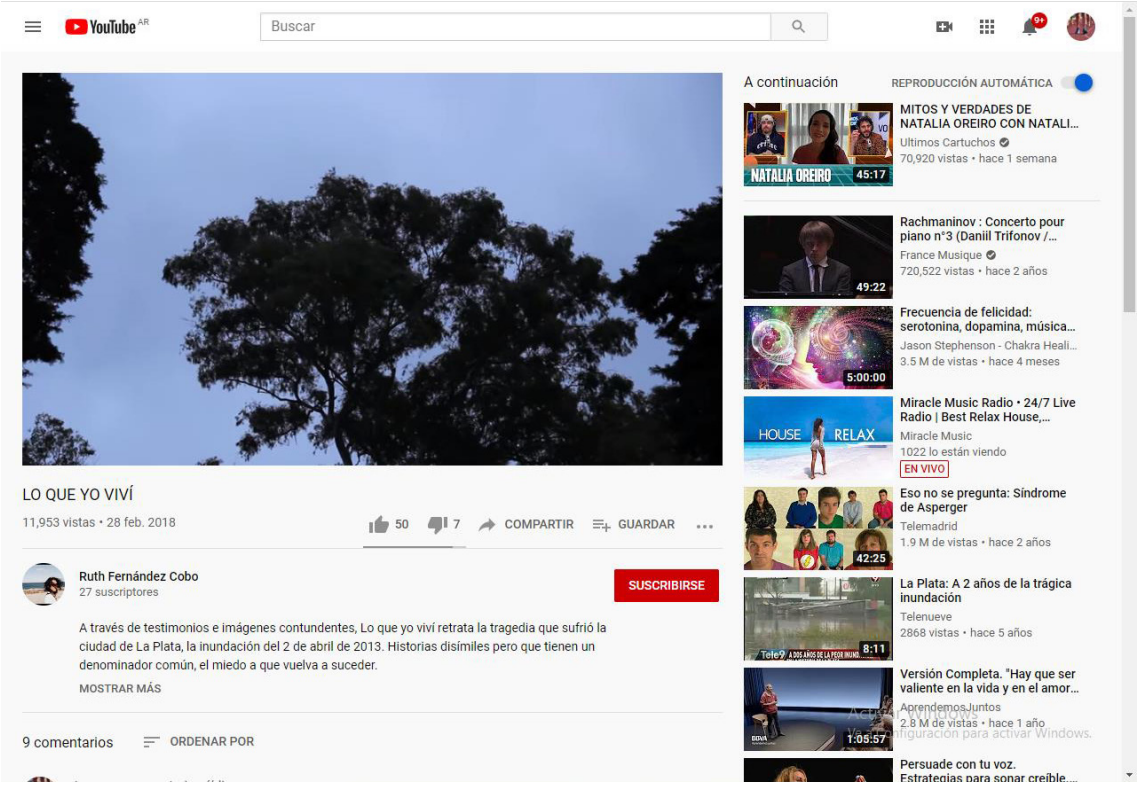
Fuente: Crisálida, mujer libre, Sitio web (2022)

F 16 Facebook Aguas Turbias

Fuente: Crisálida, mujer libre, Facebook (2022)



F16



F17

F18

F 17 Youtube -canal de Ruth Fernandez Cobo. Aguas Turbias

Fuente: Crisálida, mujer libre, Youtube (2022

F 18 Instagram Aguas Turbias

Fuente: Crisálida, mujer libre, Instagram (2023)

ENTER-VISTAS

Entrevistas realizadas de forma remota por videollamada a realizadores y productores de los proyectos:

De Barrio Somos

Delfo, huellas de un pueblo

Crisálida

Experiencia Cortazar

Aguas Turbias.

El link a las desgrabaciones de las mismas es: https://drive.google.com/drive/folders/1Sz0RGyM4xZz-roEXLw3bKxeuL3ge_qiz?usp=drive_link