



UNR Universidad
Nacional de Rosario



FACULTAD DE CIENCIA POLÍTICA
Y RELACIONES INTERNACIONALES
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO



**Maestría en
COMUNICACIÓN DIGITAL
INTERACTIVA**
Modalidad a Distancia

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO
Facultad de Ciencia Política y
Relaciones Internacionales

MAESTRIA EN COMUNICACIÓN DIGITAL
INTERACTIVA –
MODALIDAD A DISTANCIA

Documentales y mundos narrativos transmediales:
la expansión de la narrativa audiovisual y sus
elementos para la inmersión del usuario en relatos
de no ficción

Autora: Lic. Natalia Sofía Revello Mouriz
Director: Dr. Jorge Vázquez-Herrero

Montevideo, 2021

Secretaría de Investigación y Posgrado

Riobamba 250 Bis. Monoblock Nº 1 - C.U.R. - 2000EKF Rosario, Santa Fe. Argentina
+54 341 480 8521/22. Fax +54 341 480 8520

<http://www.fcpolit.unr.edu.ar>

investigacionyposgrado@fcpolit.unr.edu.ar

Dirección Maestría en Comunicación Digital Interactiva

Córdoba 1814 - 2do. piso of. 124 - S2000AXD Rosario, Santa Fe. Argentina
+54 341 480 2620/22 int. 124

<http://www.unrinteractiva.com.ar/>

cdiunr@gmail.com

Resumen

El presente trabajo propone un análisis de las posibilidades que la transmediación ofrece a narraciones audiovisuales de no ficción, haciendo hincapié en los elementos generadores de inmersión del usuario y en el potencial interactivo del medio digital.

Se parte de conceptos teóricos como documental multimedia interactivo, narrativas transmedia, interactividad e inmersión para guiar el análisis de cinco documentales iberoamericanos: *Detrás del Paraíso* (España), *Antártida.uy* (Uruguay), *4 ríos* (Colombia), *Ermitaños* (México) y *De barrio somos* (Argentina). El objetivo del análisis es caracterizar qué recursos y procedimientos convierten un relato lineal en uno interactivo o transmedia y qué elementos son utilizados para expandir el relato, fomentar la interactividad y generar inmersión del usuario.

Los resultados de la investigación son utilizados para presentar una estrategia de expansión transmedia del cortometraje *A bordo* (2015), con una realización parcial de la misma¹, con el objetivo de poner en juego diferentes estrategias que apunten a la participación del usuario.

Palabras clave: documental – multimedia – narrativas transmedia – narrativas inmersivas – interactividad – inmersión – no ficción

¹ Maqueta publicada en <https://nataliarevello.wixsite.com/a-bordo>

Abstract

The present thesis dissertation represents an analysis of the possibilities that transmedia storytelling offers to non-fiction audiovisual narratives, focusing on immersion elements and the potential of the digital medium.

Concepts such as multimedia interactive documentary, transmedia storytelling, interactivity and immersion are used to guide the analysis of five Ibero-American documentaries: *Detrás del Paraíso* (España), *Antártida.uy* (Uruguay), *4 ríos* (Colombia), *Ermitaños* (México) y *De barrio somos* (Argentina). The principal aim of this thesis dissertation is to define which resources and procedures make a linear narrative turn into a transmedia or interactive one, and which elements are put together to expand the narrative, increase interactivity and generate user immersion.

The results of the research are used to design and develop a transmedia strategy for the short film *A bordo* (2015)², with the aim of converge strategies that aim to develop user interaction.

Keywords: documentary – multimedia – transmedia storytelling –immersive narratives – interactivity – immersion – non-fiction

² Published in <https://nataliarevello.wixsite.com/a-bordo>

Agradecimientos

A mi tutor de tesis, Jorge, por su paciencia, lectura atenta y ánimos.

A la educación pública, especialmente a la Universidad de la República y la Universidad Tecnológica, por brindarme apoyo y facilidades para continuar estudiando.

A mis compañeros de Maestría, sin cuyo consejo, empuje y comentarios, no podría haber terminado.

A mi madre y a mi padre, por su apoyo incondicional e insistencia para que estudie.

A mi hermana, hermanos y amigos, por alivianarme la carga.

A Hashi, por su compañía incuestionable desde el primer día.

A Chicha y Jazmín, por sentarse al lado mío durante las largas noches de lectura y escritura de este trabajo.

Contenido

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Agradecimientos	4
Índice de gráficos y cuadros	7
Introducción	11
1. Documental y representación de la realidad	13
1.1 Primera aproximación al concepto de documental	13
1.2 Representación de la realidad: Bill Nichols y el documental	14
1.3 Principios de un producto multimedia interactivo	18
2. Narrativas transmedia y producción de no ficción	22
2.1 El arte de crear mundos.....	22
2.2 Crossmedia y transmedia	25
2.3 Principios, mandamientos y reglas.....	28
2.4 Proyectos retroactivos y proactivos	34
2.5 Convergencia participativa.....	35
3. Documental multimedia interactivo y transmedia	37
3.1 El documental y el medio digital	37
3.2 Hacia una definición de documental multimedia interactivo.....	43
3.3 Acerca de la interactividad.....	48
3.4 Acerca de la inmersión.....	51
4. Análisis de producciones digitales interactivas de no ficción	56
4.1 Criterio de selección de corpus y obras seleccionadas.....	56
4.2 Ficha de análisis y metodología	57
4.3 Análisis de obra 1: <i>Antártida.uy</i>	58
4.4 Análisis de obra 2: <i>Detrás del Paraíso</i>	69
4.5 Análisis de obra 3: <i>4 ríos</i>	76
4.6 Análisis de obra 4: <i>De barrio somos</i>	87
4.7 Análisis de obra 5: <i>Ermitaños</i>	94
5. Estrategia de expansión transmedia de proyecto <i>A bordo</i>	104
5.1 Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).....	104
5.2 Maqueta de <i>A bordo</i> : un recorrido transmedia del tren en Uruguay.....	109
5.2.1 Narrativa: mundo de la historia	109

5.2.2 Experiencias: los públicos y la participación del usuario	115
Audiencias.	¡Error! Marcador no definido.
5.2.3 Plataformas: las extensiones de la historia.....	118
5.2.4 Un recorrido posible: experiencia simulada de un usuario tipo	130
5.2.5 Modelo de sitio web del <i>webdoc A bordo</i>	131
6. Reflexiones finales.....	140
7. Bibliografía	145

Índice de gráficos y cuadros

Gráfico Gráfica 1 - Tabla Hipertextualidad en el documental interactivo: parámetros y caracterización. Elaborada por Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña, (2017).....	20
Gráfica 2 - Vinculación de modalidades de representación de Bill Nichols y modalidades de navegación e interacción de Arnau Gifreu (Gifreu, 2011).	43
Gráfica 3 - Ficha de análisis con explicación por campo de variable. Elaboración propia.	58
Gráfica 4 - Tabla guía de análisis de <i>Antártida.uy</i>	58
Gráfica 5 - Captura de pantalla del documental <i>Antártida.uy</i>	59
Gráfica 6 - Captura de pantalla de la fotografía de inicio del documental <i>Antártida.uy</i>	60
Gráfica 7 - Tabla con descripción de puntos y componentes de la fotografía de la home del documental <i>Antártida.uy</i>	60
Gráfica 8 - Estructura básica de los contenidos de cada punto de la fotografía inicial de <i>Antártida.uy</i>	61
Gráfica 9 - Captura de pantalla del Punto Naturaleza en la fotografía de inicio del documental <i>Antártida.uy</i>	62
Gráfica 10 - Captura de pantalla del audiovisual del Punto Naturaleza del documental <i>Antártida.uy</i>	62
Gráfica 11 - Captura de pantalla de la galería de fotos del Punto Naturaleza del documental <i>Antártida.uy</i>	63
Gráfica 12 - Captura de pantalla de la entrevista audiovisual al Jefe de Base del Punto Casa del Jefe del documental <i>Antártida.uy</i>	63
Gráfica 13 - Captura de pantalla de la infografía del documental <i>Antártida.uy</i>	64
Gráfica 14 - Captura de pantalla de la sección Línea de Tiempo del documental <i>Antártida.uy</i>	64
Gráfica 15 - Captura de pantalla de la sección Pioneros del documental <i>Antártida.uy</i>	65
Gráfica 16 - Captura de pantalla de la sección Audios del documental <i>Antártida.uy</i>	65
Gráfica 17 - Captura de pantalla de la sección La Base del documental <i>Antártida.uy</i>	66
Gráfica 18 - Estructura básica de la narración del documental <i>Antártida.uy</i> . Elaboración propia.	68
Gráfica 19 - Tabla guía de análisis de <i>Detrás del Paraíso</i>	70
Gráfica 20 - Captura de pantalla del mensaje inicial del documental <i>Detrás del Paraíso</i>	70
Gráfica 21 - Captura de pantalla de la elección de destino del documental <i>Detrás del Paraíso</i>	71
Gráfica 22 - Captura de pantalla de una placa del destino Zanzíbar en <i>Detrás del Paraíso</i>	71

Gráfica 23 - Captura de pantalla del juego sopa de letras en el destino República Dominicana del documental <i>Detrás del Paraíso</i>	72
Gráfica 24 - Captura de pantalla del juego histogramas en el destino Zanzíbar del documental <i>Detrás del Paraíso</i>	72
Gráfica 25 - Captura de pantalla del juego de memoria en el destino Tailandia del documental <i>Detrás del Paraíso</i>	72
Gráfica 26 - Captura de pantalla de entrevista del destino Zanzíbar de <i>Detrás del Paraíso</i>	73
Gráfica 27 - Captura de pantalla del final del recorrido del documental <i>Detrás del Paraíso</i>	73
Gráfica 28 - Tabla guía de análisis de 4 ríos	77
Gráfica 29 - Captura de pantalla del inicio del sitio web de 4 ríos	78
Gráfica 30 - Captura de pantalla del acceso a las secciones del proyecto 4 ríos	78
Gráfica 31 - Captura de pantalla de la sección donde se muestra el cómic interactivo El Naya del proyecto 4 ríos	79
Gráfica 32 - Captura de pantalla del cómic interactivo El Naya del proyecto 4 ríos, donde ya está formado el metaíndice	79
Gráfica 33 - Captura de pantalla de contenido extra del cómic interactivo El Naya, al que se accede a través del metaíndice	80
Gráfica 34 - Captura de pantalla de la imagen 360° de la sección Bojayá	80
Gráfica 35 - Captura de pantalla de la sección Libro <i>Pop-up</i>	81
Gráfica 36 - Captura de pantalla de la sección Cortometraje animado	81
Gráfica 37 - Captura de pantalla de la sección Exposición Interactiva	82
Gráfica 38 - Captura de pantalla de la sección Flujo de Memoria	82
Gráfica 39 - Captura de pantalla del aporte de uno de los usuarios, utilizando la opción de dibujo	83
Gráfica 40 - Captura de pantalla del aporte de uno de los usuarios, utilizando la opción de audio	83
Gráfica 41 - Captura de pantalla del aporte de uno de los usuarios, utilizando la opción de texto	83
Gráfica 42 - Captura de pantalla de sección Bojayá desde un dispositivo móvil (para ser utilizado con los lentes correspondientes)	85
Gráfica 43 - Tabla guía de análisis de <i>De barrio somos</i>	88
Gráfica 44 - Captura de pantalla de la <i>home</i> del proyecto transmedia <i>De barrio somos</i>	88
Gráfica 45 - Captura de pantalla de de la sección donde elegimos los videos 360° para visualizar en el proyecto transmedia <i>De barrio somos</i>	89
Gráfica 46 - Captura de pantalla del video 360° del club Tiro Suizo, insertados desde la plataforma YouTube	89
Gráfica 47 - Captura de pantalla de la sección Serie del proyecto <i>De barrio somos</i>	90
Gráfica 48 - Captura de pantalla de la sección Libro del proyecto <i>De barrio somos</i>	90

Gráfica 49 - Captura de pantalla del sitio web del proyecto <i>De barrio somos</i> , donde se enlazan los 25 artículos del medio de prensa La Capital	91
Gráfica 50 - Captura de pantalla de la sección Juego del sitio web del proyecto <i>De barrio somos</i>	91
Gráfica 51 - Captura de pantalla de la sección Figuritas del sitio web del proyecto <i>De barrio somos</i>	92
Gráfica 52 - Captura de pantalla de publicación de la cuenta oficial del proyecto en la red social Twitter, donde se anuncia la kermesse transmedia.....	92
Gráfica 53 - Tabla guía de análisis de <i>Ermitaños</i>	95
Gráfica 54 - Captura de pantalla del inicio del documental web <i>Ermitaños</i>	95
Gráfica 55 - Captura de pantalla del juego interactivo del proyecto <i>Ermitaños</i>	96
Gráfica 56 - Captura de pantalla de la unidad de vivienda donde se debe seleccionar cómo continuar el recorrido del proyecto <i>Ermitaños</i>	97
Gráfica 57 - Captura de pantalla de la sección El Tour, desde donde podemos acceder a seis puntos diferentes acerca de la historia del edificio Ermita, en el proyecto <i>Ermitaños</i>	97
Gráfica 58 - Captura de pantalla de la línea de tiempo del proyecto <i>Ermitaños</i> ...	98
Gráfica 59 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 3, correspondiente al recorrido virtual por el edificio Ermita del proyecto <i>Ermitaños</i>	98
Gráfica 60 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 4, correspondiente mapa y juego interactivos en el proyecto <i>Ermitaños</i>	99
Gráfica 61 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 5, correspondiente a una imagen interactiva del edificio en un mundo paralelo en el proyecto <i>Ermitaños</i>	99
Gráfica 62 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 5, donde se presenta una imagen interactiva del edificio como mapa sonoro en el proyecto <i>Ermitaños</i>	100
Gráfica 63 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 6, el espacio de memoria colectiva del proyecto <i>Ermitaños</i> , con el feed de la cuenta oficial de Instagram	100
Gráfica 64 - Captura de pantalla de la sección Chatea del proyecto <i>Ermitaños</i> ..	101
Gráfica 65 - Módulo Narrativa de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018)	106
Gráfica 66 - Módulo Experiencias de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018)	107
Gráfica 67 - Módulo Plataformas de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018)	108
Gráfica 68 - Módulo Ejecución de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018)	109
Gráfica 69 - Elementos de la historia: trama y subtramas con delimitación de extensiones donde se desarrollan. Elaboración propia en base a lo planteado por Lovato (2018).	115
Gráfica 70 - Elaboración propia en base a las formas de participación de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	118

Gráfica 71 - Planilla de Plataformas, correspondiente al cortometraje <i>A bordo</i> , en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	119
Gráfica 72 - Planilla de Plataformas, correspondiente al <i>webdoc</i> , en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	120
Gráfica 73 - Planilla de Plataformas, correspondiente a la Mediateca del <i>webdoc</i> , en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	121
Gráfica 74 - Planilla de Plataformas, correspondiente a Un juego del <i>webdoc</i> , en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	122
Gráfica 75 - Planilla de Plataformas, correspondiente a la Memoria colectiva del <i>webdoc</i> , en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	123
Gráfica 76 - Planilla de Plataformas, correspondiente al podcast Futuros del Riel, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	124
Gráfica 77 - Planilla de Plataformas, correspondiente a la Jornada barrial en Talleres Peñarol, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	125
Gráfica 78 - Planilla de Plataformas, correspondiente a la Expo-Central, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	126
Gráfica 79 - Planilla de Plataformas, correspondiente las redes sociales Facebook, Instagram y TikTok en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	127
Gráfica 80 - Planilla de Plataformas, correspondiente al libro Memorias del ferrocarril en Uruguay, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).	128
Gráfica 81 - Plataformas identificadas según función narrativa. Elaboración propia en base a lo planteado por Lovato (2018).	129
Gráfica 82 – Plantilla de marca o planteo básico de identidad visual para el proyecto <i>A bordo</i> . Elaboración propia.	132
Gráfica 83 - Mapa de sitio <i>A bordo</i> . Elaboración propia.	133
Gráfica 84 - Mapa de navegación del <i>webdoc</i> de <i>A bordo</i> . Elaboración propia.	136
Gráfica 85 - Wireframe de la <i>home</i> del <i>webdoc</i> - Proyecto <i>A bordo</i> . Elaboración propia.	137
Gráfica 86 - Wireframe de la sección <i>A bordo</i> . Elaboración propia.	138
Gráfica 87 – Wireframe de la sección Historia del Tren en Uruguay. Elaboración propia.	139
Gráfica 88 – Plataformas del proyecto con mayores niveles de interacción del usuario destacadas. Elaboración propia.	144

Introducción

En el ecosistema mediático actual han surgido nuevos modos de narrar y representar la realidad mediante el lenguaje audiovisual y el uso de nuevas técnicas que expanden los relatos. Esos nuevos modos han llegado de la mano de tecnologías digitales, que suponen nuevos desafíos para la producción, distribución y recepción de contenidos audiovisuales.

En este escenario, las narrativas interactivas se abrieron paso tanto en la ficción como en la no ficción. El denominado documental multimedia interactivo ha ido ganando terreno en las producciones audiovisuales de los últimos años.

Nuevos modos de narrar traen aparejadas nuevas formas de participación del usuario, aportando algo propio al relato, pudiendo incluso presentarse no sólo como receptor sino como productor de contenido, que pasa a formar parte de la producción final. En este sentido, para que de hecho tome lugar algún nivel de interactividad y participación debe propiciarse un contexto inmersivo.

El presente proyecto se propone realizar un análisis de las posibilidades que la transmediación ofrece a narraciones audiovisuales de no ficción interactiva, haciendo hincapié en elementos generadores de inmersión del usuario, con el objetivo de aplicar los resultados al reportaje audiovisual *A bordo*, cortometraje realizado en el año 2015, que cuenta con una narración lineal tradicional.

Con una investigación de enfoque exploratorio y elementos descriptivos, se enumeran y evalúan diversos aspectos, dimensiones y componentes de un fenómeno concreto: la expansión del relato audiovisual de no ficción en el medio digital interactivo.

Partiendo de conceptos teóricos como narrativas transmedia, documental multimedia interactivo y narrativas inmersivas como herramientas analítico-conceptuales de esta investigación, se realiza un análisis de cinco producciones multimedia interactivas de no ficción, para caracterizar qué recursos y procedimientos pueden utilizarse para convertir un documental lineal en uno interactivo o transmedia.

A su vez, se describen elementos inmersivos clave de cada relato analizado, para explorar aquellos recursos propios del medio digital interactivo que pueden ser utilizados a la hora de generar inmersión del usuario.

El objetivo general de este estudio es analizar la expansión de la narrativa audiovisual en el actual ecosistema mediático, con énfasis en los elementos generadores de inmersión del usuario en relatos de no ficción.

El abordaje metodológico es de corte cualitativo, principalmente basado en la recopilación y revisión bibliográfica, y el análisis de cinco documentales interactivos y transmedia, que cumplan con un criterio determinado de selección.

El puntapié inicial de la investigación fue la revisión bibliográfica específica tanto para elaborar el criterio final de selección del corpus, como para diseñar la ficha de análisis de los documentales. Posterior a esa etapa, se realizó la observación de los documentales y la obtención de datos.

La técnica cualitativa utilizada para llevar a cabo la recolección de información fue la observación de los cinco casos de estudio. La observación permitió adentrarnos en la experiencia de consumo de cada documental, realizando el recorrido que se presenta al usuario, con el fin de comprender y explorar la narrativa de cada relato y sus elementos inmersivos más destacados. Esta etapa de la investigación se realizó con una ficha de análisis como guía, que contiene las principales variables a observar.

El resultado final de este análisis se materializa en la estrategia de expansión transmedia de *A bordo* (2015), con una realización parcial de la maqueta del proyecto.

1. Documental y representación de la realidad

1.1 Primera aproximación al concepto de documental

El documental como género cinematográfico nace con el propio cine. Desde los primeros documentales hasta la actualidad, ha transcurrido más de un siglo y con él, los documentales se han adaptado y complejizado tanto en su narrativa y forma, como en sus técnicas de realización.

Desde que el documental existe, ha habido numerosos aportes para su categorización como género. Sin embargo, resulta intrincado definir en pocas palabras qué es un documental, ya que el único consenso entre diferentes investigadores es la noción de que el documental explora personas y situaciones reales.

De cualquier modo, podemos sostener, sin ningún ánimo de ser conclusivos, que el documental es una película o producción audiovisual que representa, con carácter informativo o didáctico, hechos y procesos de la realidad.

Para profundizar en este concepto, podemos remitirnos a la definición establecida en 1948 por la World Union of Documentary:

“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”.

Si bien hoy en día el soporte donde se registra el relato puede o no ser celuloide, en términos generales, es posible mantener esta primera aproximación al concepto. Ciertamente, tal y como establece Gifreu, el documental es una de las herramientas más poderosas para contar historias sobre la realidad que nos rodea y "continúa aportando al público experiencias únicas, representando la vida y proporcionando observaciones y reflexiones de fondo sobre la cultura, la política, las ideologías y las personas" (Gifreu, 2011, p. 261).

Al aproximarnos a las diferentes teorías en torno al documental como género, podemos observar que se lo entiende desde su vínculo con lo real, y desde su posición moral frente a la misma. En todas las perspectivas, la cuestión realidad-ficción está muy presente a la hora de definir qué es el género documental.

Por otra parte, surgen otros elementos que dificultan aún más la definición del concepto: la supuesta subordinación del cine documental con el cine de ficción, la ambivalencia entre lo científico y lo artístico, y desde hace algunas décadas, el surgimiento frecuente de nuevos formatos o subgéneros.

¿Es posible afirmar que existe una frontera entre ficción y documental? Lo innegable es que el documental representa a la realidad en que vivimos de modo diferente a lo que pueden hacerlo los géneros de ficción. Como subraya Lovato, los documentales "involucran otro tipo de relaciones entre el creador y los sujetos protagonistas de las historias, y establecen contratos de lectura particulares con sus audiencias" (Lovato, 2018, p. 43).

El recorrido del género documental ha sido el pasaje de una búsqueda de representar la realidad tal y como es, a desarrollar experiencias que expliciten la subjetividad del autor o realizador.

1.2 Representación de la realidad: Bill Nichols y el documental

Las nociones postuladas por Bill Nichols a partir de su libro *La representación de la realidad. Cuestiones y Conceptos sobre el Documental* (1997) han sido las de mayor difusión en el mundo académico. Su postura acerca de qué es un documental supuso una ruptura, ya que lo define como una construcción social, dialéctica y cambiante, de la cual pueden entenderse distintas variables según tres puntos de vista distintos: el realizador, el texto y el espectador.

"El documental como concepto o práctica no ocupa un territorio fijo. No moviliza un inventario finito de técnicas, no aborda un número establecido de temas y no adopta una taxonomía conocida en detalle de formas, estilos o modalidades. El propio término, documental, debe construirse de un modo muy similar al mundo que conocemos y compartimos. La práctica documental es el lugar de oposición y cambio. De mayor importancia que la finalidad ontológica de una

definición —con qué acierto capta la «esencia» del documental— es el objetivo que se persigue con una definición y la facilidad con que ésta sitúa y aborda cuestiones de importancia, las que quedan pendientes del pasado y las que plantea el presente. En vez de una, se imponen tres definiciones de documental, ya que cada definición hace una contribución distintiva y ayuda a identificar una serie diferente de cuestiones. Consideremos pues el documental desde el punto de vista del realizador, el texto y el espectador" (Nichols, 1997, p. 42).

Es así que Nichols establece tres aproximaciones o puntos de vista a la hora de abordar el concepto de documental. El primero de ellos es desde el punto de vista del realizador, es decir, en términos de cuál es el nivel de control del autor sobre el relato. Aquí el supuesto es que el documentalista tiene menos control sobre su obra que los autores de ficción. Sin embargo, Nichols concluye que el grado de control no es menor en ningún aspecto salvo en uno: la historia.

El segundo elemento para abordar al documental es el texto. En este sentido, partiendo de que existe un género documental, hay determinadas normas o estructuras propias que las películas pertenecientes a este género deben compartir. Nichols establece:

"Como el concepto de género, todos éstos son modos de caracterizar las películas por sus similitudes en vez de por sus diferencias. Si se considera el documental como un género (así como una institución), las subdivisiones dentro del documental pueden tener otras denominaciones. Un movimiento es un grupo de películas realizadas por individuos que comparten una visión u objetivo común" (Nichols, 1997, p. 52).

El tercer y último punto de vista para comprender el documental es el espectador, es decir, el vínculo de la obra con el receptor. El autor asegura que a la hora de visionar un documental, el espectador pone en juego sus capacidades de comprensión e interpretación, basado en el conocimiento previo y en el propio texto (Nichols, 1997).

Entonces, Nichols afirma que ese conocimiento previo genera en el espectador expectativas centradas en el texto y su vínculo con el mundo histórico, lo que no sucedería con el cine de ficción, ya que se ponen en juego procedimientos de compromiso retórico en vez de procedimientos de compromiso de ficción, que orientan el visionado del largometraje narrativo de ficción (1997).

En cuanto al tema fundamental del vínculo documental y realidad, presente en gran cantidad de definiciones del género, Nichols afirma que toda película es un documental, ya que todas encierran en sí mismas a la cultura en la cual son creadas y, por lo tanto, a la realidad. Siendo así, podemos diferenciar los documentales de deseo y los documentales de representación social, tal y como lo explica Lovato:

"Tradicionalmente, denominamos ficciones a los documentales de deseo; mientras que llamamos no ficción a los relatos que se enmarcan en el campo de los documentales de representación social. Éstos últimos nos acercan una representación tangible de los aspectos del mundo que habitamos y compartimos; nos hacen visible y audible la realidad social de una manera distinta, de acuerdo con procesos de selección y disposición llevados a cabo por un cineasta-montajista. Los documentales de representación social nos ofrecen nuevos puntos de vista sobre nuestro mundo común, una serie de nuevos caminos para explorar y entender el universo compartido" (2018, p. 44).

Continuando en la línea de Nichols, podemos establecer cuáles son los seis niveles de representación de la realidad que hallamos al hablar de género documental, a los que el autor denomina modalidades de representación.

- **Modalidad expositiva:** una voz omnisciente expone directamente al espectador una argumentación acerca del mundo histórico. Esta modalidad es la más cercana al ensayo o al informe expositivo clásico. Las imágenes sirven como ilustración o contrapunto de la voz, que es la guía del texto. A su vez, se hace hincapié en la impresión de objetividad y juicio bien establecidos. El espectador, por lo general, esperará que el texto

documental expositivo conduzca hacia la solución de un problema o enigma, responda a una pregunta, explique un tema.

- **Modalidad observacional:** en esta modalidad se da el denominado cine directo, es decir, la no intervención del realizador. El control es cedido a los hechos que suceden delante de una cámara. La fijación de la cámara sugiere un compromiso con lo inmediato, lo íntimo y lo personal que es comparable a lo que podría experimentar un auténtico observador / participante. El cine de observación transmite una sensación de acceso al mundo sin intermediarios.
- **Modalidad interactiva:** en esta modalidad predominan varias formas de monólogo y diálogo (real o aparente) y se introduce una sensación de parcialidad, de presencia situada y de conocimiento local que deriva del encuentro real entre el realizador y otros. El documental interactivo hace hincapié en las imágenes de testimonio o intercambio verbal y en las imágenes de demostración (imágenes que demuestran la validez de lo que afirman los testigos). La interacción a menudo gira en torno a la forma conocida como entrevista.
- **Modalidad reflexiva:** la representación del mundo histórico se convierte en el tema de reflexión cinematográfica. Mientras que la mayor parte de la producción documental se ocupa de hablar acerca del mundo histórico, la modalidad reflexiva aborda la cuestión de cómo hablamos acerca del mundo histórico. En su forma más paradigmática, el documental reflexivo problematiza la relación de la película con aquello que representa y pone énfasis en la duda epistemológica, subrayando la intervención deformadora del aparato cinematográfico en el proceso de la representación.
- **Modalidad poética:** se vincula su origen con la aparición de la vanguardias artísticas en el cine, y por eso incluye muchos de los artefactos representativos de otras artes (fragmentación, impresiones subjetivas, surrealismo, etc.). Tiene la voluntad de crear un tono y estado de ánimo determinado más que proporcionar información al espectador, como sería el caso de las modalidades expositiva y observacional.

- **Modalidad performativa:** cuestiona la base del cine documental tradicional y duda de las fronteras que tradicionalmente se han establecido con el género de la ficción. Focaliza el interés en la expresividad, la poesía y la retórica, y no en la voluntad de una representación realista. El énfasis se desplaza hacia las cualidades evocadoras del texto, y no tanto hacia su capacidad representacional (Nichols, 2001, p. 130).

En tanto historias, las películas de cualquier género nos interpelan a interpretarlas como verosímiles. Somos capaces de creer tanto en las verdades de la ficción como en las verdades de la no ficción (Nichols, 1997).

1.3 Principios de un producto multimedia interactivo

Previo a definir el concepto de documental multimedia interactivo, debemos tener en cuenta lo que establece el autor Lev Manovich acerca de los diversos principios que enmarcan a los denominados nuevos medios, aquellos donde convergen las tecnologías informática y mediática.

En primer lugar, Manovich habla sobre la representación numérica de los nuevos medios. Esto es, todo nuevo medio está compuesto por un código digital, haciendo que estos puedan ser descritos en términos formales y que todos puedan ser sometidos a una manipulación algorítmica. En pocas palabras, "los medios se vuelven programables" (Manovich, 2005, p. 72)., manipulables de acuerdo a algoritmos

La modularidad es el segundo principio que explica el autor y hace referencia a "la estructura fractal de los nuevos medios" (Manovich, 2005, p. 75). Es decir, un objeto de los nuevos medios consta de partes independientes que conforman, a su vez, un objeto mayor. Los medios son representados como colecciones de píxeles o caracteres que se agrupan en objetos de mayor escala.

En tercer lugar, la automatización de los medios de comunicación. Los dos principios anteriores permiten automatizar muchas de las operaciones implicadas en su creación, manipulación y acceso. Esta automatización puede ser de alto o bajo nivel.

Teniendo en cuenta el principio anterior, podemos establecer que un objeto comunicacional puede tener infinitas versiones, ya que no es algo fijado de una vez por un creador humano, por lo que un cuarto principio, de acuerdo al autor, es el de variabilidad.

La transcodificación es el quinto principio que menciona Manovich, que básicamente hace referencia a traducir un objeto a otro formato. En palabras del autor, este principio es la consecuencia más importante de la informatización de los medios, ya que los convierte en datos de ordenador. En este sentido, los medios constan de dos capas diferenciadas: la informática (desde el punto de vista del ordenador, como el tamaño y tipo de archivo, compresión, formato, etc.) y la cultural (significado, contenido y cualidades).

En lo relativo a las dimensiones de las producciones digitales interactivas, podemos establecer que la hipertextualidad es de las más relevantes, ya que hace referencia a la capacidad de hacer conexiones entre diversos nodos de información por medio de enlaces. Todo documental multimedia interactivo es un hipertexto.

En este sentido, el autor George Landow (2009) afirma que la figura del escritor en el hipertexto se aproxima a la del lector; las funciones del escritor y el lector se entrelazan más estrechamente que en cualquier otro momento y asegura que "el hipertexto, que crea un lector activo y hasta entrometido, contribuye a la consumación de esta convergencia entre ambas actividades; pero al hacerlo invade las prerrogativas del escritor, quitándole algunas para otorgárselas al lector" (p. 167).

Desde la perspectiva de Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña (2017), la hipertextualidad permite también articular relatos dentro de narrativas interactivas, rompiendo la linealidad y promoviendo tanto la profundización en el contenido como la participación del usuario. Es así como desde la estructura hipertextual, el autor de la obra diseña gran parte de la experiencia del usuario en un documental interactivo.

A su vez, los autores desarrollan características de cuatro tipos de hipertextualidad identificables en producciones multimedia interactivas.

Parámetro	Características	Indicador
Hipertextualidad navegacional	• menú • fragmentación del contenido y acceso independiente • no linealidad y linealidad opcional • elementos: botones, controles, etc.	Libertad de movimiento a partir de la construcción hipertextual
Hipertextualidad relacional	• enlaces internos, externos e intrínsecos • enlaces a fuentes y <i>datasets</i> • enlaces a contenido relacionado	Libertad de profundización a partir de la construcción hipertextual
Hipertextualidad participativa	• enlaces a redes sociales • enlaces a chats, foros, encuestas, etc.	Oportunidad para participar a través de mecanismos conectados
Hipertextualidad estructural	• tipo de estructura • razón de la estructura • estructuras simultáneas, alternativas y alterables • estructuras en cascada	Personalización de la experiencia y coherencia narrativa

Gráfico Gráfica 1 - Tabla Hipertextualidad en el documental interactivo: parámetros y caracterización.
Elaborada por Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña (2017)

Para continuar con las dimensiones de una producción multimedia interactiva, podemos mencionar la multimedialidad, es decir, la capacidad de que los nodos de información puedan ser de diferentes características y diversos lenguajes. Por otra parte, una tercera dimensión es la de interactividad, la capacidad de que el usuario pueda interactuar con el contenido de la producción, ya sea en una interacción usuario-máquina o usuario-usuario.

Desde la perspectiva de Irigaray (2014) otras dimensiones de una producción interactiva a tener en cuenta son:

"...la audiovisibilidad, característica creciente de contenidos que integran e interrelacionan plenamente lo auditivo y lo visual para producir un relato; la documentalidad, como contribución sustantiva en la aportación de información como fuente; la georreferenciabilidad como posibilidad de posicionamiento con el que se define la localización de un objeto o un sujeto en la representación cartográfica. La adicionalidad como dimensión que sobreimprime capas de información virtual a la información física ya existente y la adaptabilidad como la capacidad de adecuación a un entorno" (p. 67).

Además, una dimensión clave para este proyecto es la convergencia, descrita a grandes rasgos anteriormente, seguida por la ubicuidad como la dimensión omnipresente, que permite "estar presentes en diferentes lugares al mismo tiempo" (Irigaray, 2014, p. 67). Por último, la transmedialidad como la dimensión que abarca diferentes plataformas y que describiremos en profundidad más adelante en este texto.

2. Narrativas transmedia y producción de no ficción

2.1 El arte de crear mundos

En el año 1975 fue Stuart Saunders Smith, compositor e instrumentista de los Estados Unidos, quien utilizó el término transmedia para hacer referencia al proceso de composición de su obra *Return and Recall*.

Vicente Gosciola (2012) explica que Stuart Saunders Smith entiende al concepto transmedia como la “*composição de melodias, harmonias e ritmos diferentes para cada instrumento e para cada executor, como se fosse um compositor que complementaria a obra em coerente harmonia e sincronia com os outros instrumentistas / compositores da peça*” (2012, p. 8).

Esta aproximación musical al término deja entrever dos características vitales de la narración transmediática: la cocreación de una obra y la noción de estructuras adaptables a diferentes medios, sentando las bases para que las personas puedan crear arte colectivamente (Lovato, 2018).

Para continuar con el recorrido histórico, la primera aproximación al término transmedia por parte de la comunicación como disciplina fue en 1991 con el libro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de la autora Marsha Kinder. En el libro, la autora hace énfasis en explorar la intertextualidad como medio para desarrollar productos mediáticos, adentrándose en el flujo de contenido a través de múltiples plataformas de medios y el comportamiento de las audiencias. Es así que establece el concepto de *transmedia intertextuality* entendiéndolo como un supersistema de entretenimiento (Kinder, 1991, p. 39).

Podríamos establecer que el *transmedia storytelling* o la narrativa transmedia suponen relatos que se desenvuelven en diferentes medios. Una narración que se expande a través de distintos niveles de significación y plataformas, donde cada una es utilizada para contar de la mejor manera una porción de esa narración. Estas narrativas tienen sus orígenes en el concepto de intertextualidad y propone "la reconstrucción cognitiva a partir de múltiples plataformas" (García Jiménez, 2015, p. 176).

No obstante, lo más importante para que una narrativa sea transmedia no es la cantidad de medios a través de los cuales se cuenta el relato, sino que en la obra exista una intertextualidad radical, donde todas las partes estén interconectadas en un concepto de multimodalidad. Así lo explica Henry Jenkins en la entrevista concedida a Carlos Scolari, que el autor recoge en *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013):

"Yo creo que si agregamos de manera enriquecedora un filme y una web se puede conseguir una experiencia transmedia completa y representativa. Creo que los medios son la variable menos importante de la ecuación. Para mí lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical –o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre sí de algún modo-, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red" (Jenkins en Scolari, 2013, p. 34).

Es decir, para transmediar un relato no hace falta utilizar múltiples plataformas o forzar el relato de tal modo que tenga sentido en diferentes medios. Transmediar sería que el mensaje en cada una de esas plataformas sea cohesivo y armonioso con el de las demás, de tal modo que sea posible comprender el relato en su totalidad y, a su vez, comprender cada una de esas partes individuales e independientes.

Una película y un sitio web, tan solo dos medios para una misma narrativa, pueden representar una experiencia transmedia mucho más rica que una que elija muchas plataformas para desarrollarse pero no explote al máximo cada uno de los lenguajes puestos en juego. Es por esta razón que la cantidad de medios a utilizar para desenvolver el relato no es la clave, en palabras de Jenkins, sino que el diseño esté concebido para un contexto cultural participativo y en red:

"Creo que los medios son la variable menos importante de la ecuación. Para mí lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical – o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre si de algún modo -, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red" (Jenkins en Scolari, 2013, p. 34).

Aquí encontramos la segunda clave para comprender el potencial real de una narrativa transmedia: la posibilidad de interacción. La historia principal debe poder comprenderse de manera independiente, dejando al público con curiosidad por conocer más detalles y explorar más allá de lo que ha consumido (Gosciola, 2012).

El usuario es quien consume pero también es quien produce: no hay narrativa transmedia que no incluya al menos la posibilidad de interacción. Esto implica que la audiencia es la que ve una película en el cine, juega al videojuego durante horas y participa activamente de foros en internet, interactuando con otras personas, todo girando sobre una misma narrativa. Es quien consume pero también produce: no hay narrativa transmedia que no incluya la posibilidad de interacción. Posibilidad porque, aunque no siempre efectivamente se lleve a cabo, debe concebirse un grado de participación, interacción o colaboración por parte de la audiencia (Pratten, 2011).

Es necesario comprender que al momento de ver una película, por ejemplo, no es necesario que la trama nos resulte completa o cerrada, sino todo lo contrario. Debe tener consistencia interna pero, a los ojos de la narrativa tradicional, aparecerá fragmentada, porque cada fracción estará en distintas plataformas y para consumirla en su totalidad, tendremos que realizar todo el recorrido.

En este sentido, parecería que las narrativas transmedia para ficción han desplazado al personaje o a la propia trama como principal elemento para el éxito de una historia. Hoy en día, en ellas lo que importa es el mundo narrativo, ficcional o no, desarrollado por los autores, ampliado por los coautores y expandido casi al infinito. Idear un mundo que tenga la suficiente complejidad y coherencia internas, la suficiente consistencia y profundidad, pero a su vez, sea decididamente flexible como para que cada coautor lo desarrolle, supone el principal giro a tomar para crear un relato transmedia.

Como establece Jenkins, "cuantas más direcciones diferentes empuje, cuantas más comunidades diferentes pueda sostener y cuantas más experiencias diferentes pueda proporcionar, mejor" (2008, p. 103). El consumidor que lea los cómics, juegue el videojuego, visite el parque temático y vea la película, tendrá una

experiencia más completa del mundo narrativo que aquel que simplemente haya leído el libro.

El todo es mucho más que la suma de las partes. Esto es porque el mundo es "más grande que la película, más grande incluso que la franquicia, pues las especulaciones y elaboraciones de los fans expanden asimismo el mundo en diversas direcciones" (Jenkins, 2008, p. 119).

Sin embargo, de acuerdo a Pratten (2011), los personajes dentro de la narrativa tienen relevancia suficiente para considerarlos clave en su definición de narrativas transmedia:

"To summarize then what transmedia storytelling is, it's an approach to audience engagement that seeks to integrate the three Cs:

- Characters – the importance of story*
- Convenience – the importance of getting the right content to the right people at the right time*
- Community – the importance of connecting fans and rewarding them" (Pratten, 2015, p. 11)*

Para el autor, los personajes de la narrativa tienen una importancia tal que son el elemento que reúne a la audiencia en torno a un relato a lo largo de diferentes temporadas o episodios que constituyen el universo narrativo.

Podríamos establecer que existen dos claves para que una narrativa se constituya transmedia. La primera es la posibilidad real de interacción concreta con la obra, que puede finalmente llevarse a cabo o no, pero la puerta a interactuar con el relato debe existir. Y la segunda es el desarrollo de un mundo narrativo donde existan tantas aristas como posibles interpretaciones y caminos a seguir por parte de los consumidores.

2.2 Crossmedia y transmedia

Al día de hoy, no hay consenso entre investigadores y autores acerca de los términos crossmedia y transmedia. Algunos autores opinan que son sinónimos o pasos a seguir dentro de una misma estrategia, mientras otros aseguran que son

dos estrategias bien diferenciadas. Lo cierto es que resulta complejo definirlos teniendo en cuenta que aún nos encontramos en etapa de experimentación e innovación, en la que modelos nuevos y tradicionales de creación, producción y distribución de contenidos aún coexisten (García Jiménez, 2015).

Scolari sostiene que conceptos como *crossmedia*, plataformas múltiples, medios híbridos, mercancía intertextual, mundos transmediales, interacciones transmediales, multimodalidad o intermedios forman parte de la misma "galaxia semántica" (Scolari, 2013, p. 25).

En este marco, Jenkins (2003) establece que narrativas transmedia y crossmedia no son lo mismo, sino que las últimas suponen una misma historia que se desarrolla en diferentes medios, cambiando solamente el lenguaje utilizado en cada uno de los medios del sistema, mientras que transmedia refiere a un mundo narrativo que permite no solamente la adaptación de lenguajes, sino una expansión del relato, donde cada parte es a la vez independiente y vinculada a la narrativa. Desde este punto de vista, toda narrativa transmedia es crossmedia pero no viceversa.

Como establece Scolari, las narrativas transmedia no significan una "adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil" (2013, p.15). Sino que se trata de una estrategia de desarrollar un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes, donde cada parte es independiente y se sostiene por sí sola.

Las narrativas crossmedia son también historias a través de medios. Sin embargo, constituyen un mismo mensaje que se desarrolla en distintas plataformas mediáticas: "mientras que una estrategia crossmedia distribuye un mismo mensaje en multiplataforma, la narrativa transmedia ofrece mensajes diferentes, aunque relacionados, en ambientes multiplataforma" (Renó, 2013, p. 27).

En este sentido, las narrativas crossmedia guardan similitudes con las transmedia, pero revisten características propias. De acuerdo a Gosciola (2012), las narrativas crossmedia son aquellas que utilizan diferentes medios para contar una misma historia y las transmedia, por otro lado, expanden y dividen en partes a una

historia, que es distribuida en diferentes medios, potenciando al máximo la riqueza de cada plataforma.

En este sentido, Lovato establece, a partir de un breve análisis etimológico de cada término, que "mientras en crossmedia el mensaje (o la historia) funciona a través de los medios, en las narrativas transmedia el mensaje (o la historia) funciona más allá de los medios" (2018, p. 30).

Por su parte, Álvaro Liuzzi suma al debate un término que suele confundirse con las narrativas crossmedia: multimedia, que sería una misma historia narrada en diferentes soportes "ya sea por yuxtaposición o integración, manteniéndose dentro de los marcos limitantes del clásico sitio web" (2014, p. 67).

Mientras que, en palabras del mismo autor, crossmedia supone una historia llevada a distintos soportes que solamente tienen sentido si se consumen en su totalidad, es decir, la narrativa cruza plataformas o medios pero no se extiende. Por último, el autor establece:

En este contexto, las narrativas transmedia añaden la extensión y fragmentación del relato hipertextual, y sobre todo la interactividad. 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" (Liuzzi, 2014, p. 68).

Podríamos establecer, entonces, que a pesar de existir variadas acepciones tanto sobre las narrativas crossmedia como las transmedia, es posible establecer una distinción inicial. Para ello y a efectos de esta investigación, nos quedaremos con la distinción planteada por Acuña y Caloguerea (2012), que sostienen que el concepto transmedia se diferencia del crossmedia porque integra experiencias de carácter interactivo, con mundos narrativos complejos, que sostienen y multiplican la historia.

Podemos establecer entonces que la condición principal para construir una narrativa transmedia es la implementación del mundo o universo narrativo como una estructura que soporta la creación de diversas historias o extensiones del producto principal y que debe cumplir con determinado nivel de profundidad y alcance (Acuña y Caloguerea, 2012).

A su vez, las narrativas transmedia se posicionan "como un tipo de construcción textual que permite, además de interpretar la información, navegar y jugar con la interfaz, aprender y compartir en tiempo real mientras avanzamos en cada proyecto. Estos atributos, mezclados en el grado óptimo, ya nos ofrecen experiencias altamente inmersivas en las nuevas narrativas actuales" (Gifreu, 2016, p. 67).

2.3 Principios, mandamientos y reglas

En la publicación *Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling* del blog *Confessions of an Aca-fan*, Henry Jenkins (2009) establece los siete conceptos clave de las narrativas transmedia.

A pesar de que estas dimensiones son presentadas desde un punto de vista de narración de ficción, es posible extrapolarlas a relatos de no ficción. Jenkins presenta siete principios o dimensiones, de las cuales algunas son presentadas como duplas interrelacionadas.

1) Propagación vs. Perforación (*Spreadability vs. Drillability*)

La idea de propagación es presentada por el autor como la capacidad del público de comprometerse activamente con la circulación y distribución de contenido mediático en redes sociales y en dicho proceso aumentar su valor económico y cultural. Con la idea de propagación es que Jenkins afirma uno de sus postulados característicos: si el contenido no se esparce, está muerto.

En contraparte, la idea de perforación, supone la capacidad de un público no masivo dispuesto a indagar en profundidad las complejidades de una narrativa: "spreadable media encourages horizontal ripples, accumulating eyeballs without necessarily encouraging more long-term engagement. Drillable media typically engage far fewer people, but occupy more of their time and energies in a vertical descent into a text's complexities", asegura Jason Mittell (Jenkins, 2009).

Jenkins asegura que ambos conceptos hacen a una experiencia transmedia: en la multiplicidad de contenidos a los que podemos acceder, elegimos aquellos que son de nuestro interés para adentrarnos y profundizar. La propagación multiplica el alcance del relato y la perforación engancha en profundidad, haciendo que cada

usuario se adentre en la complejidad del relato. Por lo tanto, una narrativa transmedia debe comprender ambas dimensiones en la experiencia: presentar múltiples puertas de entrada y capturar el interés de los usuarios para explorar la historia a fondo.

2) Continuidad vs. Multiplicidad (*Continuity vs. Multiplicity*)

La continuidad en las narrativas transmedia es presentada por Jenkins como la experiencia unificada que vive el usuario al recorrer el relato o la coherencia entre las diferentes partes del relato, que se desenvuelve a través de múltiples textos. La continuidad, entonces, sería el sentido de una fuerte coherencia entre las diferentes piezas que hacen a la totalidad de la narrativa.

No obstante, las narrativas transmedia también tienen una dimensión de multiplicidad, es decir, la posible existencia de los personajes en diferentes relatos simultáneos, que permiten al usuario consumir el mundo transmedia de modo renovado, distinto a la trama original. En este sentido, se deposita la confianza en la capacidad de los usuarios de conectar las líneas narrativas dentro de la multiplicidad.

3) Inmersión vs. Extracción (*Immersion vs. Extractability*)

Ambos conceptos refieren a la relación entre las narrativas transmedia y nuestras experiencias cotidianas. Por un lado, la inmersión es la habilidad mediante la que usuarios ingresan y se adentran a un mundo narrativo. Mientras que en la extracción, el usuario toma determinados aspectos o porciones de esa historia como recursos para desplegar en su vida diaria y cotidiana.

Con la dimensión de extracción, el usuario se lleva consigo fragmentos de la historia para usarlos en su vida cotidiana y con la dimensión de inmersión, el usuario se adentra en el mundo narrativo.

4) Construcción de mundos (*Worldbuilding*)

Anteriormente en este texto, hemos hablado de la importancia de crear mundos narrativos complejos para el desarrollo de narrativas transmedia. En ese sentido, Jenkins asegura que esta dimensión de las narrativas transmedia se encuentra muy ligada a las de inmersión y extracción, ya que supone que ambas representan

modos en los que los usuarios se vinculan más directamente con los mundos de las narrativas, aproximándose a ellas como si representaran espacios reales y concretos que interceden con su realidad.

De acuerdo a Jenkins, la construcción de mundos es lo que Janet Murray llamó el impulso enciclopédico detrás de cada ficción interactiva contemporánea: el deseo de las audiencias de mapear y controlar todo lo posible sobre determinado universo.

5) Serialidad (*Seriality*)

La serialidad se refiere a la organización del relato de acuerdo a una secuencia predeterminada, permitiendo la continuidad de ciertas líneas narrativas entre las partes. Así como los relatos clásicos pueden serializarse (dividir la historia en partes significativas para el todo) del mismo modo las narrativas transmedia comprenden esta dimensión.

En este sentido, Jenkins asegura que las narrativas transmedia pueden entenderse como una narración serial hiperbólica. Esto es, una narración donde los nodos importantes de información para el relato se ven diseminados dentro de un mismo medio y, a su vez, a lo largo de todo un sistema de medios.

Un elemento importante que Jenkins trae a colación es el denominado cliffhanger o gancho, que representa la ruptura de un texto que finaliza creando un enigma o intertidumbre, y generando un enganche con el siguiente texto. Este elemento resulta relevante a la hora de serializar un relato teniendo en cuenta el posible interés de los usuarios.

6) Subjetividad (*Subjectivity*)

La dimensión de subjetividad es presentada por el autor como expansiones transmedia que desarrollan subtramas inexploradas en el mundo ficcional, en su mayoría en primera persona.

Gracias a este principio, los usuarios pueden tanto experimentar la narrativa a través de los ojos de algunos de sus personajes, como interactuar con ellos a través de redes sociales. Este tipo de extensiones transmedia despiertan interés en

aquellos usuarios más activos, comparando o contrastando experiencias subjetivas del mismo evento dentro de un mundo narrativo.

7) Performance

Esta noción se basa en la participación de los usuarios, incluyendo también el contenido generado por ellos mismos. En las narrativas transmedia, el fandom (dominio de fanáticos de un mundo narrativo) se suma, con o sin invitación, a participar de la narrativa, identificando activamente lugares de potencial desarrollo y aportando sus contribuciones a la narrativa.

Por otra parte, Jeff Gómez, fundador de una empresa dedicada a la producción de franquicias transmedia, creó su propio marco de normas para las narrativas transmedia, desde un punto de vista decididamente comercial, denominado Los 10 mandamientos para la producción de una franquicia en el siglo XXI (2012):

1) Conocer la esencia de la marca: comprender cuál es el corazón que hace que la audiencia se interese por la historia. Esa es la esencia de la marca y permitirá a los autores la construcción adecuada de sus personajes, narrativas, la iconografía y los escenarios.

2) El mundo narrativo gobierna todo: todo el equipo de trabajo debe apostar por el bien de la franquicia. Los redactores creativos, los productores, los actores, los directores, el marketing: todo debe estar comprometido a servir a las necesidades del mundo narrativo.

3) Sentar las bases de la tienda: todos en el equipo de trabajo deben tener claro hacia dónde se dirige la franquicia. Con la elaboración de un plan a largo plazo, es posible que una franquicia se construya, proyecte e implemente. Las referencias sentadas al comienzo del proceso servirán de guía para la evolución y el impulso de la franquicia.

4) Contratar a los mejores: la producción de la franquicia debe buscar el mejor talento humano para el trabajo, pero dichos talentos nunca deben convertirse en un obstáculo para el mundo de la historia.

5) Organizar recursos: establecer un canon y activos específicos. Definir en un documento guía personajes, locaciones, historias y elementos distintivos. Todo el

equipo debe tener acceso a este documento guía, que, a su vez, debe contener la génesis y el espíritu que compone al mundo narrativo. Esto asegura consistencia y alineación entre todos los actores implicados.

6) Mantener una casa ordenada: tener consistentemente reuniones de equipo de trabajo para tratar aspectos concernientes a la producción, la concesión de licencias y la distribución de los contenidos extraídos del mundo de la historia.

7) Incentivar actores implicados: con la planificación y el diseño adecuado los diferentes actores y productos podrán apoyarse mutuamente para llevar al usuario de una plataforma a la otra, más allá de la planificación inicial.

8) Validar la participación de la audiencia: celebrar todo tipo de interacción del público con la franquicia. Desde el comienzo del proyecto, debe diseñarse una arquitectura para el diálogo e intercambio entre la audiencia y todo lo que compone al mundo narrativo.

9) Licencias, marketing y mercancías: estos tres elementos deben expandir el mundo narrativo de tal modo que esté disponible para fans y audiencia. Cada producto debe contar para el usuario como una adición importante al canon.

10) Ser accesible y aditivo: a través de un abanico de portales o puertas de entrada al mundo narrativo, para que de cualquier modo que la audiencia llegue al mundo narrativo, sea una experiencia igualmente satisfactoria.

De este modo, quedan planteados los diez mandamientos que Gómez establece para las narrativas transmedia, asegurando que los elementos del relato deben ser autónomos pero aditivos: tienen que permitirnos examinar la historia desde diferentes perspectivas, "hacernos cambiar la perspectiva del personaje o de la historia con cada adición; y apunta además que, si cada medio tiene su potencia, una de las tareas del productor transmedia será analizarlos para descubrir qué es lo que cada medio sabe hacer mejor" (Gómez en Lovato, 2018, p. 37).

Por su parte, Robert Pratten (2015) asegura que tanto Jenkins como Gómez presentan normas diferentes pero complementarias para la producción de narrativas transmedia. El primero desde un punto de vista académico y el segundo desde una perspectiva más comercial. Es así que define su propio paquete de

principios para la creación de storyworlds o mundos narrativos desde un ángulo distinto a los anteriores.

Pratten define, a su vez, siete principios para crear mundos narrativos inmersivos que puedan, en sus palabras, mezclar de modo óptimo realidad y ficción (2015). Para el autor, los mundos transmediales deberán cumplir con las siguientes características:

- 1) Penetrantes: las narrativas deberán desdibujar las fronteras entre realidad y narración, y estar disponibles en cualquier dispositivo, lugar y momento.
- 2) Persistentes: los relatos deberán desarrollarse y evolucionar con el transcurso del tiempo y de la mano de la interacción su los usuarios
- 3) Participativas: la audiencia deberá poder interactuar con el relato, personajes y otros usuarios.
- 4) Personalizadas: la narrativa recordará las decisiones y conversaciones mantenidas con los usuarios, volviéndose a medida para cada usuario
- 5) Conectadas: la experiencia deberá estar conectada a través de varias plataformas y el mundo real, permitiendo que el relato sea contextual, es decir, que integre elementos de la realidad como, por ejemplo, las condiciones climáticas.
- 6) Inclusivas: un abanico de dispositivos y modos de interactuar permitirán que una amplia audiencia pueda acceder a la narrativa, al menos en alguno de sus niveles de profundidad y sofisticación.
- 7) Basadas en la nube: inteligencia artificial y en red controlará el relato y la experiencia de cada usuario, a partir de una matriz central.

Es evidente que tanto Pratten, como Gómez y Jenkins presentan sus principios basándose sobre un mismo entendido: en las narrativas transmedia, lo esencial para que la historia funcione es el mundo o universo narrativo.

2.4 Proyectos retroactivos y proactivos

Otro punto importante al hablar de proyectos transmedia es el punto de inicio y proceso de desarrollo del mundo transmedial. Davidson (2010) establece los términos proactivo y retroactivo para diferenciar los proyectos transmedia. Proactivo para referirse a historias diseñadas para ser transmedia desde el comienzo y retroactivo para historias que se transforman en transmedia luego de una primer obra que da comienzo al relato.

De modo simplificado, podemos sostener que un relato transmedia retroactivo es aquel que se desarrolla a partir de un proyecto preexistente, mientras que uno proactivo nace con una estrategia transmedia, donde las líneas estratégicas a desarrollar para expandir el relato son tenidas en cuenta desde el inicio.

Otro criterio de diferenciación sobre proyectos transmedia es establecido por Rampazzo (2013) al distinguirlos entre sistemas abiertos y sistemas cerrados. La autora asegura que al ser la interactividad un elemento clave en cualquier relato transmedia, es posible establecer que aquellos que presentan una interactividad baja o media serían un sistema cerrado, ya que el usuario no modifica la historia. Mientras que relatos transmedia donde la posibilidad de interactividad es alta serían sistemas abiertos, ya que el usuario cocrea en el relato, lo modifica, influye sobre sus componentes y desarrollo.

De acuerdo a la autora, los sistemas cerrados son plausibles de interacción pero no participación, mientras que los abiertos son puramente participativos: podemos influir en el relato e incluso cambiar los resultados (Rampazzo, 2013, p. 87).

De acuerdo a García Jiménez (2015), al hacer referencia al origen del transmedia storytelling nos enfrentamos a tres escenarios diferentes. Por un lado, un escenario donde existen obras que son expandidas en relatos crossmedia o transmedia. En segundo lugar, un escenario donde la narrativa transmedia surge de una obra que es adaptación de la original (una película adaptada de una novela, por ejemplo, que genera un fenómeno transmedia). En tercer lugar, un escenario donde hallamos el transmedia storytelling en estado puro, donde el proyecto nace con una estrategia clara de transmediación.

En este sentido, podemos establecer que al momento de transmediar un relato, existen obras seminales y obras núcleo (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013). Tanto las obras seminales como las obras núcleo tienen el potencial de iniciar un espiral de expansiones, es decir, un sistema intertextual transmedia. Una obra seminal es entendida como aquella que da origen a la narración y a otras obras que expanden esa narración, la que da inicio a un sistema narrativo, mientras que una obra núcleo es aquella que reúne y da tracción a las piezas expansivas de la narración:

"Ahora bien, el sistema transmedia aparece en el momento en que hay expansión, y por ello denominamos núcleo a la obra que potencia el desarrollo del sistema. En este último caso, y acercándonos a la concepción de Jenkins, pasa más que por la expansión, por la adaptación. Ahora bien, el sistema transmedia aparece en el momento en que hay expansión, y por ello denominamos núcleo a la obra que potencia el desarrollo del sistema" (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013, p. 152).

2.5 Convergencia participativa

Uno de los autores más relevantes en el campo de las narrativas transmedia, Henry Jenkins, utiliza un concepto de Pierre Lévy para aproximarse a uno de los elementos clave para transmediar un relato: la interacción.

El concepto de Lévy que Jenkins (2006) trae a colación es el de inteligencia colectiva, que supone una cultura abierta y participativa, e implica que la distinción entre autores y lectores o productores y consumidores ya no esté estrictamente definida. En esta cultura de la inteligencia colectiva, cada participante vela por mantener activos a los demás. Tanto caudal de información y tantos niveles de significación resultarían inabarcables para una sola persona, por lo que siempre entra en juego una segunda o toda una comunidad.

En otras palabras, en una era donde hay tanta información, es imposible que un solo individuo la almacene y procese por sí sólo. Es en el colectivo donde se halla la clave: "tenemos un incentivo añadido para hablar entre nosotros sobre los medios que consumimos (...) el consumo se ha convertido en un proceso

colectivo" (Jenkins, 2006, p. 15). Cuando está claro que cada individuo sabe algo y ninguno sabe todo, sólo en la interacción se pueden desarrollar la totalidad de niveles y caminos posibles para una narrativa.

Con el concepto de inteligencia colectiva, Lévy se cuestiona acerca de qué tipos de obras son aptas para ser tratadas en este contexto. Es así, que explica el concepto de *atractor cultural*: toda obra que genere un mundo lo suficientemente abierto y con múltiples caminos de desarrollo, como para que no se cierre tempranamente, que oficie de núcleo para diversas comunidades que se verán atraídas por ella (Jenkins, 2006, p. 101).

Para concluir, podemos establecer que la inteligencia colectiva es entendida como “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias” (Lévy, 2004, p. 20). Y que, a su vez, tiene como objetivo el enriquecimiento mutuo de las personas.

De este modo, un mundo narrativo transmedial se presenta como adecuado para las características de una inteligencia colectiva, tal y como la plantea Jenkins, dado que podemos acceder al relato desde diferentes puntos de acceso y cada porción de ese relato aporta algo nuevo y diferente a la totalidad. Al verse desdibujados los roles de emisor y receptor en una narrativa cocreada, cada participante trabaja para mantener activo el relato de los demás en ese atractor cultural que es la narrativa transmedia.

La obra ideal para este contexto es un atractor cultural, de acuerdo a Lévy, que podría definirse como una obra que crea un escenario donde diferentes usuarios encuentran un interés común, es decir, que nuclea a diferentes comunidades. Este tipo de obra debe tener la suficiente profundidad para justificar los esfuerzos de cada participante a gran escala, y oficiar de terreno común entre comunidades diversas, donde el recorrido se vuelve más rico al ser compartido que al transitarse en soledad. Un narrativa transmedia debe desarrollar un mundo narrativo que funcione como atractor cultural en mayor o menor escala (Jenkins, 2009).

A su vez, Jenkins introduce otro concepto ligado a este, el de activador cultural. Mientras que el atractor cultural es el terreno que reúne comunidades, el activador

cultural le da a esas comunidades algo para hacer. Debe poner en marcha "el desciframiento, especulación y elaboración. (...) Los consumidores más comprometidos rastrean datos diseminados por múltiples medios, escudriñando todos y cada uno de los textos para lograr hacerse una idea del mundo" (Jenkins, 2006, p. 101).

Para comprender la totalidad de una narrativa, un individuo se relaciona con otros consumidores con el fin de tener posibilidades de retroalimentación, reconstrucción y participación en los contenidos, los cuales resultan siempre complementarios y relacionados entre sí. Y esto sólo puede suceder cuando la obra tiene la profundidad necesaria para lograrlo.

3. Documental multimedia interactivo y transmedia

3.1 El documental y el medio digital

El documental interactivo, como forma de expresión de la no ficción interactiva, todavía se considera un objeto de estudio con gran potencial de exploración. Si bien es posible establecer que los documentales multimedia interactivos continúan en etapa de adaptación, podemos intentar aproximarnos a una definición: un producto hipertexto o aplicación interactiva realizada con el objetivo de representar la realidad a través de diversos mecanismos.

Con la intención de explorar el concepto de documental multimedia interactivo, podemos asegurar que el mismo comparte con el documental clásico o lineal el hecho de narrar historias reales, con personajes verosímiles, donde siempre hay una intervención creativa en la documentación de la realidad. Además, en el visionado de un documental multimedia interactivo, un usuario transita por el mismo proceso inmersivo que con un documental lineal, aunque no necesariamente del mismo modo o a través de los mismos elementos.

La historia del género documental comienza décadas antes que la del medio digital. Sin embargo, ambos procesos han alcanzado, en la actualidad, un punto de convergencia: el documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad y el medio digital las nuevas modalidades de navegación y de interacción (Gifreu, 2011).

Anteriormente, exploramos las diversas modalidades de representación que plantea Nichols (1997, 2001), sin embargo, una vez que el medio digital-interactivo se encuentra con el documental, los usuarios puedan participar activamente de una obra y es posible encontrar otras modalidades ejecutándose en los documentales interactivos multimedia: las de navegación e interacción.

Tal y como establece Gifreu (2011), el documental multimedia interactivo es una obra "realizada con la intención de representar la realidad con unos mecanismos propios que denominaremos modalidades de navegación e interacción, en función del grado de participación que contemplen" (p. 5).

El autor establece que si bien las modalidades de representación establecidas por Bill Nichols son clave para aproximarse al documental lineal, al enfrentarnos al documental interactivo no son suficientemente amplias para analizar de qué modo este tipo de documental explota las posibilidades de representación de la realidad (Gifreu, 2011).

Aquí debemos pasar de un análisis centrado en las decisiones de los realizadores de un documental a los diferentes modos que "los autores interactivos ofrecen a sus interactores a través de la tecnología" (Gifreu, 2011, p. 337). Esos modos son las modalidades de navegación y de interacción no lineales en las que Gifreu se basa para diferenciar el documental lineal del interactivo.

La diferencia sustancial entre ambos tipos de modalidad radica en el grado de interacción posible para el usuario. En un documental no lineal, si el usuario simplemente navega por diferentes propuestas ya existentes no está realmente interactuando con la obra. No obstante, si el usuario realiza una acción o intercambio que crea un efecto que perdura en el tiempo y espacio, entonces existe de hecho una interacción.

Es decir, un sistema es considerado interactivo si cuenta con una interfaz donde el usuario interviene. Sin embargo, en las modalidades de navegación, la interacción es débil o reactiva, mientras que en el caso de las modalidades de interacción, la misma es fuerte, ya que la acción del usuario es una contribución concreta a la obra (Gifreu, 2011, p. 337).

Previo a profundizar en las diversas modalidades y submodalidades de navegación e interacción, comencemos por establecer qué es navegar y qué es interactuar:

- Navegar puede definirse como "el diseño de un itinerario que muestre coherencia entre el material visual y el argumento o la razón de ser del lugar en cuestión. Consideraremos sinónimos de navegar "visitar", "recorrer", "observar", "comparar", etc. Términos relacionados con el verbo "transitar" que indiquen algún tipo de "movimiento físico dentro de la aplicación"" (Gifreu, 2011, p. 338).
- Interactuar puede entenderse desde "el punto de vista del "intercambio", "alteración", "transformación" o "modificación", o de una "acción" (causa) que crea un efecto perdurable en el espacio y el tiempo. Si bien en el caso anterior nos centramos en "transitar", esta vez nos podemos parar y afectar lo que observamos". A su vez, es posible diferenciar tres niveles de interacción (Gifreu, 2011, p. 342):

1- nivel bajo: puede ofrecer herramientas al usuario, como la posibilidad de comentar, explicar o compartir opiniones, abriendo propuestas de debate en tiempo real en el nivel más bajo.

2- nivel intermedio: puede estimular a crear una imagen o contribuir aportando contenido audiovisual, aunque esta libertad sea cuestionable.

3- nivel más evolucionado: la interacción consistiría en formar parte de la misma historia como protagonista, participante o actor, y a partir de las propias decisiones, movimientos y/o acciones, que la historia se vaya creando y redefiniendo a tiempo real.

Las modalidades de navegación planteadas por Gifreu pueden dividirse en tres grupos de acuerdo a su grado de interacción:

1) Modalidades de navegación débiles (cercanas a los modos de representación de Nichols):

- Partida: es posible navegar por una línea de contenidos y saltar de un tema a otro cuando lo decidamos. La presentación del relato se da en secuencias partidas, como los capítulos o secciones de un libro.

- Temporal: pueden haber dos o más líneas de tiempo en el relato, comprendiendo años, décadas o etapas del tema tratado por el documental.
- Espacial: hay capas de información sobre un escenario espacial, es decir, se superponen un conjunto de elementos (objetos, personales, sonidos, videos) que podemos activar y navegar.
- Testimonial: relacionada a las entrevistas o testimonios de actores involucrados en el tema del documental, pueden aparecer agrupados por temática o todos hablar sobre un punto determinado del relato.
- Audiovisual: utiliza un variado conjunto de contenido audiovisual (imágenes, fotografías, música, video) que el usuario puede consumir.
- Sonora: puede presentar entrevistas sonoras o música, completa o en fragmentos. Es posible que se presente un enlace con un reproductor o gestor de música en línea.

2) Modalidades de navegación medias:

- Ramificada: la narración se da de modo lineal y en un punto determinado por el autor se detiene para bifurcarse y que el usuario continúe por los caminos preestablecidos.
- Hipertextual: conjunto de contenidos articulados o vinculados por nodos hipertextuales. Muy utilizado para secciones de texto, aunque es posible encontrar otros elementos.

3) Modalidades de navegación fuertes (cerca a las modalidades de interacción del mismo Gifreu):

- Preferencial: el documental puede presentarse en partes, por unidades temáticas, capítulos, secuencias, etc. Las partes del documental pueden activarse para verse en diferente orden. La exposición al discurso audiovisual es secuencial y lineal.

- Simulada-Inmersiva: cercana a los parámetros de simulación e inmersión propuestos por los videojuegos. La simulación se trata de recrear una situación del modo más realista posible para lograr una inmersión alta. Cuando se da un juego interactivo, se intenta que el usuario se involucre activamente en el planteamiento que se le proponga.

Por otra parte, las modalidades de interacción planteadas por Gifreu (2011) se presentan de menor a mayor grado de interacción:

- Social 2.0: el usuario tiene la posibilidad de interactuar con el contenido para aportar su punto de vista o utilizar otras plataformas para comunicarse, ya sea redes sociales o foros.
- Generativa: el usuario tiene el rol de emisor de contenidos y el autor de curador de los mismos. Es decir, se presenta una especie de libro de visitas pero solamente con el material aceptado por el administrador o director de la obra.
- Física-Experimentada: toda la narración se desarrolla en un contexto dinámico, el usuario participa a partir de un desplazamiento físico o a partir de ciertas acciones físicas sobre el dispositivo. Pueden utilizarse mecanismos como geolocalización, mapeado en tiempo real de datos, realidad aumentada, etc.

Luego de presentar las modalidades de navegación e interacción, Gifreu procede a vincularlas con las modalidades de representación de Nichols, con el objetivo de observar cómo las modalidades de representación se ejecutan en el medio digital interactivo.

Modalidades de navegación e interacción	Modalidades de Representación
Navegación narrativa ramificada	Observacional: el material se encuentra dispuesto y todas las opciones se encuentran abiertas desde el inicio.
Navegación hipertextual	Expositiva: el contenido se ofrece en un solo bloque o secuencia de manera que se pueden cambiar algunos parámetros

	secundarios pero no el orden de visualización.
Navegación preferencial	Participativa: participan los dos actores involucrados (autor e interactor) en base a contenidos predeterminados.
Navegación audiovisual	Expositiva: el contenido se ofrece en un solo bloque o secuencia de manera que se pueden cambiar algunos parámetros secundarios pero no el orden de visualización.
Navegación partida	Expositiva: el contenido se ofrece en un solo bloque o secuencia de manera que se pueden cambiar algunos parámetros secundarios pero no el orden de visualización.
Navegación temporal	Participativa: participan los dos actores involucrados (autor e interactor) en base a contenidos predeterminados.
Navegación espacial	Participativa: participan los dos actores involucrados (autor e interactor) en base a contenidos predeterminados.
Navegación testimonial	Participativa: participan los dos actores involucrados (autor e interactor) en base a contenidos predeterminados.
Navegación sonora	Expositiva: el contenido se ofrece en un solo bloque o secuencia de manera que se pueden cambiar algunos parámetros secundarios pero no el orden de visualización.
Interacción Simulada-Inmersiva	Performativa: simulación o inmersión en un espacio virtual equivalente a realizar una actuación performativa.
Interacción social 2.0	Performativa: simulación o inmersión en un espacio virtual equivalente a realizar una actuación performativa.
Interacción experimentada	Performativa: simulación o inmersión en

	un espacio virtual equivalente a realizar una actuación performativa.
--	---

Gráfica 2 - Vinculación de modalidades de representación de Bill Nichols y modalidades de navegación e interacción de Arnau Gifreu (2011).

Las modalidades de interacción, es decir, aquellas en las que existe una interacción real con la obra, se corresponderían con la modalidad performativa de Nichols, ya que en estas tres modalidades el usuario realiza una acción tangible y concreta. Mientras que a las modalidades de navegación planteadas por Gifreu se las clasifica como expositivas, participativas u observacionales, ya que tienen niveles de interactividad menores a las de interacción propiamente dichas.

Es posible, entonces, encontrar diversas modalidades de representación en las producciones audiovisuales del medio digital interactivo. Sin embargo, es en la modalidad performativa de Nichols y las modalidades de interacción de Gifreu, donde podemos ver la explotación al máximo de las posibilidades que trae consigo la interactividad del medio digital.

3.2 Hacia una definición de documental multimedia interactivo

Si bien ya exploramos qué supone el término documental y sus diversas modalidades de representación, navegación e interacción, aún resta definir los otros dos términos ligados al objeto de estudio.

Por un lado, el término multimedia hace referencia, básicamente, al uso de diversos lenguajes para una narración, ya que al hablar de documentales multimedia interactivos no se trata exclusivamente del lenguaje audiovisual, sino que existe la posibilidad de combinar varios medios con sus respectivas potencialidades específicas para enriquecer los relatos.

Por otro lado, la interactividad supone un recorrido más o menos libre de una narrativa por parte de un usuario, que toma un rol activo frente a un relato. Este último punto es determinante, ya que la interactividad abarca tanto la interacción social del usuario con otros usuarios, como la amplia opción de caminos que un usuario puede elegir para transitar la historia del documental, en cualquiera de las plataformas disponibles a su alcance.

Si seguimos lo postulado por Gifreu (2013), el documental multimedia interactivo combina lenguajes y sistemas de comunicación -multimodalidad-, con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios toman un rol protagónico -interactividad-.

En tanto, Lovato (2014) explica que así como los documentales son textos, los documentales multimedia interactivos son siempre hipertextos, es decir, el sentido se halla en las relaciones de las lexías o nodos informativos y ello profundiza la densidad interpretativa de los mensajes.

Es decir, los documentales multimedia interactivos son relatos hipertextuales, que pueden recorrerse a través de diversos caminos, lo que genera mayor libertad para el usuario a la hora de recorrer el relato. Si bien los autores son quienes delinean esos posibles recorridos, habrá tantas lecturas como usuarios naveguen el documental. Al constituirse como relatos hipertextuales, pueden transitarse por diversos recorridos, integrando diferentes lenguajes y asentando el terreno para que exista una interactividad real.

Desde la perspectiva de Landow (2009), el hipertexto implica la existencia de un texto compuesto por fragmentos de otros textos, también denominados lexías, y por enlaces electrónicos que conectan las distintas lexías, permitiendo que un usuario experimente a un texto como multilineal o multisecuencial.

Siguiendo a este autor, podríamos incluso hablar de hipermedia como sinónimo de hipertextual, ya que dicha expresión extiende la noción de texto "al incluir información visual y sonora, así como la animación y otras formas de información [...] Con hipertexto, pues, me referiré a un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal (Landow, 2009, p. 25).

La estructura de un relato de este tipo puede partir de uno o de diferentes puntos, y puede terminar en un lugar determinado por el autor, pero también es posible una estructura multidesarrollo, que contemple diferentes recorridos y desenlaces. La idea central es complementar, expandir y amplificar la experiencia documental ofreciendo nuevos sistemas de percepción en la experiencia inmersiva del usuario en el medio digital interactivo (Gifreu, 2013).

La diferencia sustancial entre los documentales lineales y no lineales radica en que el multimedia interactivo no tiene un solo punto de partida o una ruta preestablecida por el autor, sino que los recorridos por el relato son múltiples; el orden del discurso es alterable y no hay límites claros en la autoría, existiendo la posibilidad de modificar la obra y configurando sistemas actualizables y modificables (Gifreu, 2011).

Es posible afirmar que la clave principal que diferencia a uno de otro es la interactividad, es decir, la posibilidad de que el relato sea no lineal. En ambos tipos de documental, se invita al usuario a interpretar y reflexionar sobre lo que está consumiendo, a observar, comprender y pensar sobre lo que se ve en la pantalla en el plano cognitivo.

No obstante, el documental multimedia interactivo invita a la participación física, ya sea a la toma de decisiones o a la incorporación de contenido nuevo, empoderando a los usuarios como prosumidores (Irigaray, 2014). En este sentido, el visionado del documental será diferente de acuerdo al usuario que lo esté consumiendo, generándose tantos recorridos del relato como usuarios consumen la historia.

En esta línea, Sandra Gaudenzi (2013) afirma que tanto el documental lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero los medios y preferencias de sus autores y usuarios crean un producto final muy diferente:

“If linear documentary demands a cognitive participation from its viewers (often seen as interpretation) the interactive documentary adds the demand of some physical participation (decisions that translate in a physical act such as clicking, moving, speaking, tapping, etc...). If linear documentary is video, of film, based, interactive documentary can use any existing media. And if linear documentary depends on the decisions of its filmmaker (both while filming and editing), interactive documentary does not necessarily have a clear demarcation between those two roles. [...]” (2013, p. 22).

Gaudenzi sostiene que los objetivos del documental interactivo pueden ser muy similares a los del documental tradicional, sin embargo, en lugar de pedir solo la atención mental del espectador, éste requiere su aportación física.

En el marco de este tipo de documentales, el realizador no tiene dominio total sobre el sentido final del producto, que contiene formatos, discursos y experiencias de usuario diversas. El resultado final del documental, su mensaje, y el orden del discurso, tomará diferentes formas, más allá de aquellas contempladas por el autor de la obra en un principio. Por eso, los documentales multimedia interactivos son sistemas vivos o *living documentary* (Gaudenzi, 2013), que pueden tomar diferentes formas según las aportaciones de los usuarios que participan en la obra, y que se modifican y vinculan con su entorno de diferentes modos:

“This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as “living systems” that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as “a living system” I propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment” (Gaudenzi, 2013, p. 6).

Se entiende al documental multimedia interactivo como sistema vivo, que siempre está abierto a adaptarse a nuevos cambios en el sistema gracias al cual existe y que le permite a su vez continuar existiendo, más allá de avances tecnológicos o cambios culturales. Según Gaudenzi (2013), este tipo de documental se acerca más a la realidad, dado que está abierto a incluir infinitas voces y perspectivas sobre un tema.

Es por esta razón que la perspectiva y acciones del usuario son tan importantes como las del autor o el guion a la hora de pensar en estos documentales,

considerándolos obras de frontera, que combinan lenguajes y experiencias de usuario.

Podemos entender al documental multimedia interactivo, entonces, como un relato hipertextual, que utiliza una multiplicidad de medios y lenguajes e incorpora la interactividad como característica fundamental (Vázquez-Herrero y López-García, 2017).

Esta idea de proyecto o sistema vivo, reconfigura también la estructura clásica de preproducción, edición y publicación o circulación. En este tipo de documentales, estructurados bajo dinámicas transmedia, se establece un reciclado de etapas, donde no hay un orden determinado, ya que la obra puede publicarse, para luego pasar por preproducción y edición nuevamente, alternándose las diferentes etapas (Liuzzi, 2014).

El documental interactivo multimedia es "una forma integrada convergente, un lenguaje nuevo que imbrica diversos lenguajes en un todo armónico narrativo: una producción multimedia interactiva de carácter documental" (Irigaray, 2014). Las características del medio digital interactivo son definitivamente las bases de los documentales hipermmedia, que se apoyan en las hibridaciones de nuevos formatos narrativos.

En un ecosistema mediático caracterizado por la multimedialidad, hipertextualidad e interactividad, los relatos de no ficción se han vuelto, en muchos casos, transmediales e interactivos, donde la interacción de los usuarios se vuelve un pilar fundamental.

En este sentido, Lovato establece que los documentales y relatos de no ficción "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" (2018, p. 59).

A su vez, la autora enfatiza que los documentales multimedia interactivos (DMI) son obras complejas "que nos remiten, necesariamente, al imaginario del documental audiovisual como género narrativo. En ese sentido, es cierto que el

DMI conserva cosas del documental audiovisual, pero propone otras estrategias a partir de su desarrollo en medios digitales" (Lovato, 2014, p. 54).

Otra definición es aportada por Vázquez-Herrero, que entiende al documental multimedia interactivo "como una forma del género de no ficción interactiva caracterizada por la representación de lo real a través de un medio interactivo que dispone una narrativa no lineal y fragmentada y que demanda la acción del usuario" (2019, p. 161), haciendo además hincapié en el hecho de que se destacan la participación de la audiencia y la interactividad, y "que se produce, fundamentalmente, para la Web" (Vázquez-Herrero, 2019, p. 161).

3.3 Acerca de la interactividad

Como se estableció anteriormente, la interactividad es clave a la hora de diferenciar a los documentales multimedia interactivos de los documentales tradicionales. La misma supondría una mayor democratización de una narrativa, por el hecho de permitir la participación de los usuarios de manera total o parcialmente libre, lo que es posible gracias a la hipertextualidad y al ordenamiento de la información en forma de bases de datos, es decir, a la comunicación digital.

Hay tantas definiciones de interactividad como autores escriben sobre ella, por lo que procederemos a presentar aquellas que aporten al punto de vista de este proyecto.

Podríamos establecer que para que exista una interactividad real, los roles de emisor y receptor deben ser intercambiables en cada nuevo mensaje y la interactividad sería el grado en que esos mensajes se relacionan unos con otros en una secuencia determinada (Rafaeli, 1988). Un proyecto interactivo es aquel en el que la interacción del usuario es una parte integrada del sistema. En este sentido, la interactividad es la colaboración entre el lector y el texto en la producción de significado Marie-Laure Ryan (2004). Asimismo, la interactividad es entendida como el grado en que los usuarios pueden participar modificando la forma y contenido de un ambiente mediatizado en tiempo real (Steuer, 1992).

Dentro del campo del periodismo digital, dos autores proponen definiciones que aportan perspectivas relevantes a la hora de hablar de interactividad. Por un lado,

de acuerdo a Javier Díaz Noci, la interactividad se concibe como resultado de la hipertextualidad, lo cual conlleva la noción de que la narrativa hipertextual es "una propuesta realizada en entornos colaborativos que precisan de la interacción para ser finalmente materializados" (Díaz Noci, 2006, p. 9).

El segundo de estos autores es Alejandro Rost, que propone entender a la interactividad como "la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa)" (2004, p. 5).

La interactividad selectiva refiere a la capacidad que otorgue el medio al usuario para seleccionar contenidos y responder a sus requerimientos. Es decir, son las posibilidades de control que tiene el usuario sobre el contenido que va a consumir, teniendo en cuenta que esos contenidos son predeterminados. Por ello, supone también la adecuación del ritmo de la historia a aquél del usuario, ya que de él depende el avance de la narrativa, siendo quien arma su propia linealidad de exposición al medio.

La interactividad comunicativa es, por un lado, la interacción social, en la que usuarios entran en contacto en diferentes contextos, formando comunidades virtuales (foros, chats, comentarios), y por otro lado, aquella en la cual el usuario puede producir contenido o incluso modificar el existente.

En lo que coinciden varios autores es en el hecho de que existen distintos niveles de interactividad y la misma puede ser medida de acuerdo a diferentes criterios (interrelación de mensajes, nivel de trascendencia pública del contenido del usuario, nivel de elaboración de contenido del usuario, etc.).

Por ejemplo, Sandra Gaudenzi, investigadora del campo del documental interactivo, considera que la interactividad puede ser semi-cerrada, si el usuario navega sin realizar cambios en el contenido, semi-abierta, si el usuario participa pero no cambia la estructura del documental, o completamente abierta, si el usuario y el documental interactivo cambian constantemente y se adaptan el uno al otro (Gaudenzi, 2013).

Por otra parte, Ryan (2004) con estudios sobre narrativas interactivas, sostiene que la interactividad se da en cuatro formas estratégicas, agrupables en dos pares binarios: interna-externa y exploración-ontológica.

En la forma interna, el usuario es parte del mundo de la narración, es decir, tiene una perspectiva en primera persona, mientras que en la forma externa, el usuario observa la narración en tercera persona. La autora asegura que en estas formas es posible ver la decisión expresa del autor del relato para generar más o menos inmersión del usuario en la narrativa.

En el modo de exploración, el usuario no tiene un impacto real en el mundo narrativo pero sí puede navegar por ese mundo. El modo ontológico, en cambio, supone que el usuario tenga la posibilidad de modificar ese mundo narrativo.

Desde la perspectiva de Berenguer (2004), existen tres niveles de interactividad. En un nivel bajo, el usuario se limita a elegir entre opciones predeterminadas. El nivel intermedio supone tener que buscar y explorar para encontrar esas opciones, responder a determinadas pruebas o cumplir desafíos para continuar adelante. Por último, en un nivel fuerte, el usuario se somete a demandas aún más desafiantes, ya sea ser protagonista del relato interactivo, contribuir a él o incluso modificarlo. Para el autor, debemos encontrar el diseño óptimo de un sistema interactivo para que la interfaz sea eficiente, más allá del nivel de interactividad que queramos explorar.

Al haber recorrido diversos aportes de algunos autores relevantes en la temática, podemos concluir los siguientes aspectos:

- la interactividad es variable, es decir, cada sistema interactivo ofrece diversos niveles de interactividad y ellos son medibles de acuerdo a diferentes criterios

- gracias a la interactividad es posible que los usuarios accedan a un rol más protagónico dentro del relato o, al menos, a una mayor visibilidad en el devenir del mismo

- el relato se vuelve personalizado para el usuario, ya sea eligiendo qué quiere consumir primero o volviéndose el centro de la historia

- existen más posibilidades de búsqueda, gracias a la indización y memoria en forma de base de datos

- la interacción, al volverse participación, es cada vez menos anónima y más compleja

- existe, de hecho, algún nivel de inmersión. Es decir, se genera un mundo al cual el usuario se adentra través de elementos sensoriales

La interactividad puede ser entendida, a los efectos de este proyecto, como el vínculo usuario-interfaz de una máquina, en el cual el usuario tiene la potestad de elegir o modificar el relato, existiendo diversos niveles de interacción posibles.

Para medir dichos niveles de interactividad, nos basaremos en Rost (2004) con la diferenciación de interactividad comunicativa e interactividad selectiva. Es decir, hablaremos de interactividad comunicativa o alta cuando se da una participación concreta y el usuario modifica o aporta al relato; y de interactividad selectiva o baja, cuando el usuario simplemente elija o seleccione el recorrido a realizar.

3.4 Acerca de la inmersión

Dado que este estudio busca explorar elementos inmersivos en relatos audiovisuales del actual ecosistema mediático digital, es clave aproximarnos al concepto de inmersión.

Podemos comenzar por establecer que la inmersión es la sensación de estar rodeado de una realidad completamente diferente a nuestra realidad cotidiana. Es decir, una sensación similar a cuando nos sumergimos en agua: rodearnos de una realidad completamente diferente, que acapara toda nuestra atención y percepción. Es decir, cuando un usuario se siente transportado a otro espacio y tiempo, y especialmente, que puede actuar o intervenir en ese entorno digital (Murray, 1997).

Desde la perspectiva de Ryan (2004), la inmersión es la acción mediante la cual un usuario se adentra a un entorno a través de diversos elementos sensoriales. Si un relato es inmersivo es porque crea un espacio en el cual un usuario puede relacionarse o establecer un vínculo, es porque crea el escenario de una "acción narrativa potencial" (Ryan, 2004, p. 32). A su vez, para que una narrativa sea

inmersiva, hace falta tanto la disposición del autor como del receptor, dado que aunque existan modos de inmersión creados por el primero, no tendrán lugar si el segundo no está abiertamente dispuesto a adentrarse en la narrativa.

Varios autores que trabajan con el concepto de inmersión lo hacen desde el periodismo inmersivo, que podemos definir como aquel que se basa no solamente en la presentación de información, sino en la experiencia y que busca una conexión (De la Peña, 2010) o aquel que mediante la creación de una experiencia sensorial e interactiva "amplifica el impacto del relato" (Domínguez, 2015, p. 1).

Domínguez (2013) en su tesis acerca del periodismo inmersivo, hace hincapié en lo mismo que Ryan, ya que sostiene que dentro de un entorno digital, la inmersión no se genera solamente en base a tecnología, sino que es necesaria una cualidad psicológica que se despierte en el usuario a partir del escenario digital que se le presente.

En otras palabras, el entorno digital sustituye en nuestra percepción al espacio físico y la inmersión viene a ser una cualidad psicológica "que se debe despertar en el usuario y para cuyo objetivo la recreación de un escenario digital interactivo puede ser condición necesaria pero no suficiente" (Domínguez, 2013, p. 114). Es decir, la inmersión funciona solamente si el usuario se siente transportado al lugar de los hechos y tiene la posibilidad de actuar en el entorno digital.

Por lo tanto, podemos establecer que es indispensable que existan elementos sensoriales que funcionen como disparadores de esa capacidad psicológica del usuario, para así generar una mayor inmersión en el relato. Cuando un usuario se introduce en el relato tomando un rol determinado, se constituye como un objeto/sujeto de inmersión que puede responder de manera realista a situaciones virtuales.

En este sentido, Sarah Jones (2017) sostiene que existen dos tipos de narrativas inmersivas en el ámbito del periodismo: aquellas que son dirigidas por un periodista/reportero y aquellas dirigidas por personajes o en primera persona. Sobre esto, la autora asegura que la tecnología permite generar relatos periodísticos más inmersivos, pero esto deja de ser válido cuando nos encontramos ante un relato dirigido explícitamente por un periodista/reportero, ya

que se vuelve una barrera entre el relato y usuario. Las fuentes primarias y el usuario se distancian, por lo que solamente utilizando una narrativa dirigida por personajes se logrará una inmersión real: *"it is only through using a character-led narrative that the viewer can become totally immersed"* (Jones, 2017, p. 181).

De acuerdo a Paul Mignan y Fumio Kishino (1994), para generar inmersión, el usuario se adentrará en una realidad determinada, una interfaz tangible dentro del continuo realidad-virtualidad. Este continuo comienza con nuestra realidad concreta, para ir acercándose paso a paso a una realidad virtual, totalmente digital, envolvente e inmersiva, que abarca todo tipo de entorno digital. Estos entornos digitales se diferencian por el tipo de dispositivo para visualizarlos, según el cual serán total o parcialmente inmersivos.

Por otra parte, Paul Gauthier (2018) realiza un estudio acerca de cuáles son las nuevas relaciones entre un mundo narrativo y la realidad de un usuario. Aunque se centra en narrativas ficcionales, su enfoque es relevante ya que hace hincapié en relatos transmedia que utilicen redes sociales.

Según el autor, las redes sociales son la frontera que permea elementos de la ficción con la realidad, permitiéndonos pensar más allá de los dualismos (virtual-físico/realidad-ficción), y pone el ejemplo concreto de la existencia de perfiles de personajes del universo narrativo de Marvel en una red social. Con esta interfaz que permea la realidad del usuario y el mundo ficcional, ya que lo ficcional se cuele en la realidad cotidiana del usuario, se generan nuevas relaciones entre ambos espacios, las cuales suponen una nueva modalidad de recepción: la inclusiva (Gauthier, 2018, p. 14), contrapuesta a la modalidad excluyente, donde la realidad del usuario y el relato no se entrecruzan y no pueden existir simultáneamente.

La realidad virtual, el audio interactivo, la fotografía 360°, el sonido envolvente, la realidad aumentada son solo algunos de los elementos o recursos inmersivos que podemos encontrar en un documental multimedia interactivo. La realidad virtual inmersiva parecería ser aquella con la más alta capacidad para generar inmersión, dado que es la tecnología desarrollada más envolvente y donde, además, se tiende a bloquear o dejar de lado la realidad concreta del usuario.

Sin embargo, existen otros recursos que aportan a la inmersión del usuario en el medio digital interactivo. Domínguez (2013) realiza un recorrido por algunos de ellos y asegura que una estrategia inmersiva para un relato digital se debe basar en la interfaz y en la interactividad, ya que en el medio digital la representación visual y la interacción con una interfaz son fundamentales a la hora de generar inmersión (Domínguez, 2013, p. 278).

Desde el momento en que un usuario se enfrenta a una pantalla, existen diversas formas de hacerlo según el dispositivo, pero también según la interfaz gráfica que se le presenta y el nivel de interacción del usuario al navegar esa interfaz.

Los recursos visuales e interactivos que fomentan la inmersión en el relato digital son variados. Desde la perspectiva de Domínguez (2015) podemos destacar los siguientes:

- Interfaz con marco único: al considerar la inmersión como una cualidad psicológica del usuario, podemos establecer que, dado que la interfaz es un entorno metafórico, existen dos mecanismos opuestos que permiten generar la percepción de transparencia: la hipermediación y la inmediatez. La hipermediación es la multiplicación de la presencia del medio (presencia de marcos de pantalla variados o pantalla compartimentada) y la inmediatez es la eliminación de esas fronteras (eliminación de marcos de la pantalla). La intención con este último mecanismo es eliminar cualquier tipo de huella de mediación al exponer al usuario lo más abiertamente posible al mundo digital (pantalla completa o marco único).
- Movimiento por continuidad: la fluidez de la imagen propia de los videojuegos y mundos virtuales; la continuidad en oposición al montaje de planos.
- Sonido ambiental constante: el sonido constante, sutil y ambiental contribuye a crear una atmósfera, un clima, con la misma función envolvente e inmersiva que en los videojuegos.
- Gráfica realista: el estilo y la gramática visual de los nuevos medios. Particularmente, el cine se impone cada vez más en la estética de la interfaz, conformándose una estética hiperrealista, que tiene como objetivo enfatizar la sensación de inmersión en el espacio representado.

- Realismo del escenario: vinculado al recurso anterior, en una estética hiperrealista, los objetos se comportan como se espera que lo hagan en el mundo real. Es decir, se da un realismo perceptual, aunque no siempre existan objetos representados sobre los que actuar, siempre se da la opción de manipular o accionar zonas del relato. Se entiende que el realismo perceptual consiste como mínimo en seleccionar, recoger, rotar, desbloquear, examinar o abrir objetos. Es otras palabras, el sistema de interacción permite una manipulación directa a través de menús emergentes, botones, formularios, etc.
- Acciones en el orden del relato: acciones que afectan la trama. Las acciones de navegación inmersiva se dan cuando el avance del relato es la consecuencia de decisiones en la trama; el desarrollo del relato depende de las elecciones del usuario.
- Acción en la escena: la experimentación de una vivencia narrativa el usuario puede elegir lo que ve o elegir el encuadre de la escena. Para que la acción con el relato sea inmersiva ha de tener calidad diegética, es decir, corresponderse con la narración, pues las acciones instructivas o informativas no la tienen. La acción en el orden del relato permite navegar por el contenido, ir de un lugar a otro del relato.
- Acción sobre punto de vista: el usuario experimenta un punto de vista (personificación). La acción sobre el punto de vista en el relato implica que el usuario actúa a través de un personaje.

En cualquier relato digital interactivo podremos encontrar uno o varios de estos recursos, su utilización y adecuación a la narrativa serán vitales a la hora de generar inmersión del usuario.

Mandy Rose (2018) asegura que la inmersión puede ser entendida como las formas en que un miembro de la audiencia se transforma y pasa de ser un espectador a ser un participante activo o un jugador clave en un mundo narrativo. Además, enfatiza que las narrativas inmersivas presentan un nuevo desafío creativo para productores y realizadores de documentales, ya que la narración se vuelve cada vez más una experiencia, lo que significa que además de desarrollar narrativa y contenido, los documentalistas deben enfocarse en lo que le sucederá a la audiencia de ese documental.

4. Análisis de producciones digitales interactivas de no ficción

4.1 Criterio de selección de corpus y obras seleccionadas.

Con el fin de que la muestra seleccionada para llevar a cabo la parte empírica de este proyecto fuera lo más representativa posible, la selección del corpus de investigación se dio en base a los criterios que se definen a continuación.

Cada obra seleccionada debe:

- 1- poner en juego algún tipo de tecnología digital que apunte a generar interacción del usuario, en cualquier nivel de interactividad posible.
- 2- representar una situación de la realidad, en cualquier nivel y formato posibles: documentales, reportajes, ensayos, trabajos periodísticos, etc.
- 3- contar con elementos de inmersión propios del medio digital interactivo.
- 4- haber sido producida originalmente en un país iberoamericano.
- 5- contar con una fecha de producción igual o posterior al año 2014.

En base a estas condiciones, se procuró realizar una selección de obras de diferentes países iberoamericanos. Además, se hizo hincapié en obras que ponen en juego diferentes elementos inmersivos con el fin de explorar la mayor variedad posible de estos.

En base a este criterio, las obras seleccionadas para análisis son las siguientes:

- *Antártida.uy* (2017, Uruguay)
- *Detrás del Paraíso* (2015, España)
- *4 ríos* (2014, Colombia)
- *De barrio somos* (2018, Argentina)
- *Ermitaños* (2019, México)

4.2 Ficha de análisis y metodología

Como se estableció anteriormente, esta investigación es de corte exploratorio y una parte fundamental de la misma fue el visionado de documentales interactivos multimedia. Para ello, se utilizó una ficha de análisis construida a partir del aporte de diversos autores referentes para cada variable de análisis.

Además de establecerse información básica sobre la obra analizada, se profundizará en aspectos de análisis como la interactividad observable, las modalidades de interacción y navegación o los elementos inmersivos clave identificables en el relato.

A continuación, es posible encontrar la ficha de análisis elaborada para guiar el análisis de las obras. En la columna izquierda se encuentra la variable a observar y sobre la derecha una breve explicación de la misma, así como la puntualización de las que han sido elaboradas en base a lo postulado por diversos autores.

Título de la obra	Información básica
Año de producción	Información básica
País de origen	Información básica
Autores	Información básica
Productora	Información básica
Sinopsis	Información básica
Redes Sociales	Conexión o enlace a redes sociales. Cuentas activas en redes sociales.
Temporalidad	Obra retroactiva o proactiva. Basado en Davidson (2010).
Estructura hipertextual	Estructura narrativa hipertextual (lineal, ramificada, paralela, concéntrica, jerárquica, reticular, mixta.). Hipertextualidad en base a Vázquez-Herrero, Negueira-Rey y Pereira-Fariña (2017).
Modalidades de navegación	Categorización de las diferentes modalidades según Arnau Gifreu (2011).
Modalidades de interacción	Modalidades de interacción identificadas en la obra en base a Arnau Gifreu (2011).
Responsividad	Adaptabilidad del proyecto a diversos dispositivos.
Interactividad	En base a Alejandro Rost (2004), interactividad comunicativa o selectiva.

	Sistemas abiertos o cerrados según Rampazzo (2013).
Elementos inmersivos clave	Puntualización de aquellos elementos o recursos inmersivos que resultan más destacables o distintivos del relato (Domínguez, 2015). Tecnologías inmersivas utilizadas.

Gráfica 3 - Ficha de análisis con explicación por campo de variable. Elaboración propia.

4.3 Análisis de obra 1: *Antártida.uy*

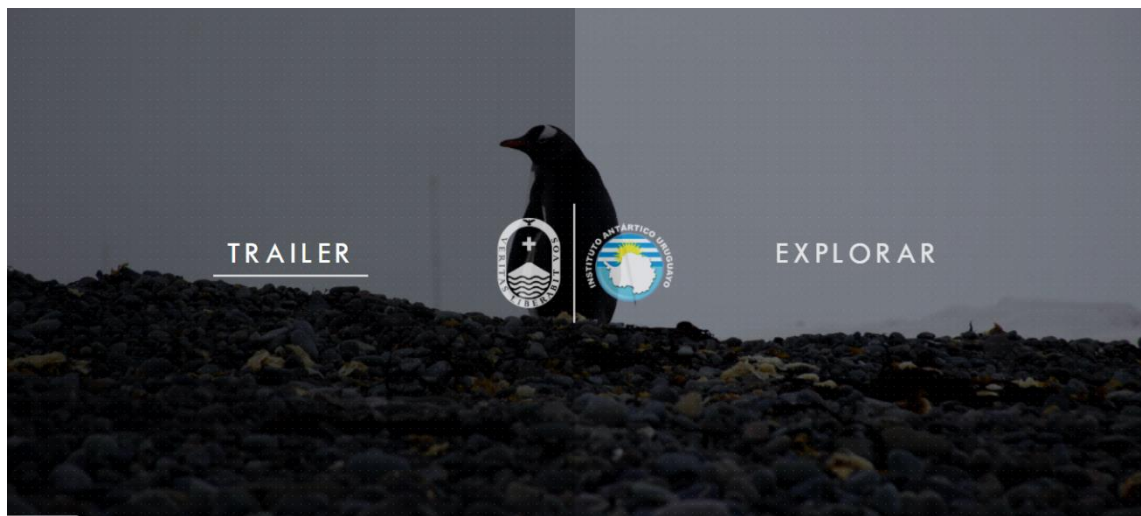
Título de la obra	<i>Antártida.uy</i>
Año de producción	2017
País de origen	Uruguay
Autores	Guzmán Gordillo, Ignacio García
Productora	Universidad Católica del Uruguay - Instituto Antártico Uruguayo
Sinopsis	El documental <i>Antártida.uy</i> es una oportunidad de recorrer la Base Científica Antártica Artigas, dialogar con los integrantes de la dotación Antarkos 30 y con algunos de los pioneros que la fundaron, más de treinta años atrás. El proyecto acerca al espectador a la experiencia de vivir y trabajar en el continente blanco. Este documental web incluye videos, testimonios, fotos, audios y hasta documentación y archivos escritos disponibles para descargar.
Redes Sociales	No cuenta con perfiles activos en ninguna red social. Da la posibilidad de compartir directamente el contenido en Facebook, Twitter y Pinterest.
Temporalidad	Documental proactivo.
Estructura hipertextual	Hipertextualidad navegacional, participativa.
Modalidades de navegación	Espacial, testimonial, audiovisual, sonora, partida y preferencial
Modalidades de interacción	Social 2.0.
Responsividad	Se adapta a múltiples dispositivos
Interactividad	Selectiva, sistema cerrado
Elementos inmersivos clave	Interfaz con gráfica realista. Música, sonido ambiente, fotografía interactiva, visualización de datos.

Gráfica 4 - Tabla guía de análisis de *Antártida.uy*

El documental uruguayo producido en el año 2017 *Antártida.uy* tiene como objetivo invitar al usuario a conocer la Base Científica Antártica Artigas, situada

en la Antártica. La narración se desarrolla en su totalidad en una plataforma web, donde podemos acceder a todas las secciones y recursos que componen la totalidad del relato.

Al ingresar al sitio web, se encuentra una pantalla partida donde se accede al trailer del proyecto (un cortometraje audiovisual de aproximadamente 11 minutos que adelanta de qué trata *Antártida.uy*) o directamente al recorrido del documental.



Gráfica 5 - Captura de pantalla del documental *Antártida.uy*

Una vez que hacemos clic en Explorar, accedemos a una fotografía de la Base Científica Antártica Artigas, protagonista del documental. Esta fotografía es el primer elemento inmersivo del relato, ya que es posible recorrerla con el cursor del mouse o hacer *scroll* sobre ella, lo que supone un mayor involucramiento por parte del usuario.

La fotografía está intervenida en determinados puntos, que enlazan a diferentes secciones o partes del documental, donde se presenta mayor información, fotografías, videos, entre otros elementos. De este modo, la fotografía oficia como mapa central del relato, donde el usuario elige el orden de visionado de los elementos del documental.

A su vez, se halla un menú de navegación inferior con las siguientes secciones: Inicio, Infografía, Línea de Tiempo, Pioneros, Audios, Documentos, Nosotros y La Base.



Gráfica 6 - Captura de pantalla de la fotografía de inicio del documental *Antártida.uy*

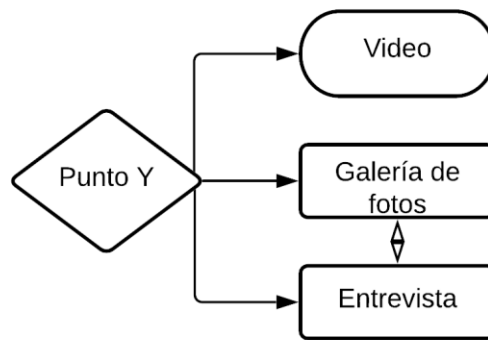
Cada uno de los puntos de color anaranjado que se hallan en la fotografía conduce a uno o más elementos, que se despliegan como texto para dar la posibilidad de seleccionar cuál ver primero.

En la siguiente tabla se detallan los diferentes puntos y sus correspondientes componentes:

Punto	Componentes
Naturaleza	Video naturaleza, galería de fotos
Casa del Jefe	Video casa del jefe, galería de fotos, video entrevista al jefe
Comedor	Video comedor, galería de fotos, video entrevista al cocinero
Aina	Video Aina, galería de fotos
Meteorología	Video meteorología, galería de fotos, video entrevista al meteorólogo
Enfermería	Video enfermería, galería de fotos
Servicios	Video área de servicios, galería de fotos, video entrevista a electricista
Hangar	Video hangar, galería de fotos, entrevista a buzo, video entrevista a mecánico
Gimnasio	Video gimnasio, galería de fotos
Radio	Video radio, galería de fotos, video entrevista al radio operador
Depósito	Video depósito, galería de fotos

Gráfica 7 - Tabla con descripción de puntos y componentes de la fotografía de la *home* del documental *Antártida.uy*

Es posible determinar una estructura básica de contenidos para cada uno de estos puntos o secciones del documental, ya que siempre desde el punto seleccionado se accede a uno o más componentes, entre los cuales el usuario navega sin volver al punto inicial. Para pasar a un siguiente punto, es necesario regresar a la fotografía inicial del proyecto.



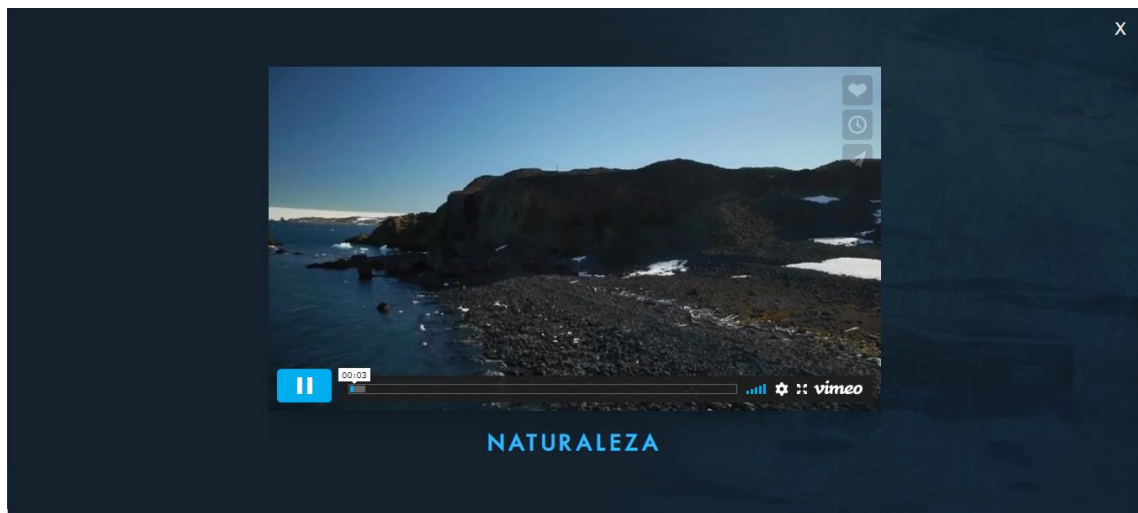
Gráfica 8 - Estructura básica de los contenidos de cada punto de la fotografía inicial de *Antártida.uy*

Los once puntos a los que se accede desde la fotografía inicial tienen la misma estructura de componentes, a excepción de las entrevistas en formato audiovisual que no se hallan en cinco de los puntos. Es posible navegar entre los componentes de un mismo punto sin volver al punto de inicio, a excepción del video que muestra el entorno, del cual estamos obligados a volver al inicio para continuar.

Para comprender la navegación, tomemos como ejemplo el punto Naturaleza. Al hacer clic, el usuario accede a un breve audiovisual de 4:36 minutos de duración que muestra -de modo meramente expositivo- imágenes de video del entorno natural de la base uruguaya. En este audiovisual encuentra por primera vez algunos elementos inmersivos como la presencia de música y sonido ambiente, además de las imágenes descriptivas del entorno.

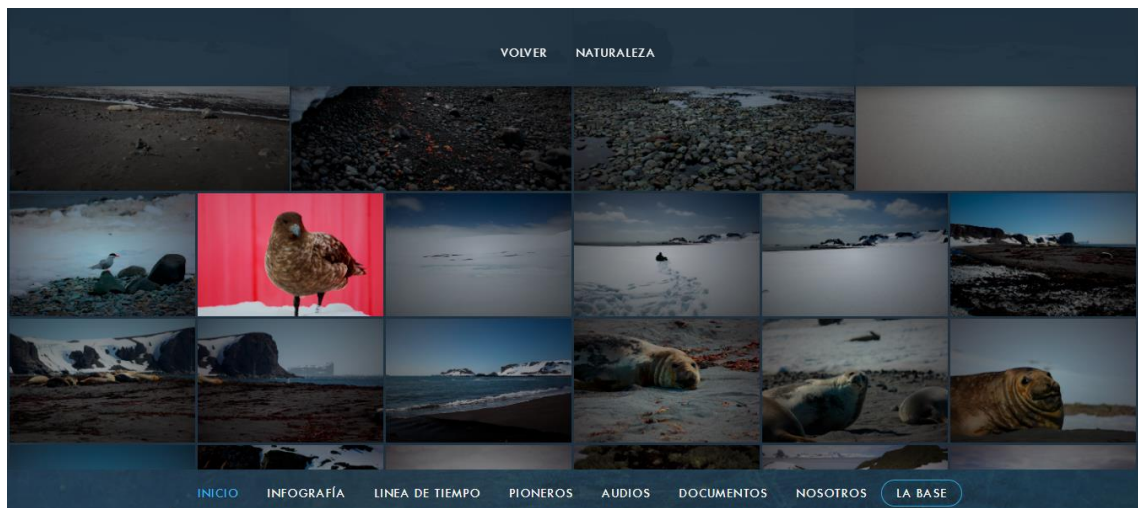


Gráfica 9 - Captura de pantalla del Punto Naturaleza en la fotografía de inicio del documental *Antártida.uy*



Gráfica 10 - Captura de pantalla del audiovisual del Punto Naturaleza del documental *Antártida.uy*

La otra sección a la que accede el usuario es una galería de fotografías que se presenta como mosaico. En esta sección se selecciona cada fotografía para verla en mayor tamaño.



Gráfica 11 - Captura de pantalla de la galería de fotos del Punto Naturaleza del documental *Antártida.uy*

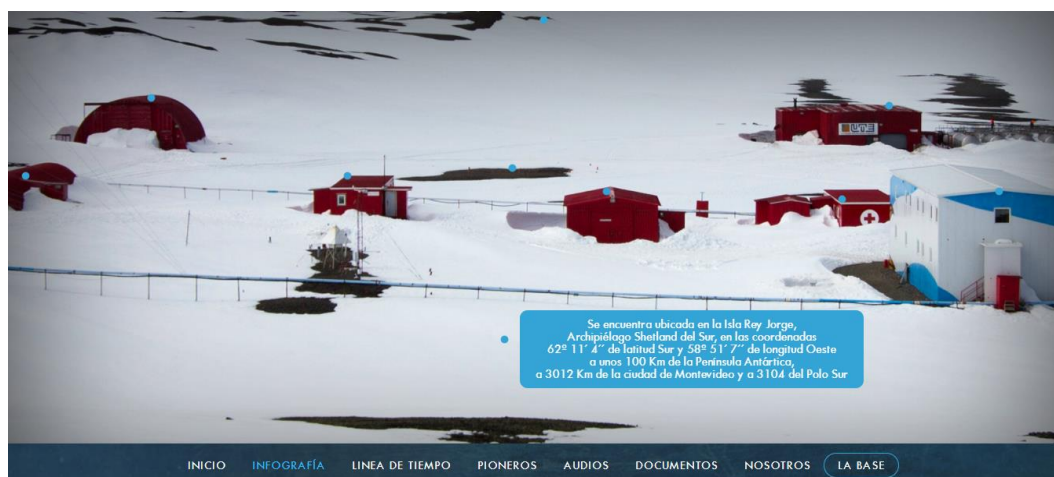
Otro punto con una estructura similar pero con el añadido de contar con una entrevista audiovisual es el denominado Casa del Jefe. En este punto, se desarrollan dos secciones similares al primero (un audiovisual corto donde se muestra la locación y la galería de fotos) pero se suma un tercero: la entrevista audiovisual. En este ejemplo concreto, el coronel Francisco González es entrevistado sobre la experiencia de participar de la dotación Antarkos 30, grupo de trabajo de la base, y de la vida cotidiana en la base. Habla sobre la potencialidad de investigación de la región, el entorno silencioso y la naturaleza, entre otros temas.



Gráfica 12 - Captura de pantalla de la entrevista audiovisual al Jefe de Base del Punto Casa del Jefe del documental *Antártida.uy*

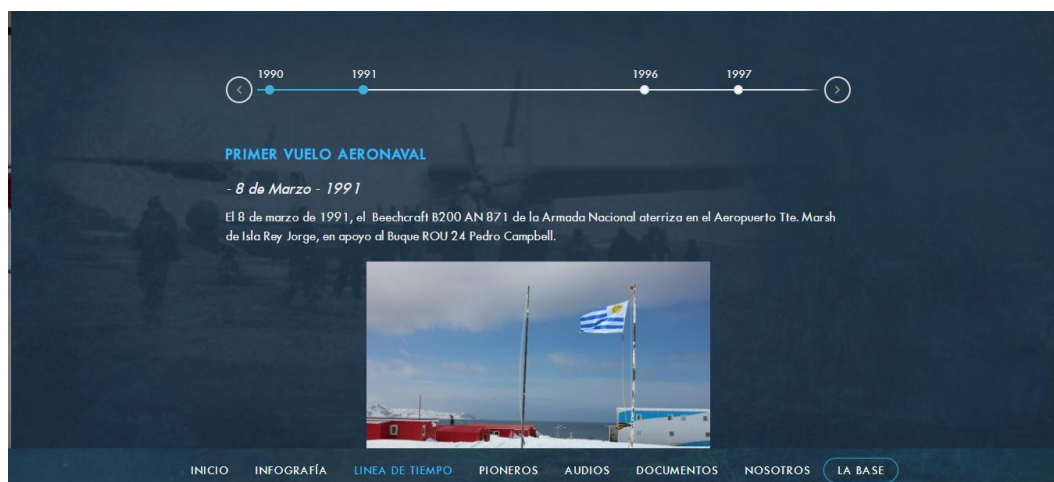
Además de recorrer estas diferentes secciones, cada una con sus respectivos elementos, es posible visitar secciones complementarias desde el menú inferior, al pie de página.

En primer lugar, se encuentra la sección Infografía. En ella se halla la misma fotografía mediante la cual el usuario recorre la base, solo que esta vez cumple la función de infografía interactiva: al pasar el cursor sobre los puntos distribuidos a lo largo de la imagen, se despliega texto informativo que brinda más detalles sobre la base científica.



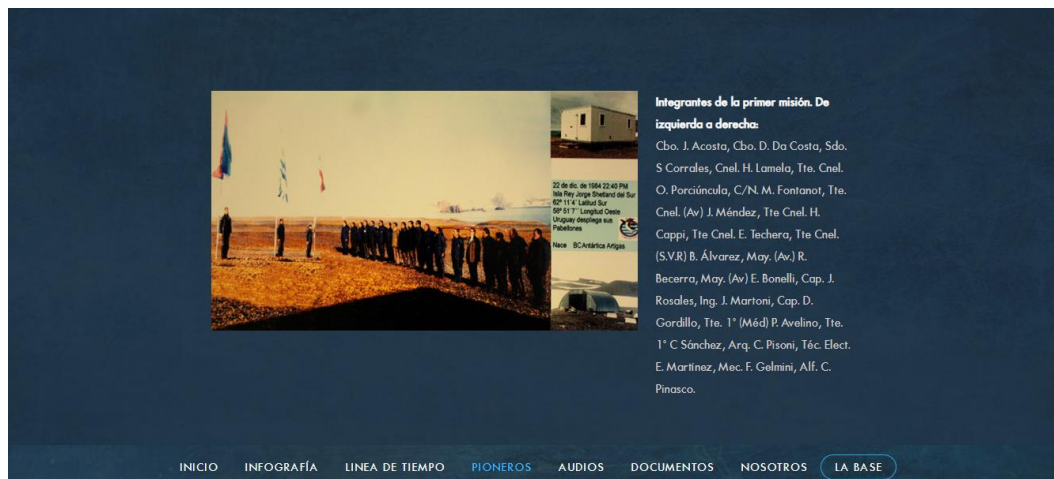
Gráfica 13 - Captura de pantalla de la infografía del documental *Antártida.uy*

Luego se presenta la sección Línea de tiempo donde es posible recorrer los principales hitos de la base científica, ordenados cronológicamente, seleccionando diferentes puntos de una línea. Al seleccionar cada uno de los puntos, se despliega una imagen y texto con información sobre el evento específico.



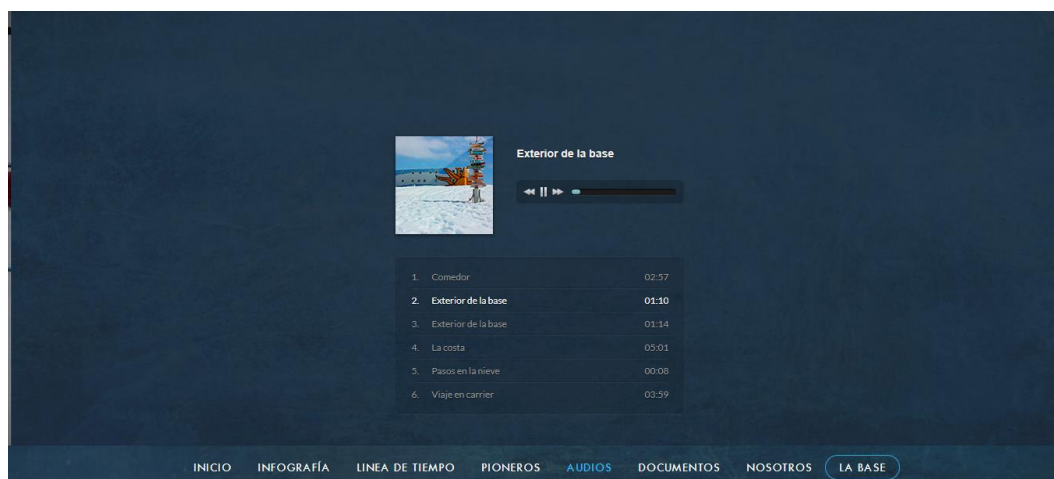
Gráfica 14 - Captura de pantalla de la sección Línea de Tiempo del documental *Antártida.uy*

En la sección Pioneros, se hallan dos audiovisuales que narran la primera llegada a suelo antártico de una misión uruguaya. El primero consta de imágenes actuales y entrevistas. El segundo muestra imágenes de archivo histórico. También es posible acceder a una galería de fotos de la primera misión a la Antártida.



Gráfica 15 - Captura de pantalla de la sección Pioneros del documental *Antártida.uy*

En la sección llamada Audios es posible escuchar seis pistas de sonido ambiente de diferentes lugares de la base científica, mientras que en Documentos se accede a archivos como el Código de conducta para el trabajo con animales o el Protocolo de Medio Ambiente, todos en formato pdf para lectura.



Gráfica 16 - Captura de pantalla de la sección Audios del documental *Antártida.uy*

Finalmente, en la sección Nosotros se presenta mayor información sobre el equipo realizador del documental y en la sección La Base es posible visionar un cortometraje documental acerca del viaje a la base, desde la llegada en avión, con variadas imágenes de la misma.



Gráfica 17 - Captura de pantalla de la sección La Base del documental *Antártida.uy*

El documental interactivo *Antártida.uy* es una de las pocas producciones de origen uruguayo que puede catalogarse como multimedia e interactiva. Como ejemplo integral, nos aproxima a la potencialidad del medio interactivo aunque quizás no explote al máximo las posibilidades de este tipo de narraciones.

No obstante, es un claro ejemplo de producto multimedia. Da cuenta de ello la variedad de lenguajes utilizados para el desenvolvimiento de la narración (sonoro, fotográfico, audiovisual, etc.) y el nivel de interactividad que se despliega en la obra, lo cual permite una experiencia más personalizada en cuanto al ritmo y orden de visionado, en tanto no se presenta como un relato lineal.

La interactividad presente en esta narración es selectiva (Rost, 2004), ya que el usuario puede elegir el orden de visionado, recorrer el menú a nuestro antojo y seleccionar dentro de la fotografía que funciona como mapa del recorrido aquellas partes de la base que quiera conocer primero.

El documental, además, se adapta a varios dispositivos de modo aceptable, es decir, cuenta con un nivel de responsividad básico, ya que en algunas pantallas los videos se ven demasiado pequeños y los textos se desacomodan pero se mantiene funcional.

En cuanto a la temporalidad del relato, de acuerdo a Davidson (2010), el documental es proactivo, ya que desde un inicio se planea y origina como un documental interactivo, desplegando todos los lenguajes y soportes que hoy se encuentran activos.

Es posible también clasificar a este documental como un sistema cerrado, de acuerdo a la definición de Rampazzo (2013), ya que no presenta posibilidades al usuario de modificar o sumar elementos nuevos a la obra final, ni tener demasiada influencia sobre los componentes del relato. Tampoco es posible realizar muchas acciones en redes sociales, más allá de contar con el botón de enlace directo para compartir algunas fotografías de las galerías disponibles.

Ligado a esto, podemos establecer que la única modalidad de interacción identificable es la Social 2.0, postulada por Gifreu (2011) como aquella en la cual el usuario tiene la posibilidad de interactuar con el contenido para aportar su punto de vista o utilizar otras plataformas para comunicarse, ya sea redes sociales o foros. Concretamente, se puede atisbar esta modalidad en los enlaces directos a las redes sociales Twitter, Facebook y Pinterest, presentes en galerías de fotos de todas las secciones que puede llevar a la interacción de usuarios.

En cuanto a las modalidades de navegación de Gifreu (2011) que podemos observar en este proyecto, es posible identificar al menos seis:

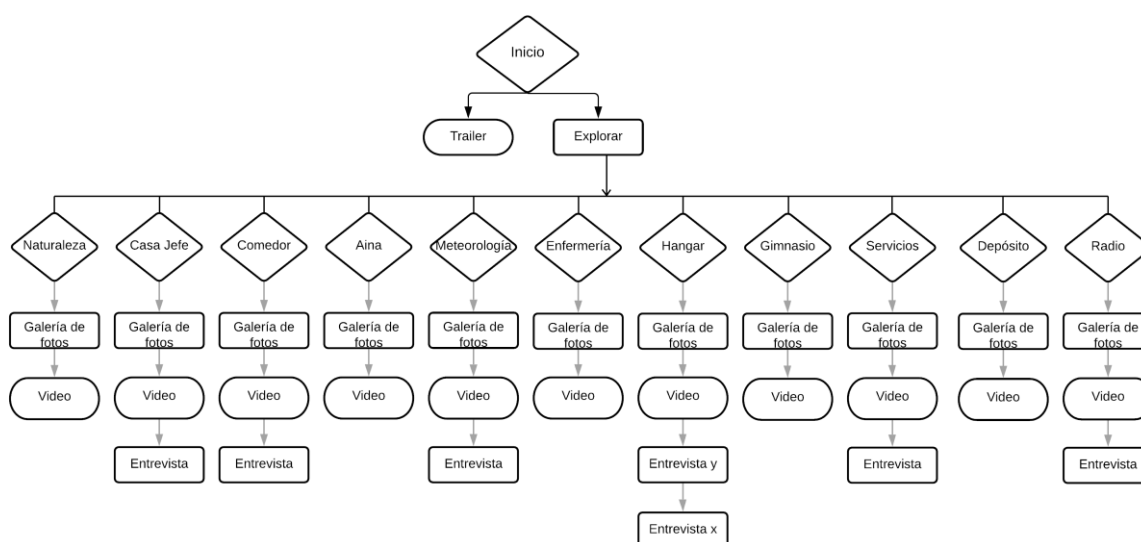
- Espacial: se accede a capas de información sobre un escenario espacial. Por ejemplo, en la fotografía del inicio con puntos en diferentes lugares que permiten ampliar información, ver videos, fotos, etc.
- Testimonial: entrevistas o testimonios de actores involucrados en la temática de la obra. Por ejemplo, en las entrevistas audiovisuales de algunos de los puntos de la base como el electricista o cocinero.
- Audiovisual: utiliza un variado conjunto de audiovisuales, como las galerías de fotos, entrevistas audiovisuales, videos del entorno.
- Sonora: uso de entrevistas sonoras o música, completa o en fragmentos, gestores de música. Observable en la sección audios con reproductor de sonido que cuenta con seis pistas de sonido ambiente de la base.
- Partida: plantea un esquema inicial desde donde podemos acceder a diferentes capítulos o secciones del relato, con la opción de saltar de un tema a otro según nuestro interés. Por ejemplo, la foto inicial como mapa desde el cual se recorre el relato.

- Preferencial: podemos elegir qué elementos consumir y en qué orden. Sin embargo, la exposición a los elementos audiovisuales es lineal, elegimos qué partes de la base conocer y en qué orden visionar las secciones.

La estructura hipertextual del documental es sencilla y lineal, dado que el usuario puede saltar, volver o adelantar sobre una linealidad predeterminada. Es decir, el usuario puede recorrer las secciones del relato según su preferencia.

La hipertextualidad permite articular el relato y romper la linealidad. En este caso, podemos hallarla en su modo navegacional y participativo, en base a lo expuesto por Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña (2017). La hipertextualidad navegacional está indicada por la libertad de movimiento con la que el usuario cuenta para recorrer el relato, ya sea mediante el menú o por acceder al contenido de modo fragmentado. Por otra parte, la hipertextualidad participativa es identificable por la oportunidad de participar a través de mecanismos conectados, como pueden ser los enlaces disponibles para redes sociales.

Podemos establecer una estructura básica del recorrido que puede realizar el usuario en este documental interactivo:



Gráfica 18 - Estructura básica de la narración del documental *Antártida.uy*. Elaboración propia.

En cuanto a los elementos inmersivos de la historia, podemos encontrar aquellos que podríamos catalogar como puramente del lenguaje audiovisual (música, sonido, fotografía, video) y como elemento destacable de corte digital-interactivo

la fotografía interactiva del inicio, la infografía para visualizar datos y la interfaz con una gráfica significativamente realista (el paisaje del inicio, la abundancia de videos documentales, por ejemplo).

Varios elementos narrativos audiovisuales han demostrado ser efectivos a la hora de involucrar y favorecer la inmersión del usuario dentro de la narración digital y en *Antártida.uy* podemos observar varios de ellos. Un ejemplo claro y presente en casi todo el relato es el sonido, que se utiliza como medio para transportarnos al entorno físico de la base científica en la Antártida, ya sea en los audiovisuales de cada sección de la base o en el reproductor de pistas de audio, el sonido y la música son utilizados como ambiente para generar inmersión en el relato.

Por otra parte, la utilización de fotografías y videos también transportan al usuario a la vida práctica y cotidiana en la base científica, además de permitir ver y escuchar de primera mano cómo es la experiencia gracias a las entrevistas a actores clave de la narrativa.

A su vez, es posible identificar elementos como la fotografía interactiva del inicio, donde el usuario puede elegir qué secciones ver primero y seleccionar su propio orden del relato. La misma es utilizada también como infografía, es decir, como una técnica para gestionar y organizar información, para visualizar los datos de la base de un modo interactivo y simple.

4.4 Análisis de obra 2: *Detrás del Paraíso*

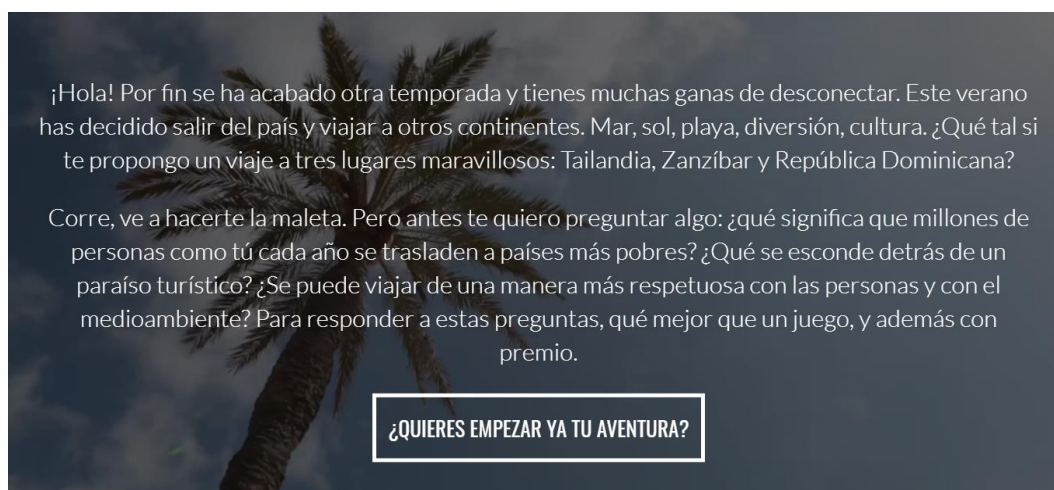
Título de la obra	<i>Detrás del Paraíso</i>
Año de producción	2015
País de origen	España
Autores	Angelo Attanasio
Productora	RUIDO Photo y eldiario.es
Sinopsis	Este newsgame trata el tema de las consecuencias del turismo masivo a los destinos de Zanzíbar, Republica Dominicana o Tailandia.
Redes Sociales	Posibilidad de compartir Facebook y Twitter.
Temporalidad	Producción proactiva.
Estructura hipertextual	Hipertextualidad navegacional, participativa.
Modalidades de	Audiovisual, testimonial, partida, preferencial. Simulada-Inmersiva.

navegación	
Modalidades de interacción	Social 2.0.
Responsividad	Se adapta a múltiples dispositivos.
Interactividad	Selectiva, sistema cerrado.
Elementos inmersivos clave	Gamificación / Acción sobre el punto de vista. Acción sobre el orden del relato. Interfaz de marco único. Música, sonido ambiente.

Gráfica 19 - Tabla guía de análisis de *Detrás del Paraíso*.

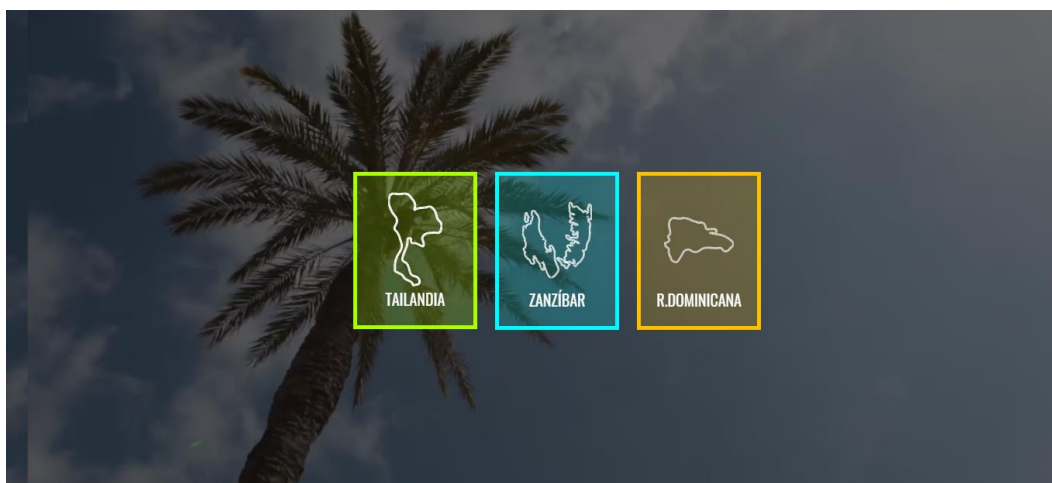
El documental *Detrás del Paraíso* trata el tema de las consecuencias del turismo masivo a los destinos de Zanzíbar, Republica Dominicana o Tailandia. Fue producido en el año 2015 y es denominado por su autor como un *docugame*.

El documental comienza con un texto que nos introduce al relato y nos encomienda una misión: tomar el rol de un turista que tendrá la opción de visitar diferentes destinos y ganar un premio.



Gráfica 20 - Captura de pantalla del mensaje inicial del documental *Detrás del Paraíso*

Para comenzar a recorrer el relato no es necesario hacerse un usuario. Sin preámbulos, el usuario selecciona un destino y se adentra en el país seleccionado. Cada uno de los países disponibles tiene una determinada cantidad de partes, que cuentan con distintos recursos audiovisuales, como fotografías, sonido ambiente o música.



Gráfica 21 - Captura de pantalla de la elección de destino del documental *Detrás del Paraíso*

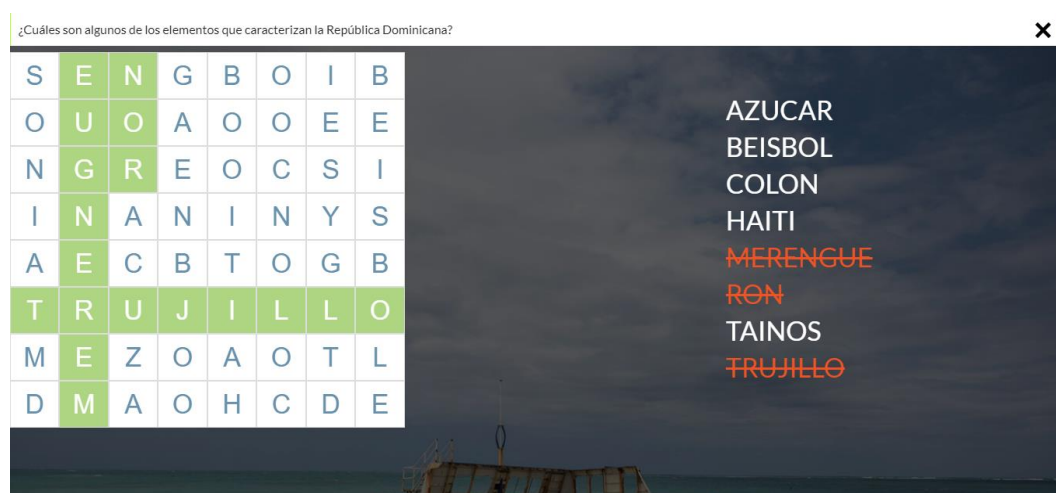
Al acceder a cada uno de los destinos disponibles, la interfaz muestra una barra en la parte inferior con un indicador de puntuación y una barra de progreso en la parte superior, que da cuenta del avance del capítulo.



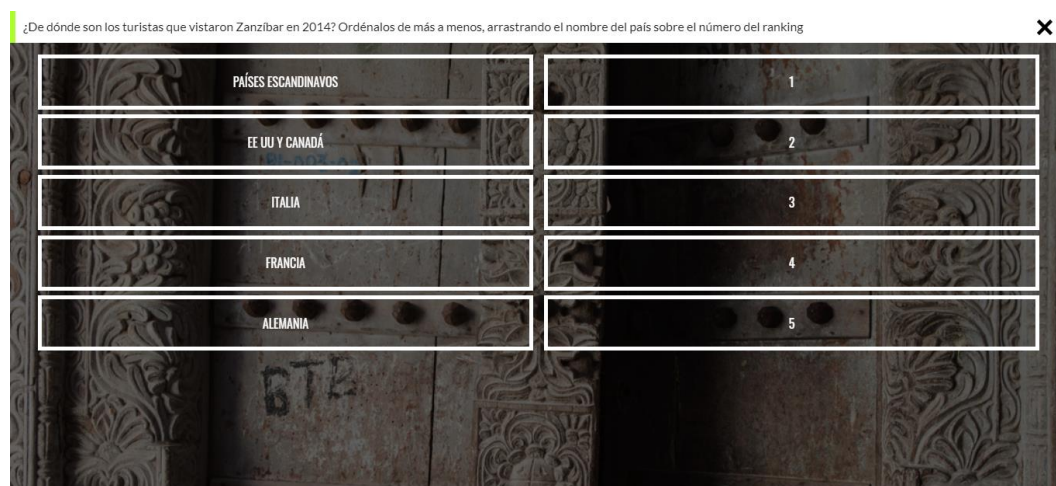
Gráfica 22 - Captura de pantalla de una placa del destino Zanzíbar en *Detrás del Paraíso*

Cada uno de los destinos tiene una estructura similar, comenzando con un video que presenta el lugar, con sonido ambiente y texto desplegable. Luego el contenido se intercala entre fotografías con texto desplegable (en adelante las llamaremos placas), mini juegos y entrevistas audiovisuales.

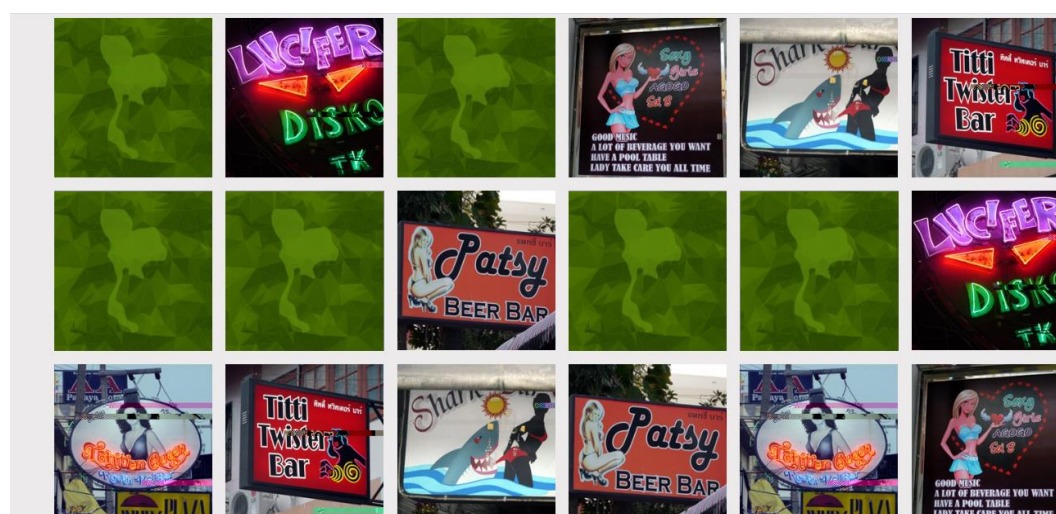
Una vez que el usuario ingresa a un país y ve la descripción inicial, avanza y visualiza diferentes contenidos, con una estructura que se basa en placas, videos, entrevistas audiovisuales y mini juegos. Los mini juegos se presentan en todos los destinos y son sopas de letras, histogramas, juegos de memoria o trivia.



Gráfica 23 - Captura de pantalla del juego sopa de letras en el destino República Dominicana del documental *Detrás del Paraíso*

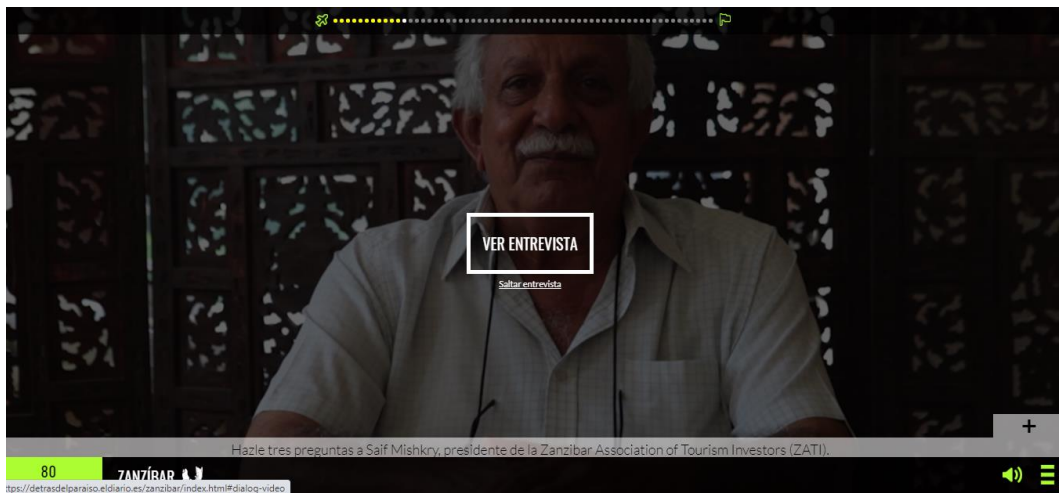


Gráfica 24 - Captura de pantalla del juego histogramas en el destino Zanzíbar del documental *Detrás del Paraíso*



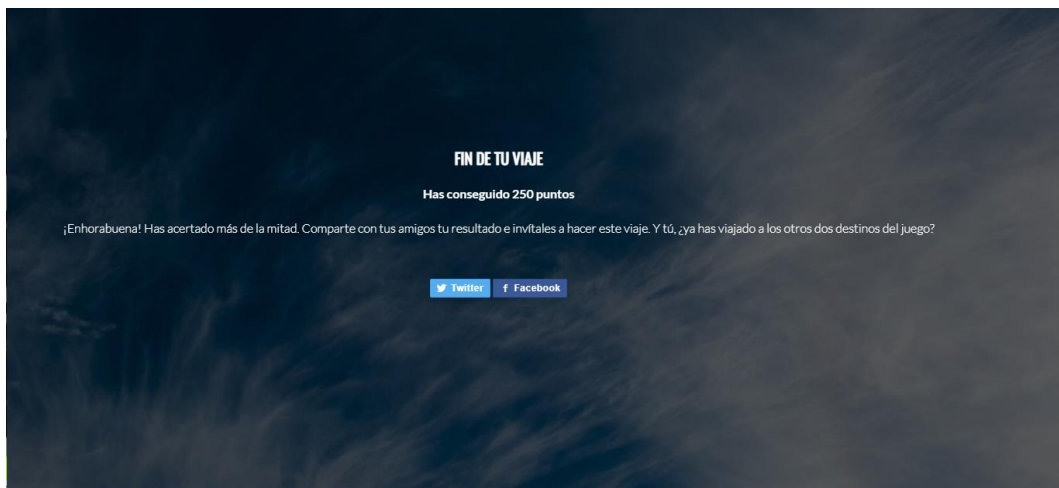
Gráfica 25 - Captura de pantalla del juego de memoria en el destino Tailandia del documental *Detrás del Paraíso*

En cada destino se destaca la problemática que genera el turismo masivo en el país, siendo la prostitución en el caso de Tailandia, la basura en Zanzíbar y la falta de normativas de protección para la población local en República Dominicana. Todos los destinos cuentan con entrevistas a actores clave. La cantidad de entrevistas es diferente en cada destino (cinco en Zanzíbar, siete en Tailandia y seis en República Dominicana).



Gráfica 26 - Captura de pantalla de entrevista del destino Zanzíbar de *Detrás del Paraíso*

Al finalizar el recorrido de cada destino, un mensaje final nos indica cuántos puntos hemos conseguido y se nos invita a compartir en Twitter o Facebook el resultado obtenido.



Gráfica 27 - Captura de pantalla del final del recorrido del documental *Detrás del Paraíso*

Detrás del Paraíso se presenta como un *docugame* o documental interactivo gamificado, una forma innovadora de representar la realidad, buscando la

convivencia de contenidos informativos y el entretenimiento, para así lograr un mayor grado de inmersión a través del compromiso del usuario, generado por elementos lúdicos propios del juego o videojuego.

Un concepto vinculado es el de *newsgames*, juegos que tienen como finalidad última informar acerca de un determinado tema. Este concepto, muy ligado al periodismo, "tuvo su origen como una manera de analizar y cuestionar críticamente las noticias, a través de la lectura pero por sobre todo de la acción del cuerpo" (Frasca, 2013, p. 256).

Detrás del Paraíso puede catalogarse como documental multimedia interactivo gamificado, ya que cuenta con una mecánica de juego y elementos lúdicos como asignación de puntajes, presentación de desafío inicial o misión y asignación de roles, además las sopas de letras y otros mini juegos.

El documental está producido en formato *responsive*, ya que es posible visualizarlo desde dispositivos móviles y de escritorio, aunque en el caso de algunos mini juegos existen problemas de usabilidad.

El documental tiene una interactividad selectiva y comunicativa, de acuerdo a Rost (2004), dado que es posible que el usuario seleccione qué destinos recorrer y en qué orden, así como que avance y retroceda en el relato, además de controlar el tiempo de exposición a cada contenido. Por otro lado, el usuario puede compartir su puntuación y difundir la existencia del documental en dos redes sociales: Facebook y Twitter, adquiriendo esta acción relevancia pública. Esto último permite atisbar cierta interactividad comunicativa. Sin embargo, no es posible producir contenido y sumarlo al propio documental.

En este sentido y teniendo en cuenta las modalidades de interacción postuladas por Gifreu, *Detrás del Paraíso* tiene una modalidad del tipo Social 2.0, una participación por parte del usuario a través de las redes sociales. También es posible identificar algunos elementos de la modalidad Simulada-Inmersiva, ya que presenta elementos lúdicos y se intenta recrear una situación del modo más realista posible para lograr una inmersión alta por parte del usuario.

En cuanto a las modalidades de navegación del mismo autor, podemos identificar en este documental a las siguientes:

- Audiovisual: utiliza un variado conjunto de audiovisuales.
- Testimonial: entrevistas a personajes sobre un tema determinado para profundizar en la temática del documental.
- Partida: navegación con libertad por una línea de progreso determinada por el autor y posibilidad de saltar de un nivel a otro según el deseo del usuario. Navegación del documental en sentido horizontal, con el contenido dividido en niveles o capítulos.
- Preferencial: la exposición al discurso audiovisual es secuencial-lineal.

La estructura hipertextual del documental es sencilla, del tipo lineal en tanto el relato se desarrolla en un sentido predeterminado por los autores, y paralela, ya que es posible recorrer diferentes secuencias lineales que llevan del inicio al final de modo independiente.

A su vez, podemos establecer que la hipertextualidad del relato es del tipo participativa y navegacional, de acuerdo a Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña (2017). La hipertextualidad navegacional supone cierta libertad de movimiento para recorrer la narrativa, ya sea mediante un menú o una barra de navegación. En cuanto a la hipertextualidad participativa, es identificable por la oportunidad de participar a través de mecanismos conectados, como pueden ser los enlaces disponibles para redes sociales.

De acuerdo a Davidson (2010) la temporalidad de este relato es proactiva, ya que desde un inicio se planea como un documental multimedia interactivo y gamificado. Además, es posible clasificarlo como sistema cerrado (Rampazzo, 2013) ya que no presenta posibilidades al usuario de modificar o sumar elementos nuevos a la obra final.

Como elemento inmersivo, es posible destacar el sonido, que está presente a lo largo de todo el documental, ya sea con sonido ambiente, que logra envolver al usuario y transportarlo a cada destino, música local y voces con acentos locales, que también aportan a transportar al usuario a cada destino.

A su vez, los videos realizados en primera persona son utilizados para mostrar los recorridos por las calles de cada destino turístico, para poner al usuario en el rol de un turista que ve las calles o los paisajes del lugar. A su vez, aunque la pantalla

no llega a ser un *full-screen* o pantalla completa, es posible observar el documental dentro de un marco único (una vez que ingresamos a uno de los tres destinos), lo que aporta a generar mayor inmersión (Domínguez, 2015).

Por último, un elemento inmersivo clave a destacar en este documental es la gamificación, que acompaña cada nivel de la narrativa desde el inicio, con juegos como una sencilla sopa de letras, un juego de memoria o cuestionarios. Elementos lúdicos tales como la asignación de puntajes y la definición de un reto destacan como los principales a la hora de generar inmersión.

Además, se halla la acción de personificación, donde el usuario asume un rol desde el que participa de la narrativa, dándose una acción en el orden del relato, con manipulación directa en el devenir de la narración (Domínguez, 2015), en este caso a un nivel selectivo, cuando al inicio se debe seleccionar qué destino visitar.

4.5 Análisis de obra 3: 4 ríos

Título de la obra	4 ríos
Año de producción	2014-2019
País de origen	Colombia
Autores	Élder Tobar
Productora	Orgánica Digital - Universidad de los Andes
Sinopsis	Proyecto que narra historias del conflicto armado en Colombia a través de distintas plataformas, medios y tecnologías en búsqueda de generar procesos de reflexión en torno a las consecuencias de la violencia en el país.
Redes Sociales	Cuenta con perfiles activos en Facebook, Instagram y YouTube.
Temporalidad	Proactivo.
Estructura hipertextual	Hipertextualidad navegacional, participativa, relacional.
Modalidades de navegación	Partida, audiovisual, sonora, preferencial.
Modalidades de interacción	Social 2.0, Generativa, Física-Experimentada.
Responsividad	Se adapta a múltiples dispositivos (con variaciones en sección cómic Bojoyá).
Interactividad	Selectiva y comunicativa. Sistema abierto.

Elementos inmersivos clave	Interfaz de marco único. Sonido ambiente. Realidad aumentada. Fotografía 360°. Acción en el orden del relato.
----------------------------	---

Gráfica 28 - Tabla guía de análisis de *4 ríos*

El proyecto *4 ríos* presenta diversas plataformas para recorrer la narración de lo sucedido en el conflicto armado en Colombia y busca ofrecer diversas experiencias de participación y construcción junto a los usuarios por medio del uso de herramientas y plataformas.

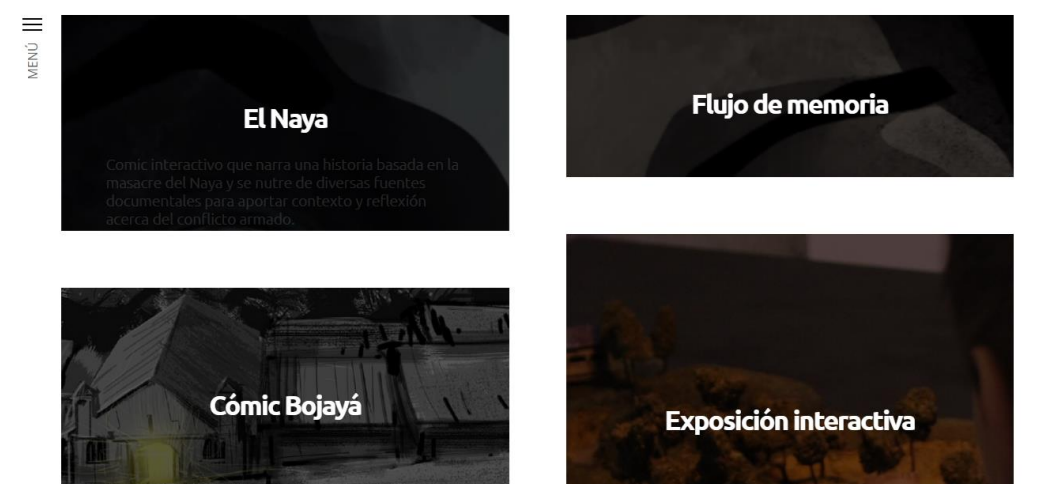
La narración se desarrolla en gran medida en una plataforma web, donde se nuclea accesos a las diversas partes del relato. En total, al día de hoy, se desarrollaron las siguientes plataformas:

- Cómic interactivo (también realizado en formato impreso con realidad aumentada)
- Exposición de maquetas y realidad aumentada
- Plataforma web con acceso a cómic interactivo y flujo de memoria
- Relato en imagen 360° de Bojayá
- Libro *pop-up* con aplicación de realidad aumentada sobre lo acontecido en Bojayá
- Cortometraje audiovisual animado
- Flujo de memoria

Al cargar el sitio web donde se nuclea las diversas plataformas del relato, lo primero que el usuario encuentra es una breve presentación del proyecto *4 ríos* para luego, al hacer *scroll-down*, hallar una presentación de todas las secciones a las que puede acceder.



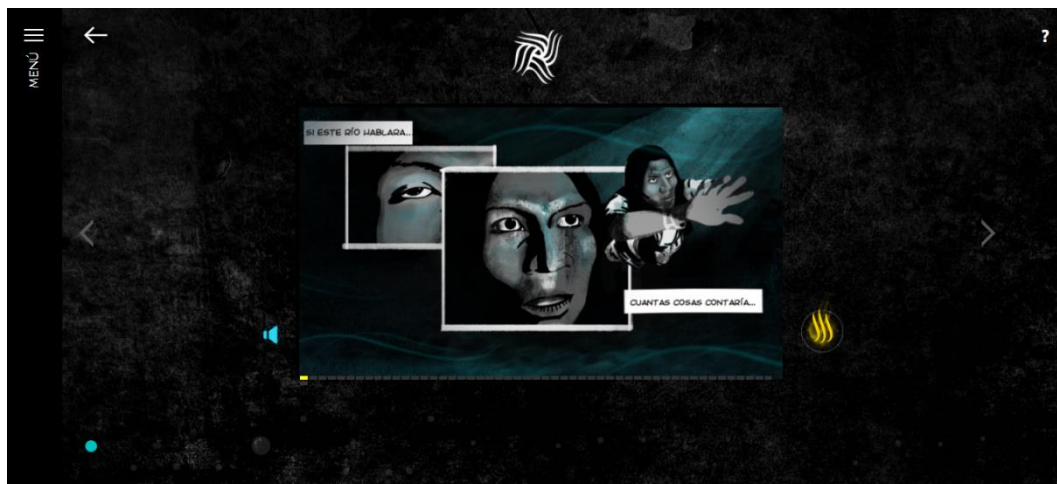
Gráfica 29 - Captura de pantalla del inicio del sitio web de 4 ríos



Gráfica 30 - Captura de pantalla del acceso a las secciones del proyecto 4 ríos

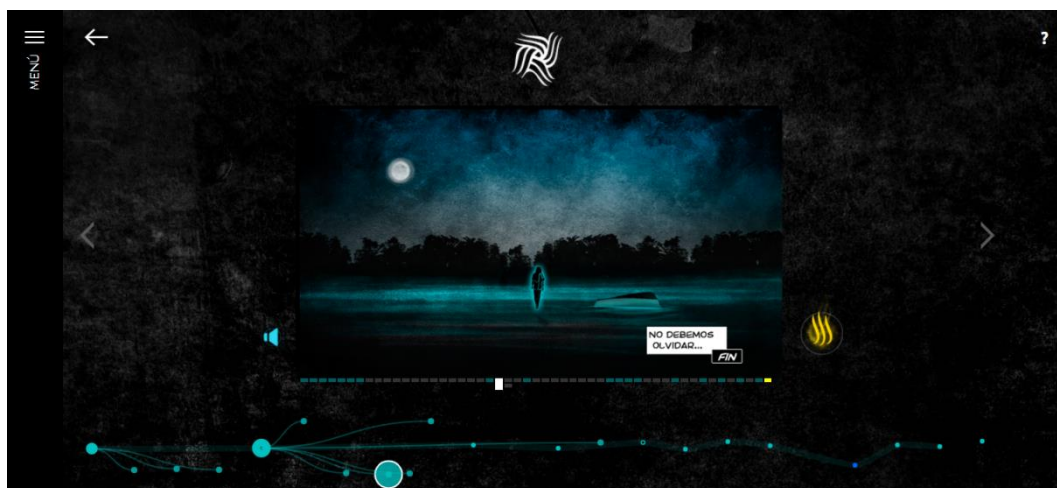
Al ingresar a la sección El Naya, el usuario pasa a una experiencia de pantalla casi completa. Esta sección consta de un cómic interactivo que narra la historia basada en la masacre del Naya y se nutre de diversas fuentes documentales (noticias web, videos) para aportar contexto al relato central. Aquí es posible conocer los hechos ocurridos en la región durante el año 2001.

El cómic cuenta con sonido ambiente en algunas de sus páginas y acompaña el relato una barra de navegación inferior que muestra el progreso de la narración. A su vez, siempre se halla al alcance el enlace a la derecha para acceder a otra sección, el Flujo de Memoria.



Gráfica 31 - Captura de pantalla de la sección donde se muestra el cómic interactivo El Naya del proyecto 4 ríos

Además, se encuentra un metaíndice (denominación propia del proyecto), que se va formando conforme el usuario avanza en el relato del cómic. Aquí se presenta una metáfora del río formándose debajo del cómic a medida que el usuario completa la narración del cómic, con diferentes bifurcaciones y puntos que permiten expandir el relato con textos, enlaces a noticias y videos, que profundizan y contextualizan lo narrado en el cómic.



Gráfica 32 - Captura de pantalla del cómic interactivo El Naya del proyecto 4 ríos, donde ya está formado el metaíndice



Gráfica 33 - Captura de pantalla de contenido extra del cómic interactivo El Naya, al que se accede a través del metaíndice

Una vez que todo El Naya es visionado, es posible ingresar al Flujo de Memoria o regresar al inicio para seleccionar una nueva sección a explorar.

La sección Bojayá presenta una narrativa en 360°, que es posible consumir dentro del sitio web o con los lentes aptos para hacerlo. Desde el proyecto se establece que esta narrativa juega con la concepción del tiempo en la narración así como las lecturas espaciales de sus elementos sin dejar de contar lo acontecido en la masacre.



Gráfica 34 - Captura de pantalla de la imagen 360° de la sección Bojayá

A su vez, la narración incluye un libro *pop-up* con realidad aumentada, una publicación interactiva que también narra la masacre de Bojayá con una aplicación de realidad aumentada que reúne testimonios e información de

contexto acerca de lo sucedido. En el mismo sitio web, es posible acceder a una sección en la que se encuentran fotografías de ese libro.



Gráfica 35 - Captura de pantalla de la sección Libro *Pop-up*

La sección Corto Animado de la web presenta un cortometraje audiovisual animado de 8 minutos de duración y en otra sección, se accede a fotografías de la exposición interactiva, compuesta por 3 maquetas, junto al desarrollo de una aplicación móvil de realidad aumentada, así como a un video que resume la experiencia de la exposición.

El sitio web también presenta algunos apartados para presentar información genérica del proyecto, como una sección de Noticias y otra donde se listan las plataformas incluidas para narrar *4 ríos*.



Gráfica 36 - Captura de pantalla de la sección Cortometraje animado

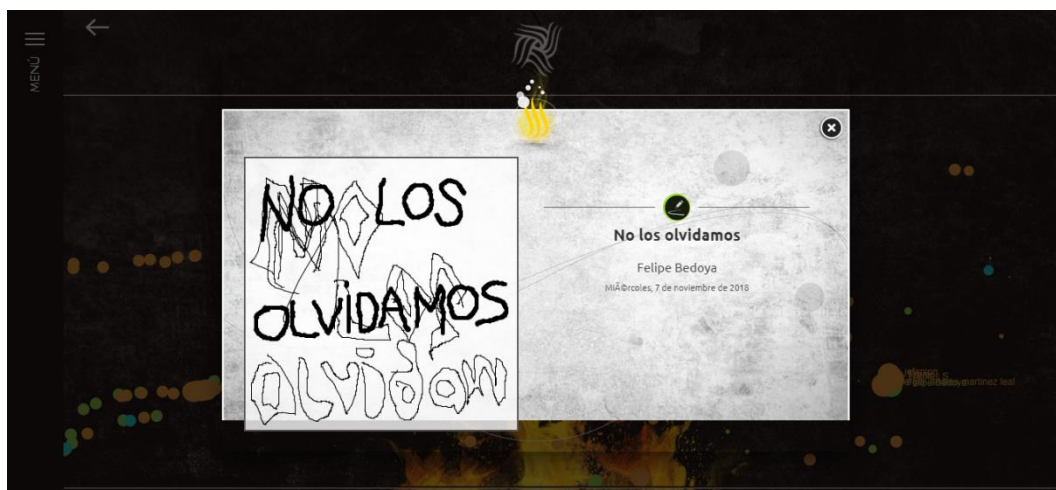


Gráfica 37 - Captura de pantalla de la sección Exposición Interactiva

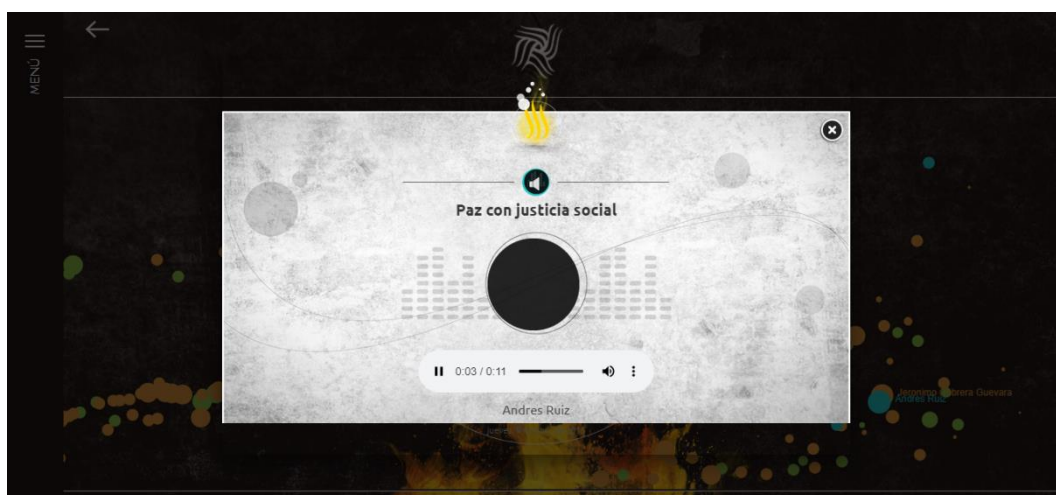
Por último, Flujo de Memoria se presenta como la sección participativa del proyecto. Un espacio de construcción de memoria colectiva sobre el conflicto armado, donde es posible ver reflexiones de los usuarios, que pueden subir al sitio web textos, dibujos o audios. Lo subido por los usuarios en cualquiera de los formatos seleccionados permanece en modo público, para que todos puedan acceder a ellos.



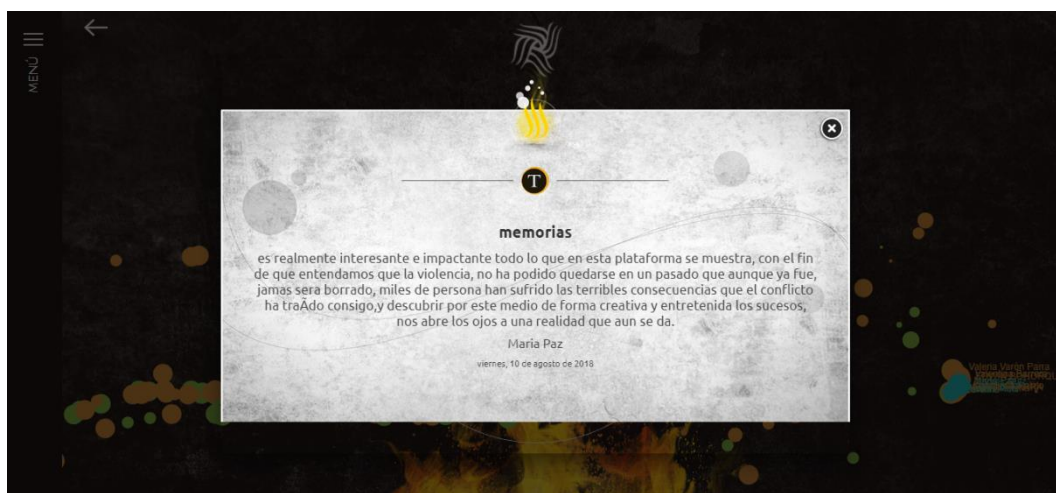
Gráfica 38 - Captura de pantalla de la sección Flujo de Memoria



Gráfica 39 - Captura de pantalla del aporte de uno de los usuarios, utilizando la opción de dibujo



Gráfica 40 - Captura de pantalla del aporte de uno de los usuarios, utilizando la opción de audio



Gráfica 41 - Captura de pantalla del aporte de uno de los usuarios, utilizando la opción de texto

El proyecto *4 ríos* se presenta como una narrativa transmedia, ya que cuenta con variadas expansiones del relato en diversas plataformas y propone modos de

interactuar con los usuarios en diferentes espacios. Es posible establecer que el sitio web del proyecto es el núcleo de la narrativa (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013), ya que desde allí se puede conocer o consumir en algunos casos todas las plataformas que componen el proyecto y comprenderlo en profundidad. El sitio web del proyecto reúne y da tracción a las piezas expansivas de la narración y potencia el desarrollo del sistema narrativo.

En general, el sitio web se adapta a variados dispositivos de modo aceptable. Las secciones con contenido de un nivel bajo de interactividad (corto animado, fotos de experiencia interactiva y fotos de libro *pop-up*) resultan igualmente accesibles tanto en *desktop* como en *mobile*.

Por otra parte, la sección El Naya, donde se encuentra el cómic interactivo, presenta algunas dificultades para mostrar al cómic 100% completo en formato móvil, aunque el sonido ambiente se reproduce de modo óptimo. Es posible ampliar la información mediante el metaíndice, al igual que en *desktop*. Al ingresar al Flujo de Memoria, se solicita utilizar el dispositivo móvil en modo horizontal, para poder acceder a la experiencia correctamente. Al hacerlo, el usuario puede dejar su aporte o acceder al de otros usuarios.

La sección Bojayá se aprecia muy pequeña y esto dificulta el grado de inmersión que podría generar la imagen 360° directamente desde el sitio web del proyecto. Sin embargo, si se accede al enlace de la plataforma Thinglink, la experiencia resultará mucho más inmersiva, pudiendo utilizar el mismo dispositivo para girar e ir descubriendo la imagen o utilizando los lentes aptos para hacerlo.



Gráfica 42 - Captura de pantalla de sección Bojoyá desde un dispositivo móvil (para ser utilizado con los lentes correspondientes)

En cuanto a la temporalidad del proyecto, el mismo se presenta como proactivo, ya que desde un inicio se plantea como transmedia. Davidson (2010) establece el término proactivo para referirse a historias diseñadas para ser transmedia desde el comienzo y retroactivo para historias que se transforman en transmedia luego de una primera obra que da comienzo al relato.

En lo relativo a interactividad, el proyecto presenta los dos niveles interactivos planteados por Rost (2004), tanto el selectivo como el comunicativo, ya que el usuario tiene la posibilidad de realizar un aporte a la obra, modificándola, y ese aporte adquiere relevancia pública. A su vez, podemos catalogar al proyecto como un sistema abierto, dado que el usuario crea de modo conjunto el relato, lo modifica e influye sobre sus componentes y desarrollo (Rampazzo, 2013).

En cuanto a las modalidades de interacción (Gifreu, 2011), es posible identificar claramente las siguientes:

- Social 2.0: el usuario tiene la posibilidad de interactuar con el contenido para aportar su punto de vista o utilizar otras plataformas para comunicarse, ya sea redes sociales o foros. Esto es observable en los enlaces directos que hay con las redes sociales así como los perfiles oficiales activos del proyecto.

-Generativa: el usuario tiene el rol de emisor de contenidos. La sección Flujo de Memoria, donde el usuario aporta su dibujo, audio o texto al proyecto, es el ejemplo claro de este tipo de modalidad.

- Física-experimentada: tanto el libro *pop-up* como la exposición interactiva se corresponden con esta modalidad, donde el usuario participa a partir de un desplazamiento físico o a partir de ciertas acciones físicas sobre un dispositivo.

A su vez, siguiendo con la línea de las modalidades planteadas por Gifreu (2011), se pueden identificar las siguientes modalidades de navegación en el proyecto:

- Partida: se presentan diversos capítulos del relato, a los que se accede desde la *home* del sitio web.

- Audiovisual: presenta contenidos audiovisuales como el cortometraje animado y cómics o la imagen 360°.

- Sonora: se utiliza el sonido ambiente en el cómic interactivo.

- Preferencial: el documental se presenta en unidades temáticas o capítulos. Las partes del documental pueden activarse para verse en diferente orden.

En cuanto a la estructura hipertextual del proyecto, podemos asegurar que el mismo presenta una navegación hipertextual concéntrica, dado que desde una entrada única (la *home* del sitio web) es posible visitar las diferentes secciones, y estas no se hallan conectadas entre sí (la única excepción es el cómic interactivo que conecta al flujo de memoria).

Es posible observar tanto una hipertextualidad navegacional, la cual supone cierta libertad de movimiento para recorrer la narrativa mediante un menú o una barra de navegación, como una hipertextualidad participativa, identificable por la oportunidad de participar a través de mecanismos conectados, como pueden ser los enlaces disponibles para redes sociales. A su vez, la hipertextualidad relacional supone algún nivel de libertad del usuario para profundizar sobre determinados elementos del relato, con el apoyo de enlaces externos o contenido relacionado, (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña, 2017, p. 405).

Como recursos inmersivos podemos destacar el sonido ambiente utilizado en la narración del cómic interactivo El Naya, dado que el mismo contribuye a generar una atmósfera y clima que acompañan al relato. También son recursos inmersivos relevantes la realidad aumentada en el libro *pop-up* y la exposición interactiva, así como la imagen 360° en la sección Bojayá.

Respecto a los elementos inmersivos encontrados en el proyecto, podemos puntualizar la interfaz de marco único (Domínguez, 2015) en algunas de las extensiones del mismo. Por ejemplo, en el cómic Bojoyá, ya que al ser consumido con lentes o desde un dispositivo móvil, este pasa a ser de pantalla completa. Además, es posible identificar la acción en el orden del relato (Domínguez, 2015) ya que el usuario realiza acciones que afectan la trama, es decir, el desarrollo del relato depende de las elecciones del usuario.

4.6 Análisis de obra 4: *De barrio somos*

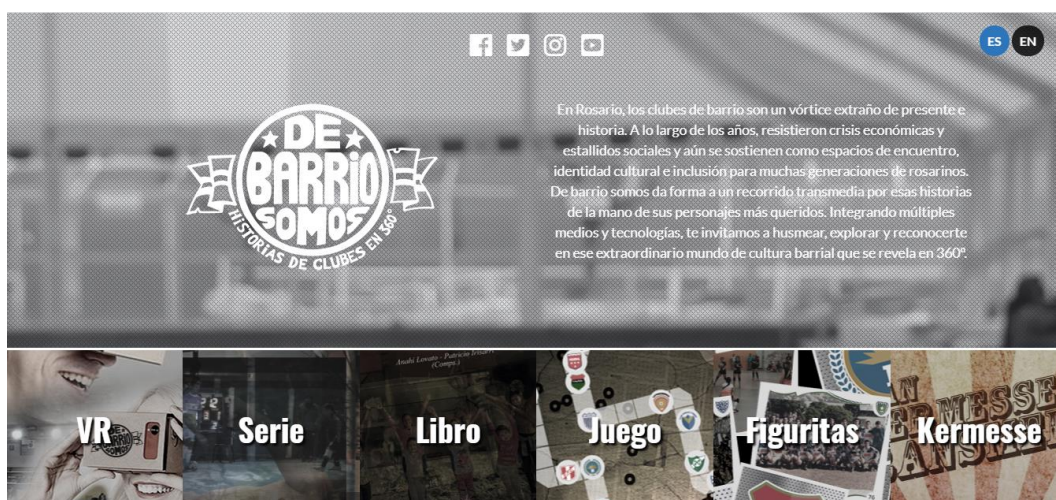
Título de la obra	<i>De barrio somos</i>
Año de producción	2018
País de origen	Argentina
Autores	Anahí Lovato, Fernando Irigaray
Productora	DCM Team – UNR
Sinopsis	En Rosario, los clubes de barrio son un vórtice extraño de presente e historia. A lo largo de los años, resistieron crisis económicas y estallidos sociales y aún se sostienen como espacios de encuentro, identidad cultural e inclusión para muchas generaciones de rosarinos. <i>De barrio somos</i> da forma a un recorrido transmedia por sus historias, integrando múltiples medios y tecnologías.
Redes Sociales	Cuenta con perfiles activos en Facebook, Twitter, Instagram y YouTube.
Temporalidad	Proactivo.
Estructura hipertextual	Hipertextualidad navegacional, participativa.
Modalidades de navegación	Partida, audiovisual, sonora, testimonial, espacial. Preferencial.
Modalidades de interacción	Social 2.0

Responsividad	El relato se adapta a dispositivos móviles.
Interactividad	Selectiva. Sistema cerrado.
Elementos inmersivos clave	Interfaz de marco único. Sonido ambiente. Video 360°. Gamificación. Acción en el orden del relato.

Gráfica 43 - Tabla guía de análisis de *De barrio somos*

El documental narra historias de diferentes clubes de barrio de la ciudad de Rosario (Argentina), apoyándose en diversas extensiones y plataformas, con fuerte hincapié en la expansión territorial de la narrativa y la construcción colectiva de comunidad.

Al ingresar al sitio web, núcleo de todo el proyecto, accedemos a una sinopsis del mismo y contamos con el acceso a las secciones del proyecto: Realidad Virtual, Serie, Libro, Juego, Figuritas y Kermesse. La navegación dentro del sitio web se realiza mediante los botones de acceso del inicio o a través de una barra lateral que aparece al hacer *scroll-down*.



Gráfica 44 - Captura de pantalla de la *home* del proyecto transmedia *De barrio somos*

A la primera de las secciones, denominada Realidad Virtual, accedemos directamente al navegar en la *home*. Allí encontramos el acceso al video 360° de seis clubes de Rosario, que se abren a pantalla completa.



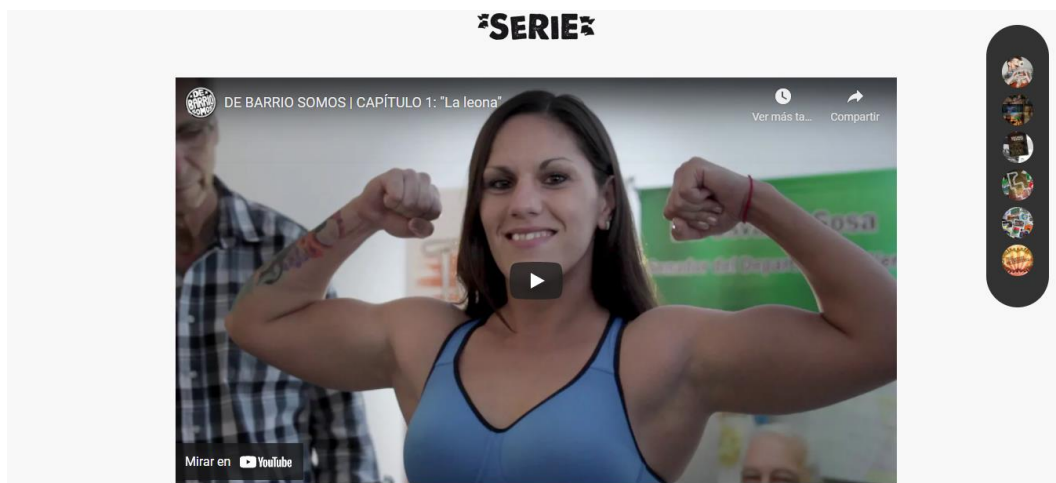
Gráfica 45 - Captura de pantalla de de la sección donde elegimos los videos 360° para visualizar en el proyecto transmedia *De barrio somos*

En cada uno de los videos podemos acceder a un momento y lugar determinados de cada club, para adentrarnos en su cultura. La plataforma utilizada para alojar los videos 360° es YouTube.



Gráfica 46 - Captura de pantalla del video 360° del club Tiro Suizo, insertados desde la plataforma YouTube

La siguiente sección se titula Serie. Esta serie web consta de 8 capítulos donde los personajes principales muestran sus clubes, su pasión por ellos y la construcción colectiva de comunidad. Cada capítulo tiene entre 13 y 15 minutos de duración y se dedica a un personaje en particular.



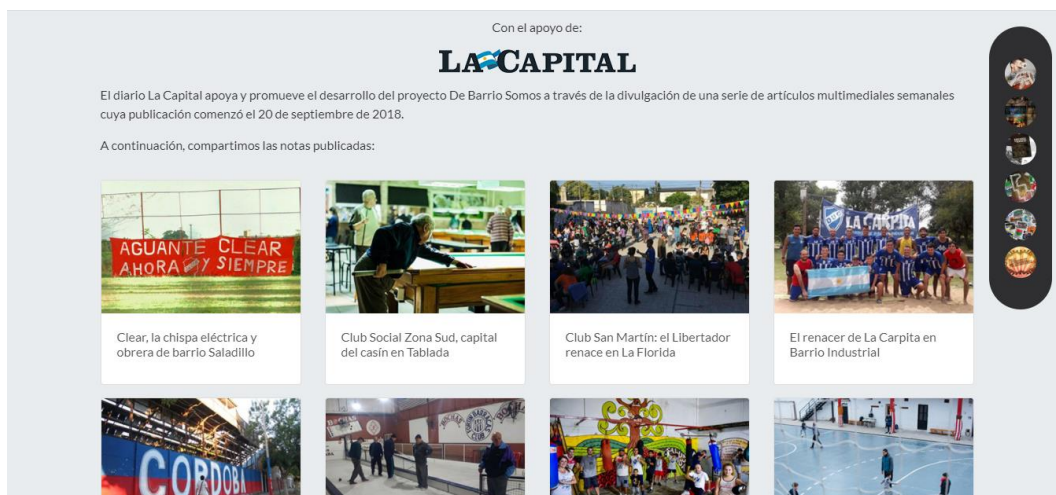
Gráfica 47 - Captura de pantalla de la sección Serie del proyecto *De barrio somos*

En la sección Libro es posible acceder a la versión digital del libro donde se recopilan nueve crónicas de diferentes autores acerca de los clubes de barrio de Rosario.



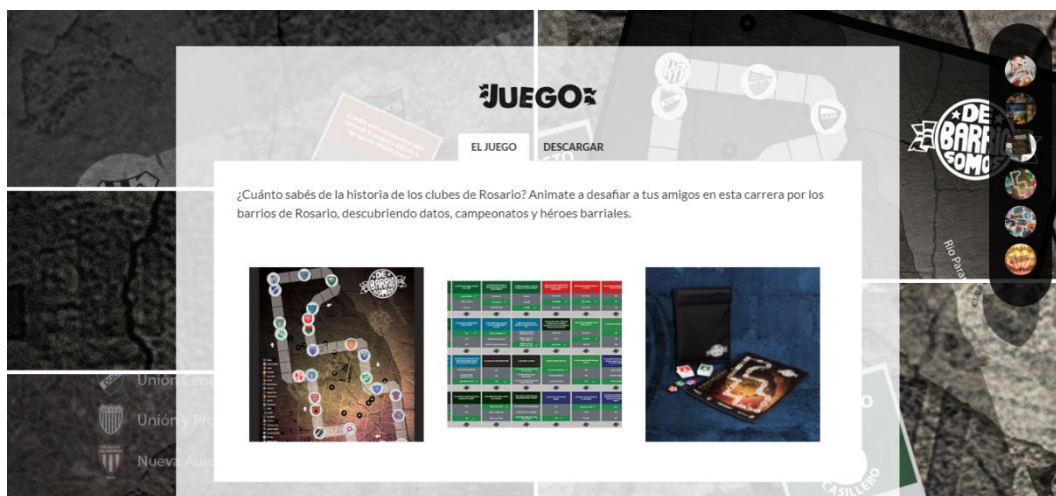
Gráfica 48 - Captura de pantalla de la sección Libro del proyecto *De barrio somos*

Otra extensión del relato son los artículos publicados por el medio de prensa local La Capital, disponibles en el sitio web del proyecto. Se encuentran enlazados un total de 25 artículos, que fueron publicados con frecuencia semanal.



Gráfica 49 - Captura de pantalla del sitio web del proyecto *De barrio somos*, donde se enlazan los 25 artículos del medio de prensa La Capital

Seguidamente, se presenta la sección Juego, donde es posible descargar el manual, tablero y tarjetas para un juego de mesa acerca de los clubes de barrio de Rosario. El juego de mesa consta de una carrera donde los jugadores podrán descubrir datos, campeonatos y héroes barriales de los clubes.



Gráfica 50 - Captura de pantalla de la sección Juego del sitio web del proyecto *De barrio somos*

A su vez, la sección Figuritas consta de un descargable donde accedemos a un álbum y sus respectivas figuritas o cromos coleccionables, con datos históricos, ídolos de cada club, copas ganadas en campeonatos, entre otros.



Gráfica 51 - Captura de pantalla de la sección Figuritas del sitio web del proyecto *De barrio somos*

Por último, es posible acceder a un video resumen de la kermesse transmedia realizada en el Club Atlético Horizonte en Rosario en el año 2018, durante la cual se presentó el proyecto a la comunidad y se realizaron diversas actividades en torno a las extensiones del mismo.



Gráfica 52 - Captura de pantalla de publicación de la cuenta oficial del proyecto en la red social Twitter, donde se anuncia la kermesse transmedia

El proyecto se autodenomina transmedia y podemos asegurar que es así, en el sentido de que utiliza diversas plataformas y lenguajes para crear extensiones del relato, de modo que el usuario accede a cada una de ellas de modo independiente.

Desde el sitio web del proyecto es posible aproximarse y conocer cuáles son las extensiones de la narrativa.

Al ingresar a *De barrio somos* desde un dispositivo móvil, la experiencia de usuario no varía demasiado respecto a *desktop*, ya que se mantienen todas las secciones del sitio web y todas funcionan de modo correcto.

El proyecto se concibe desde su origen como un relato transmedia, por lo que puede catalogarse como proactivo (Davidson, 2010). A su vez, es posible identificarlo como un sistema cerrado (Rampazzo, 2013), ya que el usuario no tiene la posibilidad de modificar la obra.

Desde el punto de vista de Rost (2004), el proyecto posee una interactividad selectiva en una de sus plataformas principales: el sitio web, ya que el usuario navega el relato, elige el orden en que visualiza los contenidos, entre otras acciones de carácter selectivo.

En cuanto a las modalidades de interacción postuladas por Gifreu (2011), el proyecto se corresponde con una modalidad social 2.0, dado que el usuario tiene la posibilidad de interactuar con el contenido para aportar su punto de vista o utilizar otras plataformas para comunicarse, como las redes sociales oficiales.

A su vez, las modalidades de navegación identificables son las siguientes:

- Partida: ya que es posible, dentro del sitio web, navegar por una selección de contenidos y saltar de uno a otro cuando lo decidamos.
- Espacial: al presentarse los recorridos 360° de los diferentes clubes, realizamos una navegación espacial de la narrativa.
- Testimonial: relacionada a las entrevistas o testimonios de actores involucrados en el tema del documental, por ejemplo, en la serie web.
- Audiovisual: utiliza un variado conjunto de contenido audiovisual (imágenes, fotografías, música, video) que el usuario puede consumir.
- Sonora: presenta entrevistas sonoras y música original, completa o en fragmentos, accediendo a esta modalidad en diversas extensiones del proyecto como la serie web o los videos 360°.

- Preferencial: la narrativa se presenta en fragmentos o unidades temáticas, que pueden activarse para verse en diferente orden. La exposición al discurso audiovisual se mantiene secuencial y lineal.

La estructura hipertextual del relato es mixta, ya que combina diversos modos de vinculación entre las diferentes secciones. Además, presenta una hipertextualidad navegacional, ya que el usuario tiene libertad de movimiento dentro de la estructura, y participativa, ya que cuenta con la oportunidad de interactuar a través de medios sociales (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña, 2017).

En lo relativo a inmersión, el proyecto presenta diversos recursos narrativos como la utilización de sonido ambiente e imagen envolventes en la sección de videos 360°. A su vez, cuenta con una interfaz de marco único y se identifica la acción en el orden del relato (Domínguez, 2015), sumando a la sensación de inmersión del usuario.

Por otra parte, el proyecto presenta elementos lúdicos, por lo que podemos hablar de gamificación como otro recurso utilizado para generar inmersión. Además de los juegos en concreto, como el álbum de figuritas de colección o el juego de mesa disponibles, durante la kermesse de presentación del proyecto en comunidad se realizaron actividades lúdicas como juegos y sorteos.

4.7 Análisis de obra 5: *Ermitaños*

Título de la obra	<i>Ermitaños</i>
Año de producción	2019-2020
País de origen	México
Autores	Daniela Uribe
Productora	Folks Studio
Sinopsis	Documental interactivo sobre la vida en el emblemático Edificio Ermita de la Ciudad de México, que invita a explorar el edificio, conocer a los vecinos y vivir por un instante al interior de este enigmático lugar.
Redes Sociales	Cuenta con un perfil activo en Instagram, Facebook, YouTube, Vimeo y Pinterest.
Temporalidad	Retroactivo
Estructura	Hipertextualidad navegacional, participativa.

hipertextual	Estructura hipertextual parece mixta entre lineal y reticular.
Modalidades de navegación	Partida, audiovisual, sonora, testimonial, espacial, temporal. Preferencial. Ramificada.
Modalidades de interacción	Social 2.0. Generativa.
Responsividad	No se adapta a dispositivos móviles.
Interactividad	Comunicativa. Sistema abierto.
Elementos inmersivos clave	Interfaz de marco único. Acción en el punto de vista. Acción en el orden del relato. Gamificación. Sonido ambiente. Fotografía 360°.

Gráfica 53 - Tabla guía de análisis de *Ermitaños*

El proyecto documental *Ermitaños* trata sobre la vida y cultura en el edificio Ermita de la Ciudad de México. El proyecto inicia con un largometraje documental, y luego se suman un documental web y diversas cuentas de redes sociales.

Desde el inicio se brinda al usuario la opción de asumir un rol a desempeñar en la narrativa: el de un nuevo ermitaño, es decir, una persona que se muda sola al edificio Ermita. Si la respuesta es negativa, se accede a una *landing page* donde se resume la totalidad del proyecto, con detalle de los créditos, expansiones y tráiler del documental, entre otros. En cambio, si la respuesta es positiva, se inicia el recorrido en el mismo sitio web.

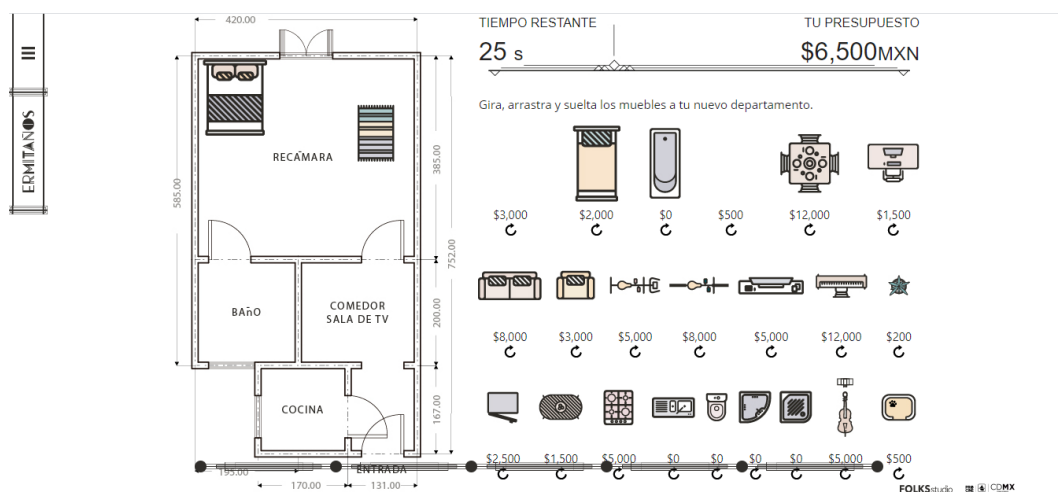


Gráfica 54 - Captura de pantalla del inicio del documental web *Ermitaños*

Al inicio, una vez se asume el rol asignado, se accede a un video a pantalla completa que presenta al edificio Ermita: cuándo fue fundado, quién fue el arquitecto, sus características, entre otros datos de interés.

A su vez, se comunica al usuario que su rol es el del noveno ermitaño que se muda al edificio. Desde este momento queda habilitada una línea de navegación inferior, donde están todos los nodos por los que el usuario podrá transitar durante el recorrido: Bienvenido, La mudanza, Descansa, Chatea, El tour y La película.

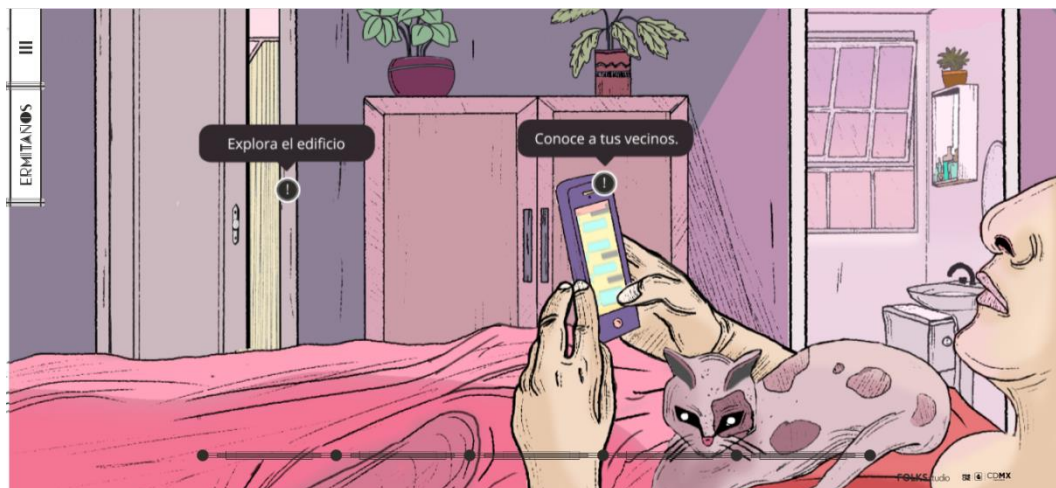
Una vez visionado el video inicial, se presenta la oportunidad de participar de un juego interactivo, donde se debe amueblar un apartamento con un monto determinado de dinero en solamente 60 segundos. Este juego es aprovechado para presentar las características internas de cada unidad de vivienda del edificio y aproximar al usuario a la realidad económica de los ermitaños.



Gráfica 55 - Captura de pantalla del juego interactivo del proyecto *Ermitaños*

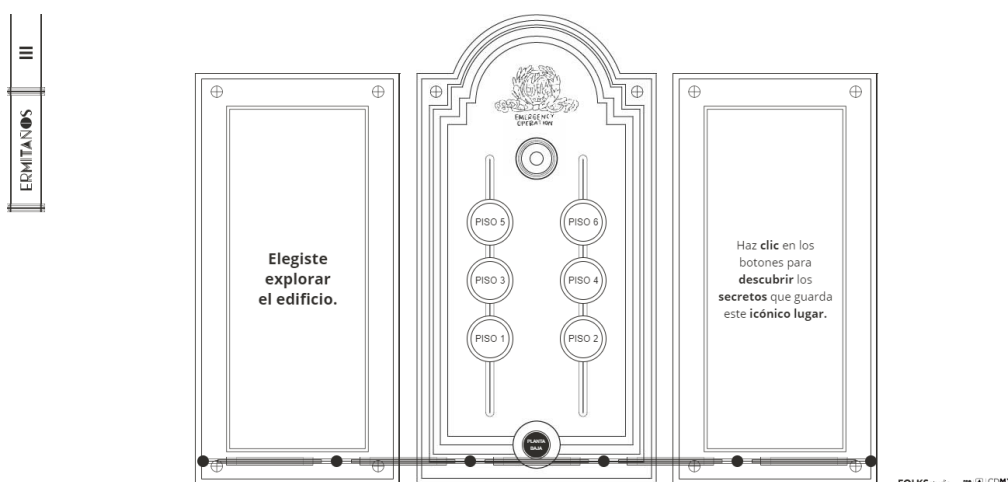
Al completar el juego, se brinda mayor información acerca de las unidades de vivienda del edificio Ermita: cada unidad tiene aproximadamente 35 m² y consta de una habitación, baño, cocina y una pequeña estancia.

Luego del juego interactivo, la siguiente sección es en la unidad de vivienda del noveno ermitaño y allí se puede seleccionar cómo continuar el recorrido: Conoce a tus vecinos, que da acceso a la sección el chat o Explora el edificio, desde donde se accede a la sección El tour.



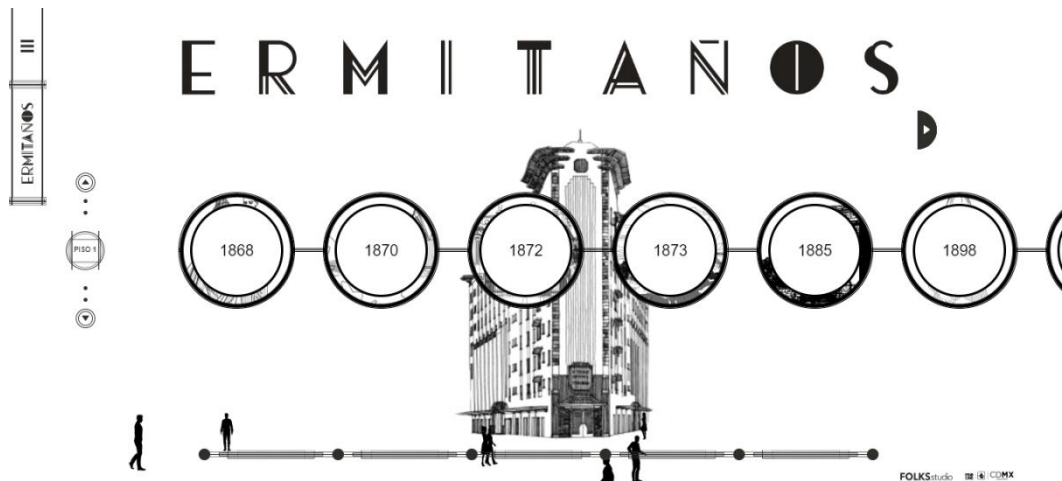
Gráfica 56 - Captura de pantalla de la unidad de vivienda donde se debe seleccionar cómo continuar el recorrido del proyecto *Ermitaños*

Si el usuario selecciona Explora el edificio, accede a través de la metáfora del ascensor, a seis unidades temáticas que desarrollan en profundidad información e historia sobre el edificio Ermita.



Gráfica 57 - Captura de pantalla de la sección El Tour, desde donde podemos acceder a seis puntos diferentes acerca de la historia del edificio Ermita, en el proyecto *Ermitaños*

El piso uno presenta una línea de tiempo que consta de 18 marcas temporales; cada unidad despliega texto e ilustraciones acerca de qué hito sucedió ese año. Cada uno de los años cuenta también con enlaces a videos de los dibujos que ilustran cada uno de los hitos. El último año para visitar es el 2020 y en él hay un enlace directo a la cuenta de Instagram del proyecto.



Gráfica 58 - Captura de pantalla de la línea de tiempo del proyecto *Ermitaños*

Luego de recorrer todos los años con hitos del edificio, se avanza al siguiente piso o unidad temática, mediante la barra de navegación que aparece sobre el lado izquierdo de la pantalla.

El piso dos comienza con un video a pantalla casi completa, donde el personaje de Juan Segura, arquitecto del edificio, narra en primera persona su biografía completa. El video, con una duración de 3:50 minutos, acompaña la estética de la web: ilustraciones en blanco y negro.

Por otra parte, el piso 3 presenta un recorrido por el edificio en con fotografía 360°, donde es posible visitar varios pisos, recorrer los lugares comunes y observar más de cerca la arquitectura del edificio.



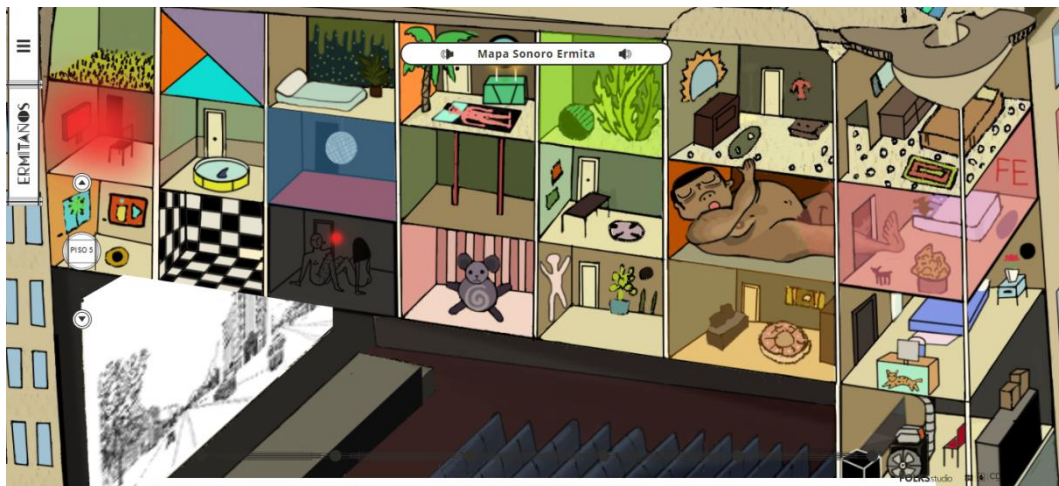
Gráfica 59 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 3, correspondiente al recorrido virtual por el edificio Ermita del proyecto *Ermitaños*

El piso 4 presenta un juego y mapa interactivos donde se debe recorrer el vecindario del edificio Ermita, a la vez que se cumple con la misión de descubrir a “Los Panchitos”. Mientras se recorre el mapa, se accede a datos curiosos e históricos del barrio, sonidos característicos, videos sobre las mascotas de un vecino del edificio Ermita, reproductores de sonido con música y varios elementos más que dibujan de manera pintoresca el vecindario.



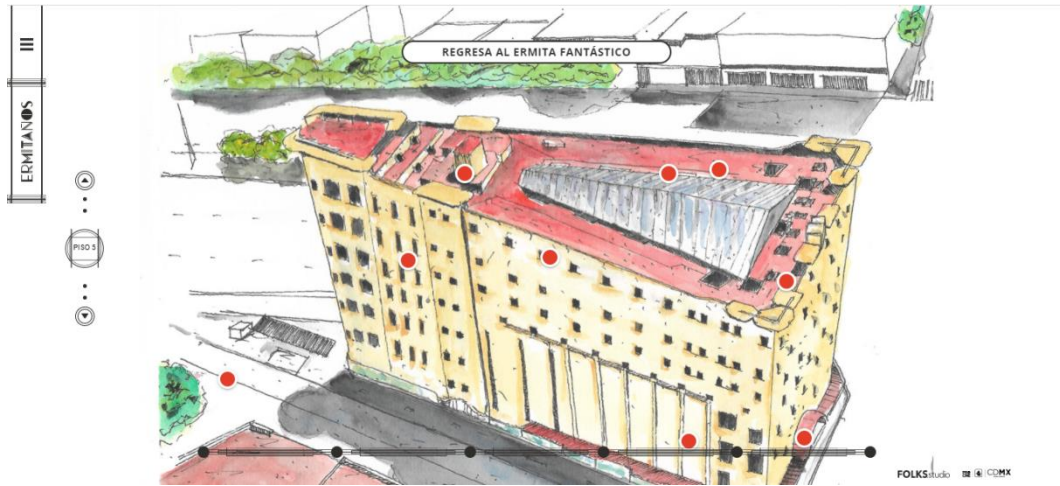
Gráfica 60 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 4, correspondiente mapa y juego interactivos en el proyecto *Ermitaños*

El piso 5 se denomina Conoce el Ermita fantástico y presenta una interpretación del edificio y sus alrededores en un mundo paralelo. Allí se accede a una imagen interactiva donde recorrer el vecindario.



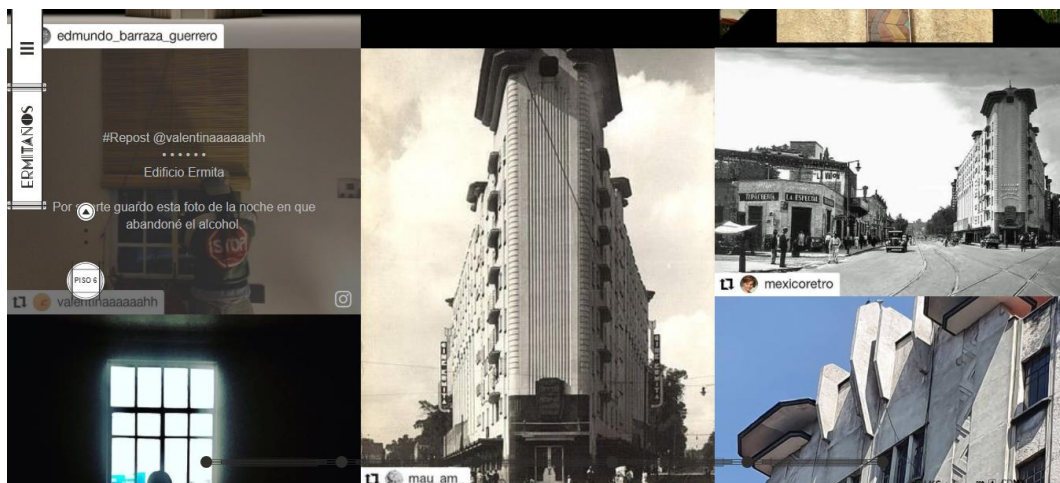
Gráfica 61 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 5, correspondiente a una imagen interactiva del edificio en un mundo paralelo en el proyecto *Ermitaños*

También en este capítulo se presenta un mapa sonoro del Ermita, con una imagen interactiva y nueve puntos que permiten escuchar el sonido ambiente de distintos lugares del edificio.



Gráfica 62 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 5, donde se presenta una imagen interactiva del edificio como mapa sonoro en el proyecto *Ermitaños*

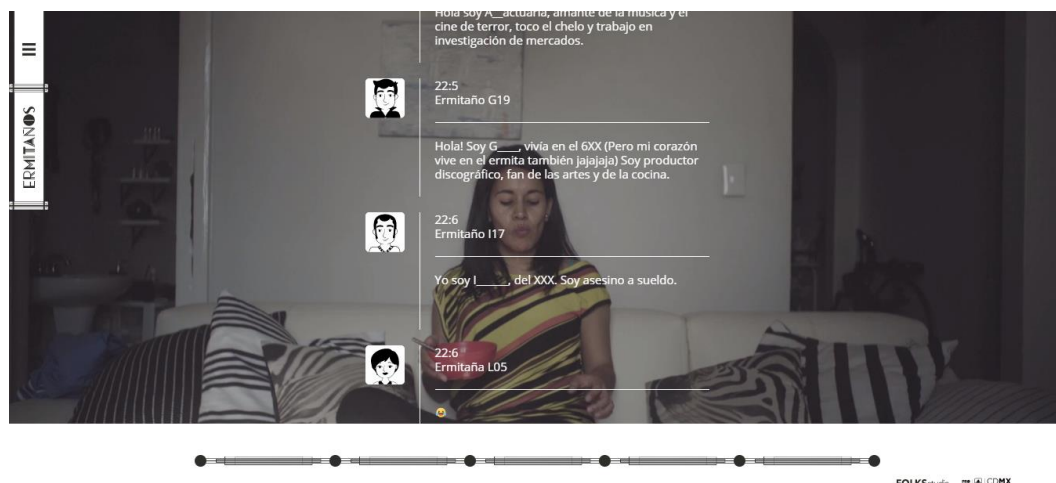
El piso 6 constituye el espacio de una memoria colectiva acerca del edificio, brindando los canales para que cada usuario deje su aporte: el Instagram oficial del proyecto y un correo electrónico. En la sección, se encuentra el *feed* de la red social Instagram embebido dentro del sitio, pudiendo acceder directamente a varias publicaciones de usuarios de la red acerca del edificio Ermita.



Gráfica 63 - Captura de pantalla de la unidad temática piso 6, el espacio de memoria colectiva del proyecto *Ermitaños*, con el feed de la cuenta oficial de Instagram

Luego de culminar el recorrido del ascensor, se accede a la sección Chatea, ya sea desde la barra de navegación inferior o desde el espacio de descanso de la unidad

de vivienda. En esta sección, se presenta un grupo de chat de vecinos del edificio, donde el usuario participa como el noveno ermitaño.



Gráfica 64 - Captura de pantalla de la sección Chatea del proyecto *Ermitaños*

Mientras se hace *scroll-down*, se va descubriendo la conversación entre los vecinos y el usuario como el noveno ermitaño. Se presentan fotos, reproductores de audio, archivos en formato pdf, videos con entrevistas a los vecinos, e información tanto del edificio como del tema principal del largometraje documental. En esta sección, al expandir los videos disponibles, se ven a pantalla completa.

Al finalizar el chat, se presentan enlaces para ir a la línea de tiempo, ver el largometraje documental o acceder al perfil de Pinterest donde se recopilan imágenes históricas del edificio.

El proyecto se presenta como un documental transmedia y de hecho utiliza diversas plataformas y lenguajes para crear diferentes extensiones del relato, de modo que se puede consumir cada una de ellas de modo independiente. El caso del proyecto *Ermitaños* cuenta con un largometraje documental, un sitio web donde está alojado el *webdoc* y cuentas activas en diferentes redes sociales (Instagram, Facebook, YouTube, Vimeo y Pinterest).

Si tenemos en cuenta que una obra seminal es aquella que se entiende como el origen de un sistema narrativo transmedia y una obra núcleo se corresponde con la pieza que da tracción a todas las expansiones (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013), podemos identificar al largometraje documental como la obra seminal del

proyecto y el *webdoc* como la obra núcleo, desde la cual podemos llegar a todas las expansiones del sistema narrativo.

Además, el documental transmedia se presenta como retroactivo (Davidson, 2010), dado que surge a partir de un largometraje y luego se transforma en transmedia con expansiones que surgen más adelante en el tiempo.

Por otra parte, el documental no es *responsive*, ya que está habilitado para consumir solamente desde *desktop*. Al ingresar desde un dispositivo móvil se avisa al usuario que el documental web es solamente accesible mediante un dispositivo de escritorio y se presenta una *landing page* donde se accede a un tráiler e información general del proyecto.

En cuanto a la interactividad del relato, este documental puede clasificarse como un sistema abierto (Rampazzo, 2013) con interactividad comunicativa (Rost, 2004). Los sistemas cerrados son plausibles de interacción pero no participación, mientras que los abiertos son puramente participativos: el usuario puede influir en el relato. A su vez, la interactividad comunicativa supone apertura a la participación en el relato por parte del usuario de modo público.

Además, podemos establecer que esta participación se da en Instagram, red social que en este caso es utilizada casi exclusivamente para compartir contenido generado por los usuarios: fotografías, videos, textos sobre el edificio Ermita. Desde la web del documental se invita directamente a que el usuario comparta el contenido y este es embebido en el *webdoc* en la sección El Tour, concretamente en el piso 6, donde estos materiales forman parte del documental web.

Entre las modalidades de interacción (Gifreu, 2011), podemos identificar la generativa y social 2.0, al tomar en cuenta lo antedicho sobre la cuenta de Instagram de la red social y como esta se integra a la narrativa del *webdoc*, ya que en la modalidad generativa el usuario tiene el rol de emisor de contenidos y el autor de curador de los mismos.

A su vez, las modalidades de navegación presentes y observables en el documental son las siguientes:

- Partida: se navega por una barra de navegación inferior con la posibilidad de saltar de un capítulo a otro.
- Audiovisual: utiliza contenido audiovisual diverso (imágenes, fotografías, música, video) que el usuario puede consumir.
- Sonora: utiliza el sonido como parte de la narrativa, ya sea en videos, entrevistas o como sonido ambiente.
- Testimonial: esta modalidad relacionada sobre todo a entrevistas o testimonios podemos encontrarla en el largometraje documental
- Espacial: tanto en el recorrido 360° del edificio como en los dos mapas de los alrededores del mismo es posible acceder a capas de información y recursos que se despliegan y superponen en un escenario espacial.
- Temporal: se presenta una línea de tiempo con hitos de diferentes años acerca del tema del documental en la sección denominada El tour.
- Ramificada: este tipo de navegación se encuentra al llegar al capítulo Descanso, donde el usuario elige uno de los dos caminos marcados por el autor (El tour o Chatea).
- Preferencial: el documental puede presentarse en partes, por unidades temáticas, capítulos, secuencias, etc. Las partes del documental pueden activarse para verse en diferente orden. La exposición al discurso audiovisual es secuencial y lineal.

En cuanto a la estructura hipertextual del documental, podemos observar que la misma es mixta ya que al comienzo es lineal -con la presentación de varios videos introductorios y el juego de la mudanza- y se bifurca al llegar a la sección Descanso. No obstante, también es posible recorrer los capítulos por la línea de navegación inferior, lo que significa que tiene diversos modos de navegación.

El proyecto presenta una hipertextualidad navegacional y participativa (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey, Pereira-Fariña, 2017), dado que presenta una libertad de movimiento a partir de la construcción hipertextual y la oportunidad de participar a partir de mecanismos conectados (Instagram).

El documental presenta diversos recursos inmersivos en su narrativa como el sonido ambiente, la música, los videos y la fotografía 360. Entre los elementos narrativos podemos destacar la interfaz de marco único, ya que la mayoría de las secciones se pueden visionar en modo de pantalla completa.

También es observable la acción sobre el punto de vista, dado que el usuario experimenta el rol del noveno ermitaño, es decir, pasa a ser un personaje dentro de la narrativa. A lo largo del documental, encontramos diversos elementos lúdicos: la asignación de un rol y la misión (buscar en un mapa, comprar los muebles con poco dinero en el juego de la mudanza, entre otras).

Por último, el usuario realiza acciones que afectan la trama, lo que Domínguez denomina acción en el orden del relato (2015). Estas acciones de navegación inmersiva se presentan cuando el avance del relato es la consecuencia de elecciones del usuario.

5. Estrategia de expansión transmedia de proyecto *A bordo*

Luego de realizado el trabajo de investigación y análisis de esta tesis, los resultados del proceso son utilizados para generar una estrategia de expansión del documental *A bordo* como obra seminal (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013) de un mundo narrativo transmedia de no ficción al que denominamos *A bordo: un recorrido transmedia del tren en Uruguay*.

5.1 Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018)

La guionista transmedia Anahí Lovato desarrolló una serie de plantillas para el diseño de narrativas transmedia (2018), tras la revisión de los modelos de Gary P. Hayes (2011), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Caloguerea (2012), Carlos Scolari (2014) y Max Giovagnoli (2017) y su propia experiencia en la producción de los documentales transmedia “Tras los pasos de El Hombre Bestia” (2013) y “Mujeres en venta” (2015), de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario.

Para la realización de la maqueta, se tomó esta plantilla como guía para el diseño y producción del proyecto. La misma consta de cuatro nodos principales: el mundo de la historia, el diseño de experiencias de usuario, la determinación de las

plataformas para el *storytelling* y los recursos necesarios para la ejecución del proyecto.

1- Narrativa

Este primer apartado de la plantilla tiene el objetivo de establecer qué queremos contar, el tema o conflicto que queremos abordar en nuestra historia. Aquí también se invita a describir los personajes y sus vínculos, escenarios y tiempos.

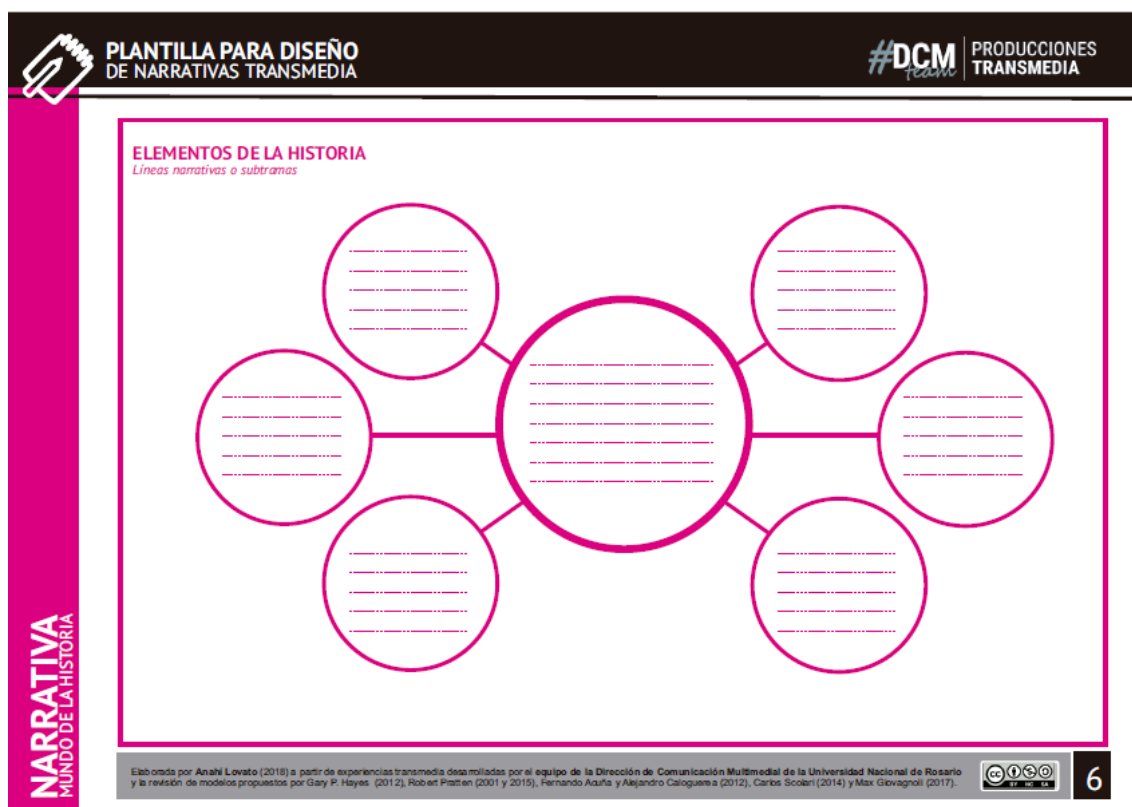
Acerca de este apartado, Lovato establece una sugerencia para los diseñadores de narrativas transmedia de no ficción: "(...) regresar siempre a este primer punto tras haber finalizado la instancia de exploración del tema, la búsqueda de fuentes y la recolección de datos, puesto que la profundización de ese trabajo de campo otorgará también mayor amplitud y riqueza a las expansiones transmedia del *storyworld* que comienza a delimitarse" (2018, p. 174).

En este apartado, la plantilla propone los siguientes campos: tema o conflicto, personajes y conexiones, escenarios y tiempos, título, lema, género, sinopsis narrativa, sinopsis funcional, *storyline* y elementos de la historia (trama y subtramas). A continuación, se lista cada componente del primer apartado de la plantilla:

- Tema o conflicto.
- Personajes y conexiones: quiénes son los protagonistas de la historia y cómo se vinculan. Aquí se establece si los personajes listados son reales o ficticios y se debe tener en cuenta el rol de la audiencia a la hora de establecer los personajes. Se pide una breve descripción biográfica de los mismos así como la manifestación de sus principales aportes a la historia.
- Escenarios y tiempos: dónde y cuándo se desarrolla la historia.
- Título, lema y género.
- Sinopsis narrativa.
- Sinopsis funcional: expansión de la historia en diversas plataformas que permiten contarla, con la sugerencia de completarla luego de la tercera

etapa de la planilla, ejecución de plataformas y relaciones temporales entre ellas.

- Elementos de la historia: se invita a los diseñadores narrativos a identificar qué elementos de la historia constituyen el tema principal (la trama) y qué elementos pueden considerarse subtramas (temas secundarios) que ayudarán a expandir la narrativa.



Gráfica 65 - Módulo Narrativa de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018)

2- Experiencias

El segundo apartado de la plantilla refiere al diseño de las experiencias de usuario. En primer lugar, se propone definir la audiencia para el proyecto, detallando públicos, dónde encontrarlos, y cómo y cuándo estos consumen contenidos.

También se invita a definir objetivos para el proyecto, detallando qué esperamos alcanzar. Por otra parte, el campo referido a la participación de los usuarios se completa con qué esperamos de esas audiencias y cuánto se podrán involucrar y participar en nuestra historia.

[illegible]

3- Plataformas

107

exploración, producción de contenido, actividades solitarias o en equipo, en modalidad de competencia o colaboración, acciones privadas o públicas, etc.

Aquí también es posible hacer una breve descripción de qué elementos de la historia se desarrollarán en la plataforma y qué experiencias podrán desarrollar los usuarios al participar.

Otro punto de este apartado tiene el objetivo de dilucidar las remisiones entre plataformas y líneas narrativas. Es decir, establecer las conexiones entre los soportes en su sentido narrativo: qué expansiones de la trama corren en cada medio, qué información nueva aportará, qué sentido tiene su contribución.

**PLANTILLA PARA DISEÑO
DE NARRATIVAS TRANSMEDIA**

**PRODUCCIONES
TRANSMEDIA**

PLATAFORMAS

PLATAFORMA				
TIPO	analógica ☐	digital ☐	FUNCIONAMIENTO	online ☐ offline ☐
FUNCIÓN NARRATIVA	detonación / lanzamiento ☐ descubrimiento ☐ exploración ☐ experimentación ☐			
ELEMENTOS NARRATIVOS Qué líneas narrativas se desarrollarán aquí.				
EXPERIENCIA Qué podrán hacer los usuarios en esta plataforma	☐ observación ☐ en equipo ☐ exploración ☐ en comunidad ☐ producción ☐ en competencia ☐ juego ☐ en colaboración ☐ role-playing ☐ acciones públicas ☐ solitaria ☐ acciones privadas		PERSONAJES INVOLUCRADOS	RECOMPENSAS Cómo se valorará la participación de los usuarios.
UGC ¿Incluye contenido generado por usuarios?	☐ sí ☐ no			

Elaborado por Anahí Lovato (2018) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario y la revisión de modelos propuestos por Gary F. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Auzúa y Alejandro Caloguesma (2012), Carlos Scobari (2014) y Max Giovagnoli (2017).

10

Gráfica 67 - Módulo Plataformas de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018)

4- Ejecución

En este apartado se busca colaborar con la organización de las tareas para lanzar y ejecutar el proyecto. En primer lugar, se propone detallar qué plataformas y servicios web ya existentes serán utilizadas y cuáles deberán crearse. Si se deberá conseguir financiamiento y el tipo de acceso a dichas plataformas. Luego se

deberá enumerar el equipo técnico necesario para llevar adelante el proyecto, describiendo el rol, conocimientos y habilidades necesarias.

Para finalizar, se propone establecer un cronograma de lanzamiento de cada pieza del mundo transmedia, considerando las demandas narrativas del proyecto.

PLANTILLA PARA DISEÑO DE NARRATIVAS TRANSMEDIA

#DCM team PRODUCCIONES TRANSMEDIA

CRONOGRAMA DE LANZAMIENTO DE PIEZAS

EJECUCIÓN

Elaborada por Anahí Lovato (2018) a partir de experiencias transmedia desarrolladas por el equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario y la revisión de modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Prattan (2001 y 2015), Fernando Azaña y Alejandro Calogues (2012), Carlos Scoari (2014) y Max Giovagnoli (2017).

21

Gráfica 68 - Módulo Ejecución de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018)

5.2 Maqueta de *A bordo*: un recorrido transmedia del tren en Uruguay

Con elementos de las primeras tres secciones de la plantilla de diseño para narrativas transmedia de Lovato (2018), presentamos una propuesta de expansión del cortometraje documental *A bordo*.

5.2.1 Narrativa: mundo de la historia

Tema. Supervivencia del sistema de transporte ferroviario para pasajeros en Uruguay. Su historia, personas y futuros posibles. El proyecto destaca los beneficios del tren para la gente y los distintos puntos de vista sobre el estado del sistema ferroviario uruguayo para pasajeros.

El tema principal de este proyecto se apoya en diferentes interrogantes: por qué el tren para pasajeros se encuentra en la situación actual, por qué no se incentiva su

resurgimiento, por qué ningún gobierno parecería ver las ventajas para los usuarios.

Escenarios y tiempos. El escenario principal es Uruguay, específicamente algunos barrios de Montevideo (Aguada, Peñarol, Colón) y Las Piedras, del departamento de Canelones. Temporalmente, el relato tendrá lugar entre 1987 (año de supresión de los servicios ferroviarios de pasajeros) y 2020 (un año después de la reapertura de la Estación Central).

Título. *A bordo*: un recorrido transmedia del tren en Uruguay.

Lema. “Nada que alguien recuerde está muerto”.

Género. No ficción interactiva, género documental.

Sinopsis narrativa. *A bordo* pone sobre la mesa diferentes miradas acerca del deterioro del servicio de trenes para pasajeros en Uruguay, siendo un espacio para que voces de distintos involucrados dialoguen en un mismo espacio.

En 1987 los servicios de trenes para pasajeros fueron suprimidos. Hubo un antes y un después con el abandono del ferrocarril en el país, ya que además de sus fines turísticos, cumplía un papel fundamental para el medio rural, la periferia de las ciudades y la sociedad que lo utilizaba como transporte de cabecera.

Hoy en día, a pesar de que el tren para pasajeros se ha reinstaurado de modo intermitente, el ómnibus es el transporte público predominante en el área urbana y suburbana. Resulta costoso, incómodo e insuficiente para la cantidad de usuarios. Esta situación parece no haber sido prevista por el gobierno nacional en 1987 que alegó tomar la decisión por diferentes motivos, entre ellos, el abandono del ferrocarril por parte de la gente, el auge del transporte carretero y la creciente pérdida de capital de la Administración de Ferrocarriles del Estado (AFE).

Otras voces consideran que el ferrocarril no era fácilmente vendible a capitales privados, por lo que se procuró no competir con empresas privadas del transporte: no destinando recursos, suprimiendo servicios de pasajeros, reduciendo el personal e inhabilitando líneas, volviéndolo no confiable para los usuarios. A partir de este hecho, nunca se volvieron a rehabilitar el total de los servicios desde y hacia el interior del país.

Personajes y conexiones. Se mantienen algunos personajes del cortometraje *A bordo* y se suma un nuevo personaje.

- Miguel Revello –personaje real- hombre de unos 60 años, ferromodelista, aficionado a los trenes desde la infancia. Tiene una maqueta de trenes y varios modelos miniatura desde los 5 años. Ama viajar en tren, leer sobre trenes, interactuar en redes sociales sobre ellos y hacer crecer su colección de pequeñas locomotoras y vagones año a año. Su vida fue marcada por diversos acontecimientos relacionados a los trenes: viajes con su padre, trenes en miniatura, trabajo de la juventud cerca de la Estación Central, etc. Este personaje aporta a la obra la mirada y sentir del usuario que ama a los ferrocarriles, constituye la perspectiva más humana y cotidiana sobre la temática.
- Marcelo Benoit –personaje real- hombre de unos 55 años, aficionado a los trenes y miembro fundador del Grupo de Pasajeros en Defensa de la Estación Central. Defiende a capa y espada la Estación Central por sobre la nueva estación de AFE, a la cual denomina “apeadero” de modo despectivo. Se presenta como un personaje solitario y pasional, que no puede concebir la muerte de los servicios para pasajeros en su país. Marcelo aporta a la obra la mirada y sentir sobre la estación, sobre el edificio en concreto.
- Gustavo Fischer –personaje real- hombre de unos 55 años, ex empleado de AFE y ex dirigente del sindicato de trabajadores de AFE, la Unión Ferroviaria. Fue trabajador activo en AFE y sufrió de primera mano la reubicación masiva de compañeros en otros ámbitos del Estado, lo que muchas veces llevó a casos de crisis de identidad, depresión, estrés y hasta suicido. Desde su perspectiva, hay un solo culpable aunque no se plantea una salida clara. Este personaje aporta a la obra el sentir propio de quienes construyeron desde adentro los ferrocarriles en el país, quienes trabajaron de primera mano en él, y el sufrimiento que significó perderlo.
- Usuario-Empleada –personaje ficticio- residente de la ciudad de Las Piedras, usuario del servicio para pasajeros de AFE de Estación Central a Montevideo. El usuario toma el rol de una empleada de una tienda de ropa que trabaja en el centro de Montevideo, en el barrio Colón y vive en el

barrio Obelisco de Las Piedras. Todos los días camina dos kilómetros para llegar a la estación de tren y tomar el servicio que la acerca a su trabajo, hasta que el servicio deja de existir en 1987.

Sinopsis funcional. Empleando la analogía con el ferrocarril, *A bordo: un recorrido transmedia del tren en Uruguay* es un tren de seis vagones que funcionan como bloques temáticos en el reportaje, cada uno apuntando a una experiencia de usuario diferente y sosteniendo un tema particular dentro del mundo narrativo.

El cortometraje lineal *A bordo*, estrenado en el 2015, es la obra seminal (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013) de este proyecto y constituye el puntapié inicial de todas las extensiones. A este cortometraje, se le suma un *webdoc* que incluye diversas secciones y funcionará como la obra núcleo de todo el sistema, que dará tracción a todas las subtramas.

Luego de esa etapa inicial, se realizará una jornada barrial en los Talleres Peñarol y una exposición en la Estación Central de Montevideo. El recorrido finalizará con la publicación de un libro impreso: *Memorias del ferrocarril en Uruguay*.

Extensiones.

1- *Webdoc* que incluye las siguientes secciones:

- Corto *A bordo*: se presenta el audiovisual *A bordo* y un anclaje a la actualidad de los personajes.
- Historia del tren en Uruguay: línea de tiempo que relata la historia del ferrocarril para pasajeros en Uruguay; descripción de los hitos que han marcado la historia de los trenes en el país.
- Memoria colectiva: el usuario tendrá la opción de dejar su aporte en los formatos disponibles, sin moderación por parte de quienes lleven adelante la página. Los formatos disponibles serán texto, audio, imagen y video.
- Cenizas de la estación: un recorrido 360° por la Estación Central en su situación actual. Acceso a material de archivo previo al cierre del edificio.

Breve texto de presentación del Plan Fénix y audiovisuales testimoniales sobre el proceso.

- Mediateca: archivo de cortometrajes, largometrajes, reportajes audiovisuales, artículos de prensa, entre otros, que tratan la misma temática del proyecto. Aquí podrán sumarse aportes de usuarios desde el punto de vista informativo y de actualidad. Funcionará como un repositorio de información y contenido sobre el tren en Uruguay. Cada material subido tendrá una sección abierta de comentarios.

- Un juego: esta sección presenta un juego donde se le asigna al usuario el rol de una empleada de una tienda de ropa que todos los días viaja en tren para llegar a su trabajo pero llega el día en que los servicios para pasajeros se suprimen. La misión será llegar a Montevideo a trabajar durante todo un mes utilizando el medio de transporte público alternativo: el bus o transporte colectivo.

- El proyecto: en esta sección se hará un resumen del proyecto, sus objetivos, equipo de trabajo, extensiones, etc.

2- Jornada barrial en Talleres Peñarol: jornada coorganizada junto a la Administración de Ferrocarriles del Estado (AFE) y el municipio barrial de Peñarol (barrio montevideano históricamente reconocido por su vínculo al ferrocarril). Se realizará un día de los Talleres Peñarol con variedad de actividades atractivas para gente que resida en la zona.

3- Expo-Central: organizada junto al Ministerio de Transporte y Obras Públicas (MTO), actualmente la institución propietaria de la Estación Central. Se realizarán visitas guiadas al público en general en el Día del Patrimonio, celebrado los meses de noviembre en Montevideo.

4- Futuros del riel: ciclo de pódcast en la plataforma Spotify, compuesto por cinco episodios. Tendrá el objetivo de recorrer aspectos de corte informativo y de actualidad, planteando posibles futuros del tren para pasajeros en Uruguay (metro en Montevideo, tren de la costa Este, transporte multimodal, etc.).

5- Facebook: el principal objetivo de contar con una fanpage en Facebook será participar en grupos ya existentes sobre la temática y compartir contenido en esas páginas. A su vez, se utilizará la página para difundir el proyecto en el público de mayor edad. Algunos grupos en los que se participará serán [Grupo de Pasajeros en Defensa de la Estación Central](#), [Trenes del Uruguay](#), [Estaciones de Trenes-Uruguay](#), [Trenes de Pasajeros en Uruguay](#), [Grupo Ferroaficionados Uruguay](#). En esta red social se buscará alcanzar a un público de 40 años o más.

6- Instagram: esta red será utilizada como la institucional del proyecto, es decir, en ella se anunciarán lanzamientos de cada expansión, se presentará el proyecto, se explicará cómo puede recorrerse, etc. Además, se explotará al máximo el recurso visual con fotografías y videos históricos y actuales. En ella se buscará alcanzar a un público de entre 20 y 40 años.

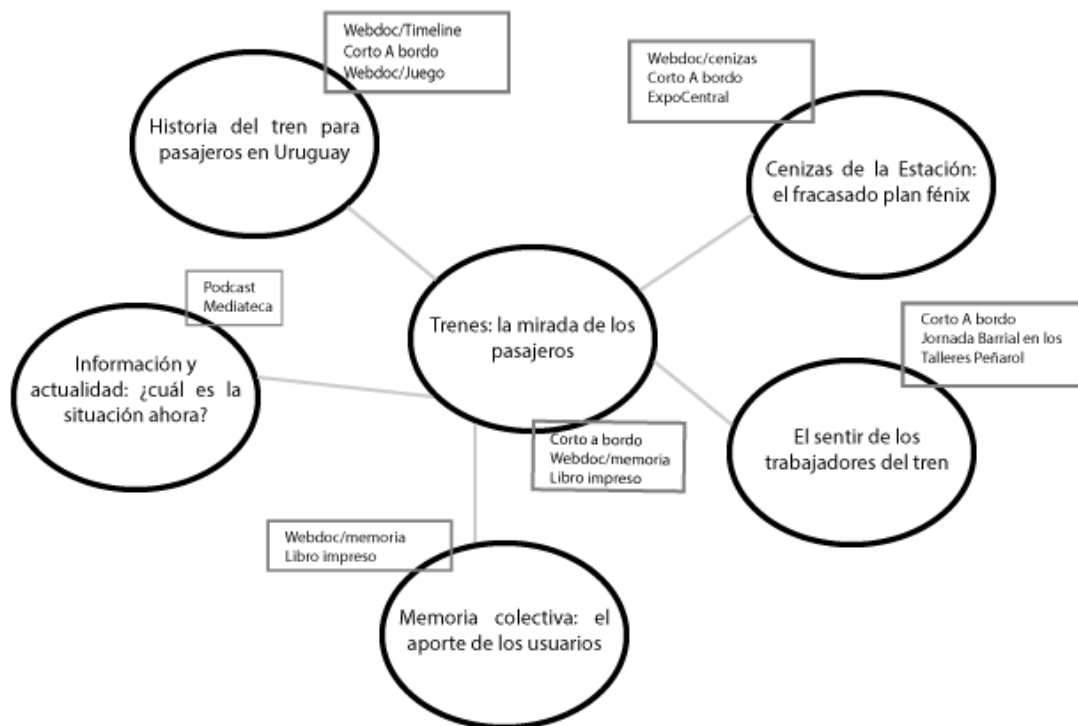
7- TikTok: en esta red se presentará cómo era y podría ser la experiencia de viajar en tren en Uruguay, la cuenta estará enfocada en mostrar los beneficios del tren como medio de transporte para pasajeros, mostrando recorridos posibles, destacando los beneficios para el medio ambiente, la economía personal, entre otros más enfocados en la experiencia sensorial (vistas, olores, movimientos, etc.). Para esto último, se invitará a *tiktokers* uruguayos populares entre el rango etario al que se busca alcanzar. La presencia en esta red social es alcanzar a un público joven, niños entre 8 y 12 años y adolescentes de entre 12 y 15 años.

8- Memorias del ferrocarril en Uruguay: libro impreso, que contiene aportes de usuarios realizados en el sitio web del proyecto además del aporte personal de los personajes. En la publicación se recogerá la experiencia de todo el proyecto y constituirá el cierre de todas las extensiones.

Storyline. Durante más de 30 años los servicios de trenes para pasajeros en Uruguay han sido nulos o deficitarios. Reactivarlos sería más barato, eficiente y menos contaminante que el sistema de transporte actual; pero la burocracia, las presiones y los intereses de particulares son algunos de los obstáculos que lo impiden.

Elementos de la historia. Las diferentes tramas y subtramas presentes en el proyecto pueden observarse en el gráfico donde se vinculan, a su vez, con las

plataformas donde se desarrollarán. La trama principal es la mirada de los pasajeros sobre los trenes, llevada adelante, principalmente, por el personaje Miguel. Las subtramas que se desenvuelven en diversas extensiones del proyecto son: historia del tren en Uruguay, cenizas de la estación, información y actualidad, memoria colectiva y el sentir de los trabajadores del tren.



Gráfica 69 - Elementos de la historia: trama y subtramas con delimitación de extensiones donde se desarrollan. Elaboración propia en base a lo planteado por Lovato (2018).

5.2.2 Experiencias: los públicos y la participación del usuario

Audiencias.

- Personas de más de 40 años que en algún momento estuvieron vinculadas al ferrocarril en Uruguay y quieren mantener vivo su patrimonio simbólico y cultural.
- Actuales trabajadores del ferrocarril en Uruguay.
- Niños en edad escolar y adolescentes que nunca o pocas veces viajaron en tren en Uruguay y no conocen en profundidad qué ofrece este medio de transporte.

- Personas de 25 años en adelante, que están vinculadas de algún modo a la temática del proyecto, ya sea por interés personal, medioambiental, de movilidad, etc.

Se apunta a públicos con acceso a internet mediante banda ancha o conexión móvil en dispositivos como computadoras, *smartphones* o *tablet*. En este sentido, el 93% de los uruguayos son usuarios de internet y pasan en la web casi seis horas diarias, de acuerdo al estudio Perfil del Internauta Uruguayo³, que además sostiene que en los últimos siete años la brecha de acceso a internet entre diferentes niveles socioeconómicos se encuentra con tendencia a la baja.

Objetivos.

- Mantener viva la memoria colectiva de quienes de algún modo se vincularon con el ferrocarril para pasajeros en Uruguay.
- Visibilizar el ferrocarril para pasajeros como medio de transporte seguro, económico y limpio.
- Concientizar sobre la necesidad del servicio para pasajeros para un público en particular que no podría acceder a transporte accesible por otro medio, destacando al ferrocarril como medio de comunicación entre variadas pueblos del interior del país.
- Generar conciencia sobre las ventajas de un sistema multimodal de transporte público para pasajeros.
- Alcanzar a nuevas generaciones y promover la existencia de otro medio de transporte con el que hoy no cuentan.

Participación.

Se contemplan varios niveles de participación, entendida como interactividad comunicativa (Rost, 2004), según la extensión del proyecto. Podemos establecer al menos dos niveles básicos de participación:

- Interactividad selectiva:

³ Perfil del Internauta Uruguayo, diciembre 2020: investigación anual realizada por Grupo Radar desde el año 2001.

- El *webdoc* podrá navegarse de tal modo que el usuario elija qué secciones visionar y en qué orden.
- Interactividad comunicativa:
 - Posibilidad de comentar en diferentes secciones del proyecto y que dicho comentario adquiriera relevancia pública. Esto será posible en secciones como memoria colectiva, redes sociales y mediateca.
 - Participación del usuario como creador y modificador de la obra, ya que será posible sumar su aporte concreto en secciones como memoria colectiva, mediateca o redes sociales, pudiendo aportar videos, fotografías, imágenes, etc.

Las formas de participación planteadas en el proyecto serán variadas. En la siguiente tabla es posible identificar las formas de participación esperadas y la extensión del proyecto donde podrá observarse cada una.

Observación	El usuario podrá navegar, visionar y seleccionar el contenido presente en todas las extensiones del proyecto.
Exploración	Más allá de la exploración por el proyecto en sí y las diferentes extensiones que hacen a la totalidad del relato, se dará una exploración concreta en la visita a la Estación Central, constituyéndose una expansión territorial del relato. Además, el recorrido 360° presente en el <i>webdoc</i> puede catalogarse como este tipo de participación.
Producción	Esta modalidad tendrá lugar en el <i>webdoc</i> en la sección memoria colectiva y mediateca. Además, los usuarios podrán producir contenido en redes sociales.
Juego – <i>role-playing</i>	Presente en el juego dentro del <i>webdoc</i> , donde al usuario se le asigna un rol, una misión, un tiempo determinado para cumplirla y un puntaje según su desempeño.
Acción solitaria	El contenido generado podrá hacerlo un individuo solo.
Acción en equipo	No se presenta en el proyecto.
Acción comunitaria	Presente en las redes sociales, en el entendido de que cada cuenta del proyecto contará con una comunidad de seguidores específica, que tiene interés en la temática. A

	su vez, la visita a la Estación Central será posible realizarla en solitario o con un grupo de personas.
Acción en competencia	No se presenta en el proyecto.
Acción en colaboración	Esta modalidad estará presente en la mediateca y la memoria colectiva, dado que cada usuario aportará una porción que suma a la totalidad del relato colaborativo.
Acción pública	Todas las acciones de generación de contenido tendrán relevancia pública. Un ejemplo claro es la memoria colectiva, así como los comentarios en la Mediateca.
Acción privada	Todas las modalidades de observación, exploración y juego son realizables en modo privado.

Gráfica 70 - Elaboración propia en base a las formas de participación de la Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

Plataformas.

El conjunto de plataformas seleccionadas para este proyecto son tanto digitales como analógicas. A modo ilustrativo, podemos listar cada plataforma a ser utilizada, teniendo en cuenta que en gran medida se corresponden con las extensiones descritas anteriormente:

- *Webdoc* (mediateca, memoria colectiva, línea de tiempo, juego, etc.)
- Cortometraje lineal (*A bordo*)
- Pódcast (Spotify)
- Redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok)
- Libro impreso (Memoria colectiva del tren en Uruguay)
- Territorio (Jornada barrial Talleres Peñarol y Expo-Central)

5.2.3 Plataformas: las extensiones de la historia

En esta sección de la plantilla planteada por Lovato (2018), se sugiere desarrollar una ficha específica para cada plataforma del proyecto.

- 1) *A bordo*: este cortometraje es la obra que da origen al proyecto y presenta las principales líneas narrativas que serán desarrolladas por otras extensiones, por lo que se la coloca en la categoría de lanzamiento en su

función narrativa. Fue un trabajo de estudiantes, realizado con una cámara de video digital y estrenado directamente en la plataforma YouTube en el año 2015, por lo que el tipo de plataforma es totalmente digital, aunque se trate de un reportaje audiovisual lineal. La experiencia de usuario se espera que sea desde el punto de vista de la reflexión y observación.

PLATAFORMA:	Cortometraje A bordo			
TIPO:	Analógica	FUNCIONAMIENTO:	Online ☒	
	Digital ☒		Offline ☒	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento ☒	Descubrimiento	Exploración	Experimentación
ELEMENTOS NARRATIVOS:	En el cortometraje se desarrollan cuatro líneas narrativas. La principal funciona como hilo conductor del corto y es la experiencia con los trenes de Miguel, el protagonista de la historia. Se presentan como subtramas: la supresión del servicio ferroviario para pasajeros de 1987, la propuesta y fracaso del Plan Fénix de 1995-2000 y el futuro multimodal.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS Miguel Revello, Marcelo Benoit, Gustavo Fischer, Jorge Pozzi, Magalí Maud, Julio Sanguinetti, Víctor Vaillant	RECOMPENSAS No aplica
	exploración	en comunidad		
	producción	en competencia		
	juego	en colaboración		
	role-playing	acciones públicas		
	solitaria ☒	acciones privadas ☒		
UGC:	sí	no ☒		

Gráfica 71 - Planilla de Plataformas, correspondiente al cortometraje *A bordo*, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

- 2) *Webdoc*: esta plataforma se presenta distribuida en cuatro planillas específicas, dada la alta diferenciación de la experiencia y posibilidades que se ofrecen al usuario en cada sección. En primer lugar, se detallan en conjunto las secciones Historia del tren en Uruguay, Cenizas de la estación y El proyecto, con contenido mayormente estático, para luego pasar a Mediateca, Un juego y Memoria colectiva.

PLATAFORMA:	Webdoc (secciones Historia del tren en Uruguay, Cenizas de la estación, El proyecto)			
TIPO:	Analógica	FUNCIONAMIENTO:	Online ☒	
	Digital ☒		Offline	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento	Descubrimiento ☒	Exploración ☒	Experimentación
ELEMENTOS NARRATIVOS:	En estas secciones del webdoc se presentan dos líneas narrativas. Por un lado, una línea de tiempo donde recorremos la historia y los principales hitos del tren para pasajeros en el país. Por otro, en Cenizas de la estación, se presenta un recorrido en video 360º el estado de abandono actual de la Estación Central de trenes para pasajeros y la causa del mismo: el Plan Fénix impulsado en los años 1995-2000. La sección <i>el proyecto</i> presenta en líneas generales de qué se trata el proyecto, sus extensiones y posibles recorridos.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS Gustavo Fischer (Cenizas de la estación)	RECOMPENSAS No aplica
	exploración ☒	en comunidad		
	producción	en competencia		
	juego	en colaboración		
	role-playing	acciones públicas		
	solitaria ☒	acciones privadas ☒		
UGC:	sí	no ☒		

Gráfica 72 - Planilla de Plataformas, correspondiente al *webdoc*, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

PLATAFORMA:	Webdoc (Mediateca)			
TIPO:	Analógica	FUNCIONAMIENTO:	Online ☒	
	Digital ☒		Offline	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento	Descubrimiento ☒	Exploración ☒	Experimentación
ELEMENTOS NARRATIVOS:	Esta sección presenta un archivo de cortometrajes, largometrajes, reportajes audiovisuales, artículos de prensa, piezas informativas, etc. sobre la temática del proyecto. Los aportes pueden ser tanto de los usuarios como desde el equipo de producción del documental. Se apunta a contenido informativo y de actualidad presentado mediante enlaces externos. La sección funcionará como un repositorio de información sobre el tren en Uruguay. Cada aporte contará con una sección abierta de comentarios. El usuario interesado en hacer llegar el material lo podrá hacer mediante correo electrónico. Los aportes pasarán por una curaduría desde el equipo del proyecto para luego pasar a ser publicados en la sección del sitio web.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS	RECOMPENSAS
	exploración ☒	en comunidad ☒		
	producción ☒	en competencia		
	juego	en colaboración ☒		
	role-playing	acciones públicas ☒		
	solitaria ☒	acciones privadas ☒		
UGC:	sí ☒	no	Usuario como miembro de la comunidad que actualiza el repositorio de materiales. El aporte del usuario tendrá crédito público y se asignarán tres valoraciones de acuerdo a la cantidad de aportes realizados: jefe de estación, maquinista y foguista.	

Gráfica 73 - Planilla de Plataformas, correspondiente a la Mediateca del *webdoc*, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

PLATAFORMA:	Webdoc (Un juego)			
TIPO:	Analógica	FUNCIONAMIENTO:	Online ☒	
	Digital ☒		Offline	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento	Descubrimiento	Exploración	Experimentación ☒
ELEMENTOS NARRATIVOS:	Se invita al usuario a tomar el rol de Mariana, una empleada de una tienda de ropa que vive en 25 de Agosto y debe viajar 80 km a Colón (ubicados en diferentes departamentos del país) todos los días para llegar a su trabajo. Se presenta el escenario de supresión del servicio para pasajeros de 1987. El objetivo es que el usuario con un presupuesto mensual destinado a boletos se organice de tal modo que logre llegar a trabajar durante todo un mes en el único medio de transporte público alternativo: el ómnibus, sensiblemente más caro que el tren. Se plantean diferentes obstáculos: dificultades climáticas, accidentes de tránsito, embotellamientos y una suba del boleto bianual, que dificultarán la concreción de la misión: llegar a Montevideo a trabajar durante todo un mes con el mismo sueldo inicial. El objetivo es que el usuario experimente lo que muchos usuarios debieron vivir ante la supresión repentina de los servicios.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS	RECOMPENSAS
	exploración	en comunidad		
	producción	en competencia	Usuario como personaje Mariana	Posibilidad de compartir resultado en redes sociales
	juego ☒	en colaboración		
	role-playing ☒	acciones públicas		
	solitaria ☒	acciones privadas ☒		
UGC:	sí	no ☒		

Gráfica 74 - Planilla de Plataformas, correspondiente a Un juego del *webdoc*, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

PLATAFORMA:	Webdoc (memoria colectiva)			
TIPO:	Analógica	FUNCIONAMIENTO:	Online ☒	
	Digital ☒		Offline	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento	Descubrimiento	Exploración ☒	Experimentación ☒
ELEMENTOS NARRATIVOS:	La memoria colectiva se presentará como un espacio donde escuchar, leer y ver los aportes de otros usuarios. A su vez, se podrán dejar opiniones, emociones y relatos sobre el proyecto o sobre el vínculo con la temática. El usuario tendrá la opción de dejar su aporte en los formatos disponibles, sin moderación por parte de quienes lleven adelante la página. Los formatos disponibles serán texto, audio, imagen y video. El objetivo es generar una memoria de experiencias con el tren en Uruguay, por lo que se invitará a los usuarios a dejar sus recuerdos, deseos y experiencias.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS	RECOMPENSAS
	exploración	en comunidad ☒		
	producción ☒	en competencia	Usuario	Relevancia pública del aporte del usuario
	juego	en colaboración		
	role-playing	acciones públicas ☒		
	solitaria ☒	acciones privadas ☒		
	UGC:	sí ☒		

Gráfica 75 - Planilla de Plataformas, correspondiente a la Memoria colectiva del *webdoc*, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

- 3) Pódcast: esta extensión se alojará en la plataforma Spotify, donde los episodios se subirán de una sola vez en su totalidad, por lo que el usuario podrá elegir si consumirlos juntos o por separado.

PLATAFORMA:	Podcast Futuros del riel (Spotify)			
TIPO:	Analógica	FUNCIONAMIENTO:	Online ☒	
	Digital ☒		Offline	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento	Descubrimiento ☒	Exploración	Experimentación
ELEMENTOS NARRATIVOS:	El ciclo estará compuesto por cinco episodios que se subirán a la vez a la plataforma Spotify. Tendrá el objetivo de recorrer aspectos de corte informativo y de actualidad, planteando posibles futuros del tren para pasajeros en Uruguay. Episodio 1- un metro en Montevideo. Episodio 2- el tren de la costa Este. Episodio 3- un subterráneo céntrico. Episodio 4- las tendencias en infraestructura y sostenibilidad. Episodio 5- el transporte multimodal para pasajeros. Algunos representantes de la Administración de Ferrocarriles del Estado (AFE), el Ministerio de Transporte y Obras Públicas (MTO), la Asociación Uruguaya de Amigos del Riel (AUAR) y académicos de ámbitos como la logística e ingeniería civil, entre otros, son posibles entrevistados para este ciclo.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS	RECOMPENSAS
	exploración	en comunidad		
	producción	en competencia	Equipo de entrevistadores y selección de entrevistados para el ciclo	No aplica
	juego	en colaboración		
	role-playing	acciones públicas		
	solitaria ☒	acciones privadas ☒		
UGC:	sí	no ☒		

Gráfica 76 - Planilla de Plataformas, correspondiente al pódcast Futuros del Riel, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

4) Jornada barrial en Talleres Peñarol

PLATAFORMA:	Jornada barrial en Talleres Peñarol			
TIPO:	Analógica ☒	FUNCIONAMIENTO:	Online	
	Digital		Offline ☒	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento	Descubrimiento ☒	Exploración ☒	Experimentación ☒
ELEMENTOS NARRATIVOS:	Jornada coorganizada junto a la Administración de Ferrocarriles del Estado (AFE) y el municipio G, dentro del cual se encuentra el barrio Peñarol, históricamente reconocido por su vínculo con el ferrocarril. Se realizarán en un día una variedad de actividades atractivas para gente que resida en la zona, entre las cuales se destacan: biblioteca María Vittori abierta, concierto en vivo en la estación Peñarol, paseo corto en tren de pasajeros, recorrido en grupos por el taller, en los que trabajadores y ex trabajadores podrán aportar sus conocimientos y experiencia, y juegos de mesa para niños vinculados al tren, de la mano del club Ludocracia. En los talleres de Peñarol se encuentran edificios construidos para mecánica, herrería, fundición, aserradero, carpintería, pinturería, almacenes, remesa y oficinas técnicas. Además de las las 44 viviendas del personal obrero, ocho viviendas del personal de jerarquía e intermedio, una almacén de ramos generales, un lugar de encuentro social y esparcimiento denominado Centro Artesano y una sala de teatro. Muy cerca de los talleres, se encuentra la biblioteca municipal María Vittori.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS	RECOMPENSAS
	exploración ☒	en comunidad ☒		
	producción	en competencia	Trabajadores y ex trabajadores de los talleres Peñarol	
	juego ☒	en colaboración		
	role-playing	acciones públicas ☒		
	solitaria	acciones privadas		
UGC:	sí	no ☒		

Gráfica 77 - Planilla de Plataformas, correspondiente a la Jornada barrial en Talleres Peñarol, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

5) Expo-Central

PLATAFORMA:	Expo-Central			
TIPO:	Analógica ☒	FUNCIONAMIENTO:	Online	
	Digital ☒		Offline ☒	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento	Descubrimiento ☒	Exploración ☒	Experimentación ☒
ELEMENTOS NARRATIVOS:	Se realizarán visitas guiadas al público en general, y se invitará a participar a ex trabajadores de la Estación, que podrán contar de primera mano cómo funcionaba y qué significaba para ellos. También se presentarán videos de archivo a partir de realidad aumentada en determinados puntos clave de la Estación Central. Además, se realizará una exposición del Club Uruguayo de Ferromodelistas, con una instancia de taller de aproximación al ferromodelismo y habrá un espacio de juegos de caja relativos a la temática de la mano de Ludocracia, una organización de aficionados a juegos de mesa, con juegos como Pasajeros al Tren.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS	RECOMPENSAS
	exploración ☒	en comunidad ☒		
	producción	en competencia		
	juego ☒	en colaboración		
	role-playing	acciones públicas ☒		
	solitaria	acciones privadas		
UGC:	sí	no ☒		

Gráfica 78 - Planilla de Plataformas, correspondiente a la Expo-Central, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

6) Redes sociales: TikTok, Instagram y Facebook

PLATAFORMA:	Redes Sociales: Facebook, Instagram y TikTok			
TIPO:	Analógica	FUNCIONAMIENTO:	Online ☒	
	Digital ☒		Offline	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento ☒	Descubrimiento ☒	Exploración	Experimentación
ELEMENTOS NARRATIVOS:	<u>Facebook</u>: se utilizará la página para difundir el proyecto en público de 40 años o más y para participar en grupos ya creados en torno a la temática del proyecto. <u>Instagram</u>: se anunciarán lanzamientos de cada extensión, se presentará el proyecto, se explicará cómo puede recorrerse, etc. Además, se explotará al máximo el recurso visual con fotografías y videos históricos y actuales. En ella se buscará alcanzar a un público de entre 20 y 40 años. <u>TikTok</u>: en esta red se presentará cómo era y podría ser la experiencia de viajar en tren en Uruguay, la cuenta estará enfocada en mostrar los beneficios del tren como medio de transporte para pasajeros, mostrando recorridos posibles, destacando los beneficios para el medio ambiente, la economía personal, entre otros más enfocados en la experiencia sensorial (vistas, olores, movimientos, etc.). Para esto último, se invitará a tiktokers uruguayos populares entre el rango etario al que se busca alcanzar. La presencia en esta red social es alcanzar a un público joven, niños entre 8 y 12 años y adolescentes de entre 12 y 15 años.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS	RECOMPENSAS
	exploración ☒	en comunidad ☒		
	producción ☒	en competencia		
	juego	en colaboración		
	role-playing	acciones públicas ☒		
	solitaria ☒	acciones privadas		
UGC:	sí ☒	no		

Gráfica 79 - Planilla de Plataformas, correspondiente las redes sociales Facebook, Instagram y TikTok en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

7) Libro Memoria de un Tren en Uruguay

PLATAFORMA:	Libro Impreso: Memorias del ferrocarril en Uruguay			
TIPO:	Analógica ☒	FUNCIONAMIENTO:	Online	
	Digital		Offline ☒	
FUNCIÓN NARRATIVA:	Lanzamiento	Descubrimiento ☒	Exploración	Experimentación
ELEMENTOS NARRATIVOS:	Libro impreso que contiene aportes de usuarios realizados en el sitio web del proyecto además de la experiencia personal de los personajes. En la publicación se recogerá la experiencia de todo el proyecto y constituirá el cierre de todas las extensiones. Apunta a un público muy comprometido con la temática.			
EXPERIENCIA:	observación ☒	en equipo	PERSONAJES INVOLUCRADOS Los aportes de los usuarios en la memoria colectiva, testimonios de personajes de cada extensión y del equipo de producción del proyecto.	RECOMPENSAS
	exploración	en comunidad		
	producción	en competencia		
	juego	en colaboración		
	role-playing	acciones públicas		
	solitaria ☒	acciones privadas ☒		
UGC:	sí	no ☒		

Gráfica 80 - Planilla de Plataformas, correspondiente al libro Memorias del ferrocarril en Uruguay, en base a Plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018).

El relato se desarrolla una diversidad de plataformas, cada una con su función narrativa correspondiente, siendo el cortometraje el lanzamiento del proyecto, el *webdoc* la plataforma con mayor cantidad de sub-tramas diferenciadas y el libro impreso cumpliendo la función de desenlace o cierre de todo el relato, que representará a su vez la memoria del proyecto.

Es importante destacar que la función narrativa varía según qué usuario se aproxima a la historia. Como ejemplo, el lanzamiento del proyecto se da con el cortometraje audiovisual en el año 2015. No obstante, un usuario podría aproximarse al proyecto desde el podcast y para él ser esa la plataforma que funciona como puerta de entrada al proyecto. Sin embargo, el proyecto es diseñado de un modo específico y como cualquier otra narrativa transmedia, sería complejo definir cómo se desenvolverá el relato en su totalidad, ya que cada experiencia de usuario será diferente.



Gráfica 81 - Plataformas identificadas según función narrativa. Elaboración propia en base a lo planteado por Lovato (2018).

5.2.4 Un recorrido posible: experiencia simulada de un usuario tipo

El usuario ideal que complete todo el recorrido del relato tal vez no exista. Sin embargo, al momento de idear una narrativa transmedia es de gran ayuda pensar en cuál sería nuestro *user persona*: aquel usuario ideal a quien dirigimos nuestro proyecto, la persona que imaginamos a la hora de pensar en nuestro público objetivo, con sus características demográficas, intereses, gustos, preocupaciones y comportamientos.

Dado que el proyecto apunta a diferentes públicos objetivo, que a su vez varían no solamente en edad sino en su nivel de conocimiento de la temática, realizaremos dos recorridos posibles, con el objetivo de presentar una experiencia de usuario lo más completa posible.

- Recorrido 1: personas de más de 40 años que en algún momento estuvieron vinculadas al ferrocarril en Uruguay y quieren mantener vivo su patrimonio simbólico y cultural.

Fabián tiene 55 años y vive en el barrio Colón de Montevideo, Uruguay. Toda su vida fue aficionado a los trenes. Un día mientras recorre las publicaciones de un grupo en Facebook denominado Trenes del Uruguay encuentra una que habla de un nuevo proyecto sobre trenes de pasajeros en el país. Ingresa al sitio web que se enlaza en la publicación y lee acerca del proyecto, donde ve todas las opciones de contenido y experiencias a las que puede acceder como usuario. Se queda un largo rato en el sitio web, recorre la línea de tiempo, mira el cortometraje documental y llega a la mediateca, donde suma un artículo reciente de un diario local sobre el arreglo de vías en Las Piedras, Canelones. Continúa mirando las secciones del sitio, no le interesa demasiado la sección Un juego pero igualmente juega un par de veces. Ojea las fechas de los eventos presenciales que se realizarán más adelante, Expo-Central y Jornada Barrial en Talleres Peñarol, para anotarlos en su agenda.

- Recorrido 2: niños y niñas en edades escolares y adolescentes que nunca o pocas veces viajaron en tren en Uruguay y no conocen en profundidad qué ofrece este medio de transporte.

María es una niña de 8 años que cursa primaria en el departamento de San José en Uruguay. Vive cerca de su escuela rural y le divierte mucho la red social TikTok, a la que accede a través del dispositivo móvil de su madre. Es en esa red social que su *tiktoker* favorito, Claudinio, sube un video viajando en el tren que viaja de Pintado a Rivera y explica que dedicó varias horas del viaje a jugar un videojuego que presenta el proyecto *A bordo*, pudiendo ganar solo una vez. María cierra TikTok e inmediatamente busca en internet “juego a bordo” para encontrar el sitio web del proyecto. Luego de jugar por un rato sin éxito, le pide ayuda a su madre para ganar. Su madre se interesa por el tema y ve en el mismo sitio web el aviso de la Expo-Central, donde se podrá recorrer la Estación Central de Montevideo. El Día del Patrimonio, que se celebra todos los años en Uruguay, María viaja en familia a conocer la vieja Estación Central de trenes. Participa de Expo-Central con varias actividades como la recorrida guiada, la presentación de ferromodelismo, usa el celular de su madre para la recorrida con realidad aumentada y se suma a una jornada de juegos de mesa sobre trenes. Al regresar a su casa, vuelve todo el camino hablando con su familia acerca de los trenes y le pide a su madre que le permita ir a las Jornadas en el Barrio Peñarol junto a su grupo en la escuela, a la que invitó la Administración de Ferrocarriles del Estado.

5.2.5 Modelo de sitio web del *webdoc A bordo*

Para la realización parcial de la maqueta, además del guion transmedia en base a las plantillas propuestas por Lovato (2018), se presenta un sitio web donde se realiza un desarrollo parcial de algunas secciones del *webdoc* del proyecto.

Como primer paso se diseña un logo básico con el objetivo de contar con una identidad visual para el proyecto, la cual se construye a partir de la selección tipográfica y la definición de una paleta de colores. Es así que el logotipo del proyecto está compuesto exclusivamente por el título del mismo, apostando a la simpleza y al minimalismo gráfico, con el uso de la fuente *Raleway* y una fuente recomendada por Google Fonts para emparejarla, denominada *Roboto*.

Utilizando una paleta de colores en tonos neutros, la propuesta gráfica inicial podrá ampliarse para las plataformas de acuerdo al público y tono, teniendo en cuenta la audiencia variada del proyecto. Por ejemplo, expandiendo la paleta de

Abstract

#0c1117	#191f2d	#2d3544	#616160	#e4d2d0
---------	---------	---------	---------	---------

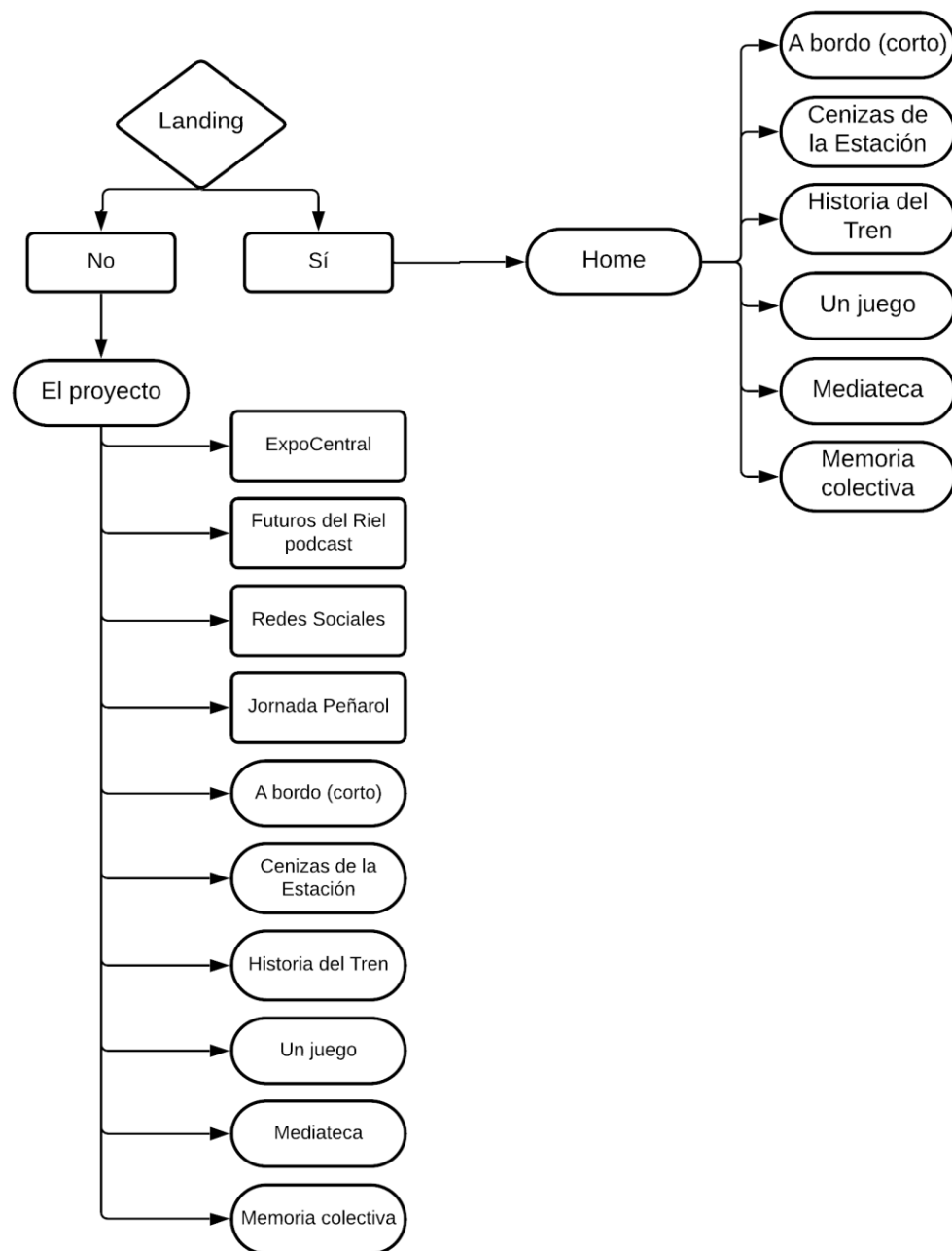
un recorrido transmedia del tren en Uruguay

El veloz murciélago hindú comía

Por otra parte, el contenido propuesto para el sitio web fue desarrollado y descrito

por secciones en el capítulo 5.2 Extensiones. De cualquier modo, es posible

ordenarlo en un mapa del sitio que plantea el ordenamiento y jerarquía de los contenidos.



Gráfica 83 - Mapa de sitio *A bordo*. Elaboración propia.

El usuario que accede al sitio, lo hace a través de una pantalla de inicio (*landing page*) que presenta muy brevemente el proyecto e invita con una pregunta a comenzar el recorrido. Si el usuario selecciona que no, será dirigido a la sección denominada El Proyecto, con el objetivo de que igualmente conozca de qué se trata y tal vez despierte su curiosidad para consumir alguna parte del relato. En

esta sección se encontrará la descripción de cada una de las plataformas del proyecto: el enlace para visitar las diferentes redes sociales, el pódcast en Spotify y las secciones dentro del mismo sitio web (Historia del Tren, A bordo, Cenizas de la Estación, Un juego, Mediateca y Memoria Colectiva), junto a la descripción y fechas de Expo-Central y Jornada Barrial en Talleres Peñarol, además de la presentación del libro que será editado al culminar todas las etapas del proyecto.

Si el usuario selecciona sí, pasa a la *home* del *webdoc*. El sitio se basará en la metáfora de un tren que recorre el relato, por lo que cada una de las plataformas se presentará como un vagón o unidad temática a ser explorada por el usuario. A su vez, todos los contenidos del sitio, especialmente los llamados a la acción, estarán escritos en esta clave.

En la barra superior del sitio web el usuario podrá encontrar el logo del proyecto, el menú en formato hamburguesa y un acceso directo a la sección El Proyecto. Luego el usuario encontrará un *banner* inicial con un video de imágenes variadas del tren en Uruguay, editado a partir de un archivo propio. Sobre ese *loop* de imágenes, se invitará a recorrer el *webdoc*.

Debajo se presentarán las primeras tres secciones, que son esencialmente informativas y presentan niveles de interactividad a nivel selectivo: A bordo (el cortometraje), Historia del Tren en Uruguay (línea de tiempo) y Cenizas de la Estación (recorrido en video 360°). Cada una de ellas se presenta con su título y una bajada breve, que cumple la función de resumir el contenido de la sección e invitar al usuario a recorrerla.

Luego se presentarán dos secciones: Mediateca y Un juego. Con una modalidad similar para presentarlas (título y bajada) el usuario podrá adentrarse en secciones donde comienza a participar activamente. Tanto en el juego como en la Mediateca, el usuario deberá tomar decisiones activamente para que el relato se desenvuelva. De hecho, en Mediateca el usuario podrá simplemente explorar los diferentes materiales presentados o dar un paso más y dejar sus comentarios e incluso sumar material en diversidad de formatos o soportes (cortometrajes, largometrajes, reportajes audiovisuales, artículos de prensa, piezas informativas, etc.).

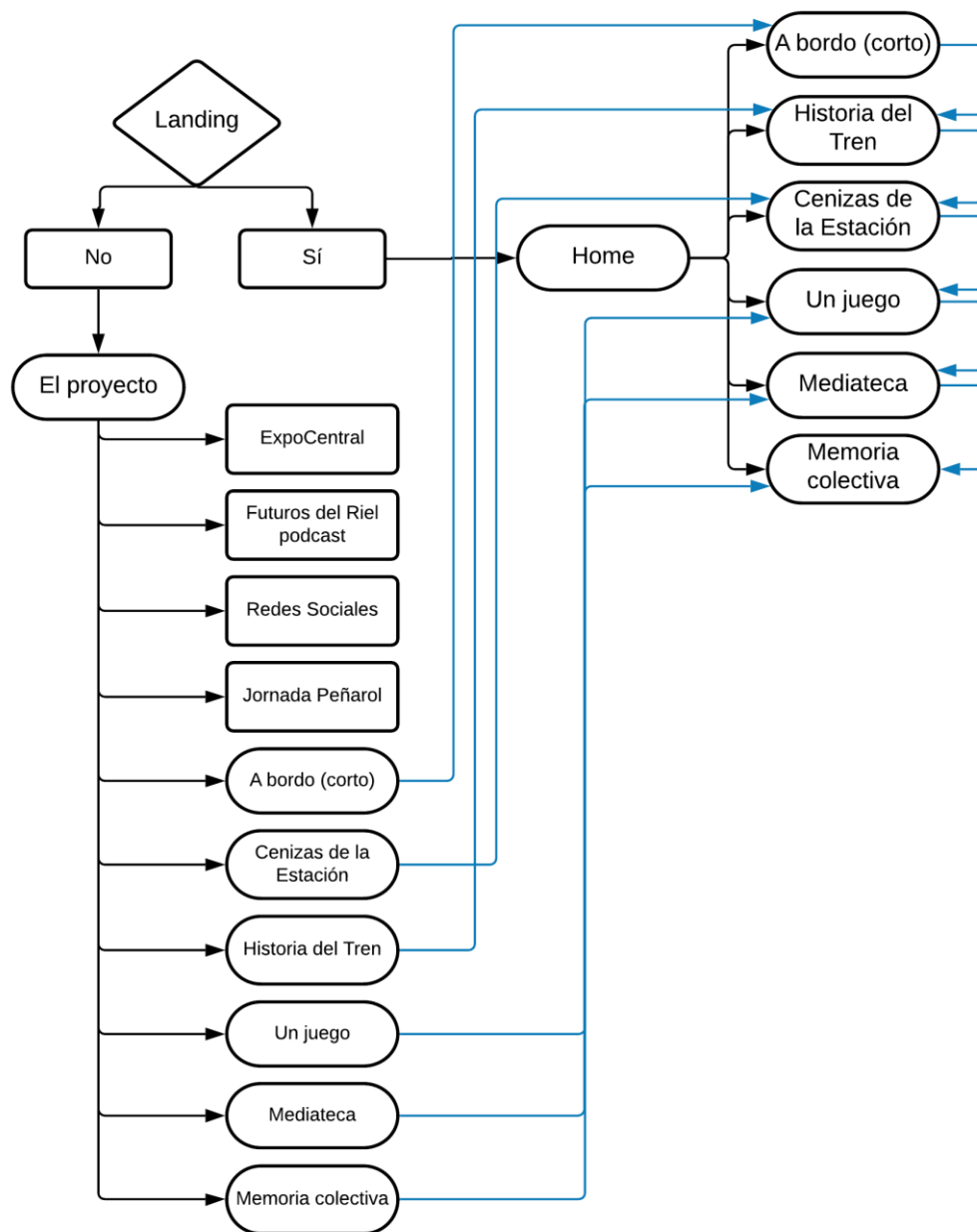
Al final de la página, el usuario encontrará de forma destacada la sección Memoria Colectiva: el espacio donde se presentarán relatos en diversidad de formatos que presentarán la historia mínima de la temática, el recuerdo de los usuarios, las anécdotas, las fotografías tomadas en sus viajes, etc. Esta sección se presenta con un destaque particular ya que representa el mayor nivel de participación por parte del usuario y es la sección puramente colaborativa: sin ningún tipo de moderación por parte de los autores del proyecto. En esta sección en particular, el usuario decidirá directamente qué subir y de qué modo.

Existirá la oportunidad de utilizar modales o cuadros de diálogo en el sitio web en determinados momentos de acuerdo a las necesidades del proyecto. Por ejemplo, al momento de convocar personas a las jornadas presenciales o al publicar el libro.

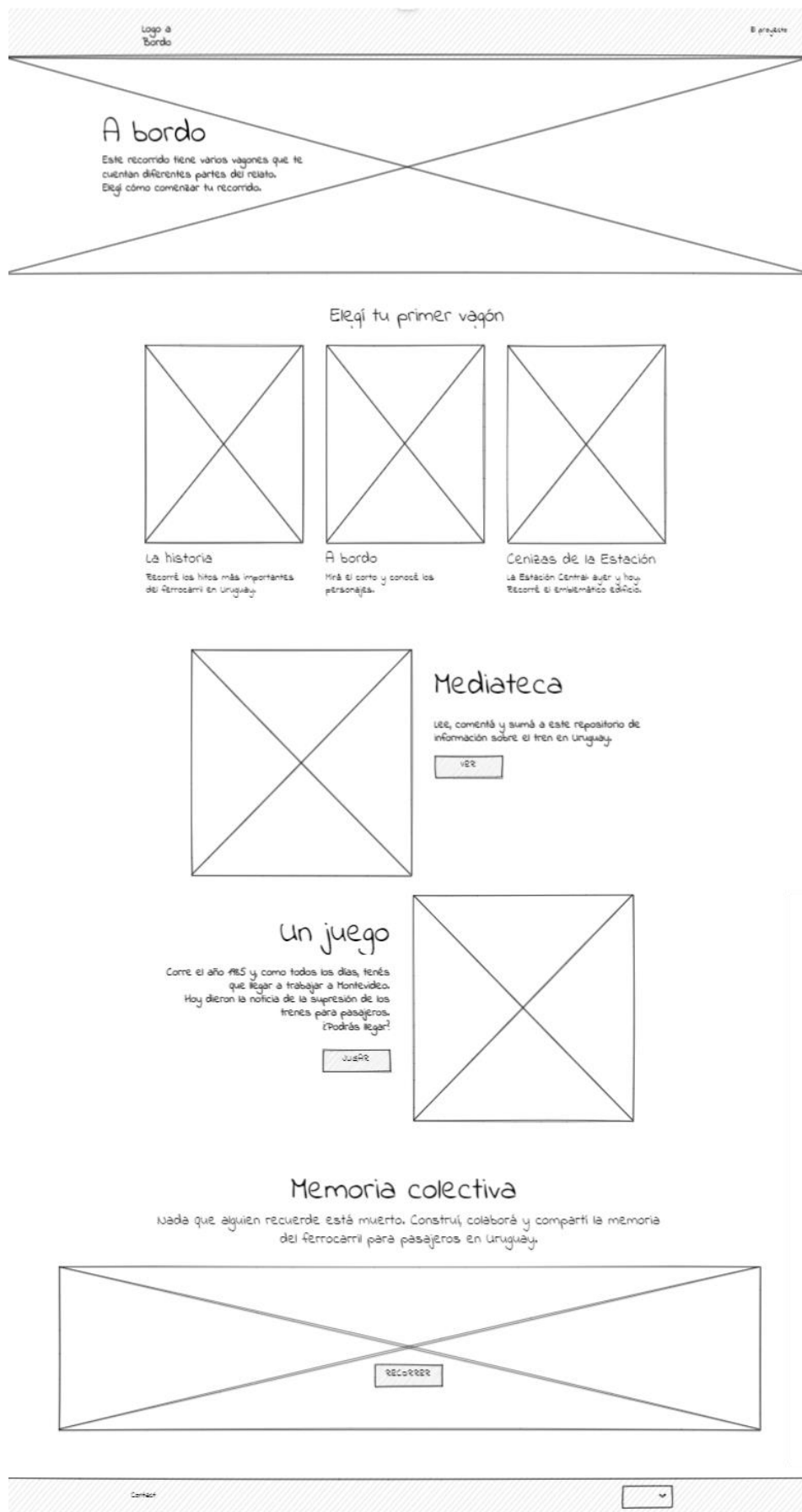
Al ingresar a la sección A bordo, el usuario podría ver el cortometraje a pantalla completa y luego seleccionar de qué personajes le gustaría conocer más. Al hacer clic en el personaje elegido, se desplegará un cuadro de texto con información extra. Desde aquí el usuario podrá ir a la siguiente sección (Historia del Tren en Uruguay) o volver a la *home* del sitio.

La página Historia del Tren en Uruguay es básicamente una línea de tiempo con nodos donde el usuario podrá hacer clic para desplegar más información sobre el hito seleccionado. Desde aquí el usuario podrá ir a la sección Cenizas de la Estación o volver a la *home*.

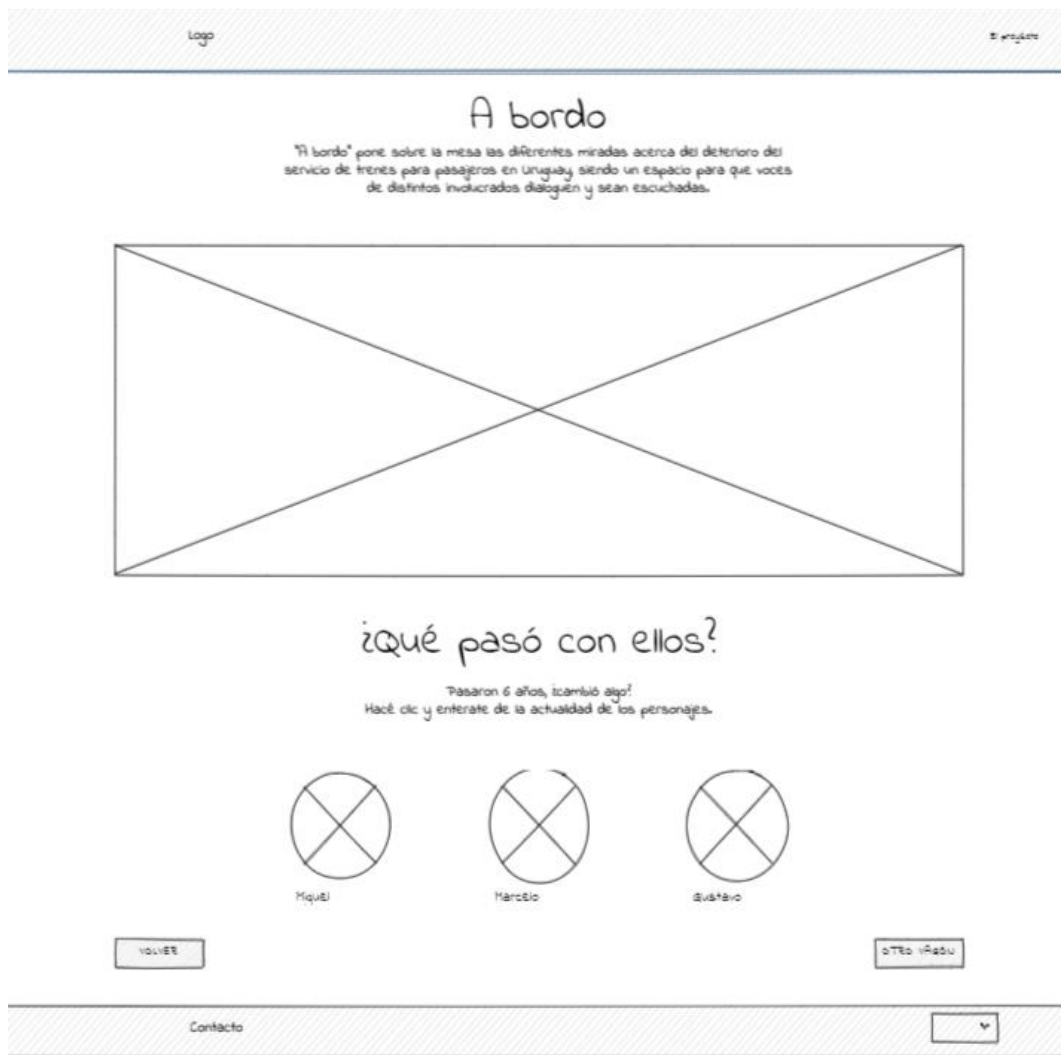
Esta lógica de navegación donde una sección lleva a la siguiente o a la *home* donde se puede acceder a todas, se mantiene en todo el sitio web. A su vez, los niveles de interacción varían de acuerdo a la sección que visite el usuario pero siempre se mantienen al menos en un nivel selectivo.



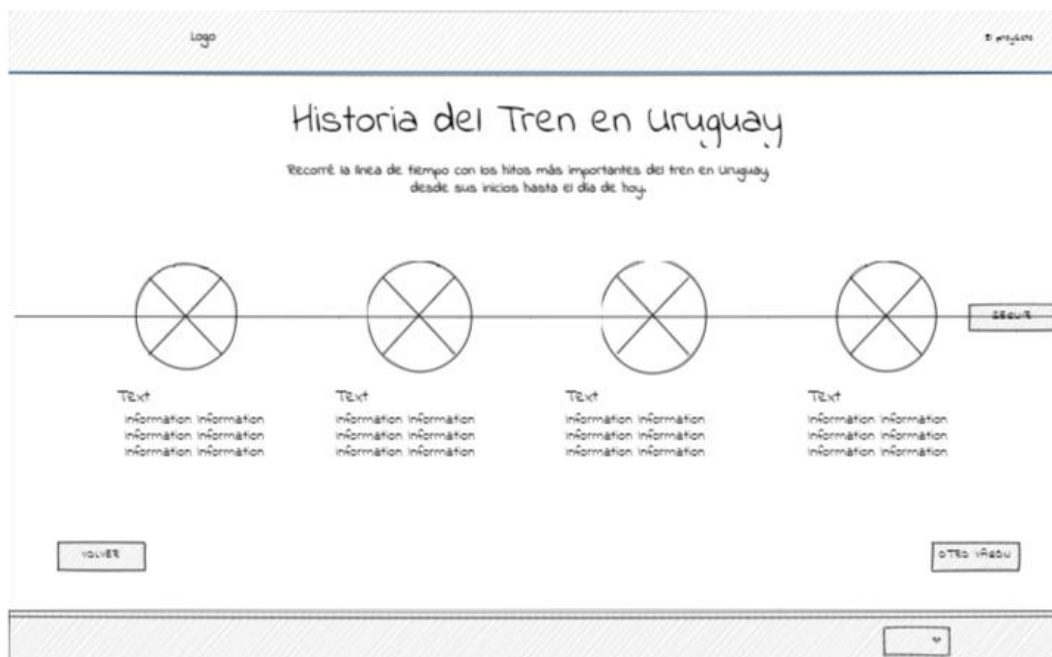
Gráfica 84 - Mapa de navegación del webdoc de *A bordo*. Elaboración propia.



Gráfica 85 - Wireframe de la home del webdoc - Proyecto A bordo. Elaboración propia.



Gráfica 86 - Wireframe de la sección *A bordo*. Elaboración propia.



Gráfica 87 – Wireframe de la sección Historia del Tren en Uruguay. Elaboración propia.

El resultado de la realización parcial de esta maqueta, que incluye *landing page*, *home*, sección El Proyecto, sección Historia del Tren en Uruguay, sección A bordo y sección Mediateca, se puede consultar en [este enlace](#), donde se puede tener una aproximación inicial a cómo será la experiencia de usuario del *webdoc*.

6. Reflexiones finales

La presente investigación surgió con el objetivo de analizar la expansión de la narrativa audiovisual en el actual ecosistema mediático, con énfasis en los elementos generadores de inmersión del usuario en relatos de no ficción.

El recorrido realizado para hacerlo comenzó por establecer qué es el documental desde sus orígenes como género cinematográfico, hasta su potencial expansivo al encontrarse con el medio digital interactivo. Luego de establecer un acercamiento a las narrativas transmedia, su definición y diversidad de modelos de producción, se caracterizaron la interactividad e inmersión de mano de una variedad de autores.

La recolección de datos se dio en la siguiente etapa, tras la realización de una ficha de análisis que apuntó a recabar información relevante de cinco documentales: *Antártida.uy*, *Detrás del Paraíso*, *4 ríos*, *Ermitaños* y *De barrio somos*. En ella se pudo establecer, en líneas generales, cuáles eran los posibles recorridos por las plataformas y extensiones del relato, qué elementos inmersivos se ponían en juego y qué modos de interacción se ponían a disposición del usuario.

Posterior al análisis de los documentales, se llevó a cabo la concepción, diseño y realización parcial de la maqueta, para la cual se utilizó la plantilla para el diseño de narrativas transmedia de Anahí Lovato (2018) como puntapié para generar una estrategia de expansión del cortometraje lineal *A bordo* (2015).

A bordo, cortometraje realizado como estudiante de grado, narra la historia reciente del ferrocarril como sistema de transporte para pasajeros en Uruguay. En la sinopsis del documental se establece que el mismo nos enseña cuántos beneficios pierde la sociedad uruguaya en su calidad de vida por haberse permitido la desaparición del transporte ferroviario para pasajeros, además de especificar que se insiste en las voces de quienes no logran aceptar la idea, de quienes creen que un país sin ferrocarril para su gente es un país sin futuro.

El objetivo de la maqueta fue revisitar el mensaje de *A bordo* años después, expandirlo en diversas plataformas y sumar una nueva voz: la del usuario. Se buscó realizar un proyecto documental colaborativo, que contenga tanto

información recabada para la realización del cortometraje como nueva información obtenida durante los últimos seis años.

Para esta estrategia fue fundamental la apertura y búsqueda del aporte del usuario, continuando con la iniciativa del cortometraje: hacer las veces de memoria colectiva, recogiendo los testimonios de quienes añoran ese medio de transporte. De hecho, el acercamiento inicial a la maqueta fue tomar como foco una plataforma colaborativa, que funcionara tanto como repositorio de información acerca del ferrocarril en Uruguay, como espacio abierto de interacción y producción de los usuarios, para que cada quien pudiera aportar al relato.

Por otra parte, un momento clave fue la etapa de evaluar y definir qué plataformas serían utilizadas para la expansión de la narrativa, teniendo en cuenta que las narrativas transmedia suponen la concepción de un mundo o universo narrativo que sea capaz de sostener múltiples personajes y tramas, a través de diversos medios y plataformas, pero que también establecen caminos para al menos cierto grado de interacción y participación del usuario.

A su vez, cada uno de esos medios y plataformas debe hacer con dicho universo lo que hace mejor, generando profundidad y expansiones, pero manteniendo el relato sin redundancias. Cada extensión debe suponer un nuevo aporte al universo narrativo, que también debe poder comprenderse de modo independiente.

Teniendo en cuenta lo anterior y luego de evaluar diversas opciones, se estableció una cantidad dada de plataformas narrativas:

- *Webdoc* (mediateca, memoria colectiva, línea de tiempo, juego)
- Cortometraje lineal (A bordo)
- Pódcast (Spotify)
- Redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok)
- Libro impreso (memoria colectiva del tren en Uruguay)
- Territorio (Jornada barrial Talleres Peñarol y Expo-Central)

Cada una de estas plataformas entreteje la trama principal y sub-tramas del relato. Algunas son accesibles desde el sitio web o en línea (*webdoc*, cortometraje, redes sociales, pódcast) y otras se sostienen específicamente en un lugar y tiempo determinados (Expo-Central y Jornada barrial Talleres Peñarol).

Una de las causas principales para seleccionar estas plataformas fue la audiencia delimitada para el proyecto, que se describió del siguiente modo:

- Personas de más de 40 años que en algún momento estuvieron vinculadas al ferrocarril en Uruguay y quieren mantener vivo su patrimonio simbólico y cultural.
- Actuales trabajadores del ferrocarril en Uruguay.
- Niños en edad escolar y adolescentes que nunca o pocas veces viajaron en tren en Uruguay y no conocen en profundidad qué ofrece este medio de transporte.
- Personas de 25 años en adelante, que están vinculadas de algún modo a la temática del proyecto, ya sea por interés personal, medioambiental, de movilidad, etc.

Dado que los públicos objetivo varían mucho, sobre todo en edad y conocimiento de la temática, se parte de la base donde habrá usuarios muy informados o incluso fans del ferrocarril y usuarios que se acercarán por primera vez a la temática, por lo que determinadas plataformas apuntan más a un público que a otro.

La elección de las plataformas narrativas responde también a los objetivos planteados para el proyecto. Por un lado, se apunta a mantener viva la memoria colectiva de quienes se vincularon con el ferrocarril para pasajeros en Uruguay, por lo que una plataforma como la memoria colectiva y el libro responden a ese requerimiento puntual.

Por otro lado, se busca concientizar sobre la necesidad del servicio ferroviario para pasajeros y generar conciencia de las ventajas de un sistema multimodal de transporte, tomando relevancia otro tipo de plataformas para un público significativamente más joven, menos conocedor de la materia y con otros comportamientos, por lo que las jornadas en territorio, redes sociales como Instagram y TikTok y el juego cobran mayor relevancia.

En cuanto a las posibilidades planteadas para la participación y colaboración del usuario, se seleccionaron algunos puntos específicos dentro de estas plataformas:

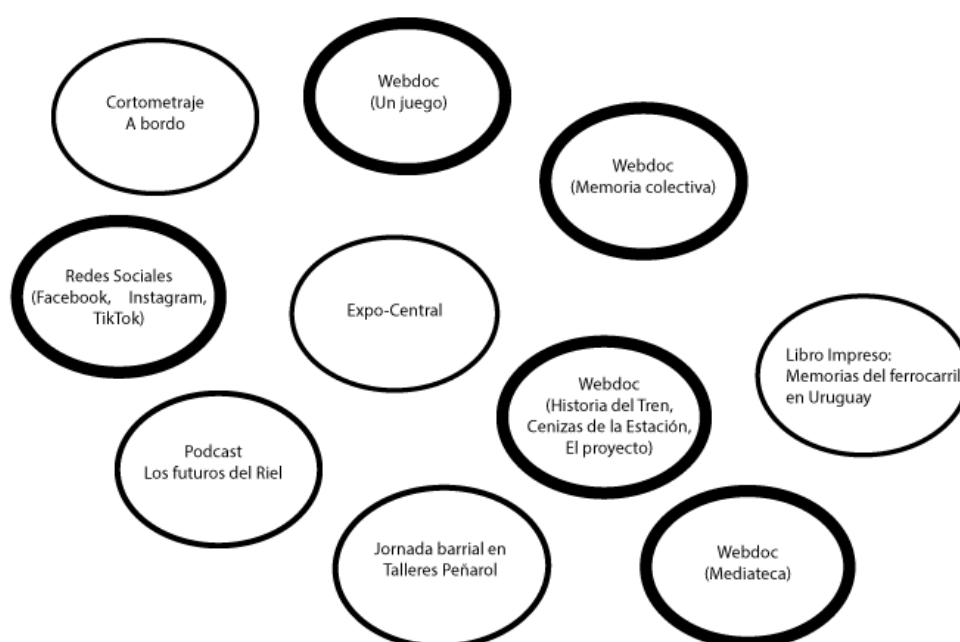
- Memoria colectiva: apunta una interacción lo más abierta posible, que surja desde el recuerdo y experiencia personal del usuario. Se abre la

participación del usuario con el objetivo de recabar la mayor cantidad posible de anécdotas, recuerdos y testimonios. La plataforma responde al objetivo principal del proyecto.

- Mediateca: apunta al público de mayor edad y más comprometido con la temática, aquel que siempre busca estar informado y consume asiduamente contenido relativo al ferrocarril. Se abre esta sección a la participación del usuario con el objetivo de que el repositorio de información sea lo más completo posible, beneficiándose al máximo de la inteligencia colectiva que permite internet (Lévy, 2004). A su vez, además de la posibilidad de modificar el relato sumando nuevos contenidos, se da la apertura a comentarios dentro de cada aporte realizado, sumándose otra capa de interacción.
- Facebook: apunta al público de mayor edad. Esta red social es seleccionada con el objetivo de participar activamente en los grupos creados por usuarios sobre la temática, de modo de atraer tráfico al sitio web y difundir allí los contenidos, lanzamientos y eventos. Aquí la interacción se dará en forma de comentarios, compartir y me gusta, posibilidades establecidas por la red social.
- Instagram: se presenta para un público relativamente más joven que las anteriores y permite enfocar el contenido de otro modo, al ser una red social esencialmente visual. En ella se da la interacción permitida por la red, en los niveles disponibles: me gusta, comentar, compartir y guardar.
- TikTok: esta red social fue seleccionada para dirigirse al público más joven del proyecto, los adolescentes y niños. El nivel de interacción disponible es el permitido por esta red social: comentar, compartir, me gusta y la posibilidad de que el usuario genere contenido con la pista de sonido subida por el autor.
- Un juego: esta plataforma apunta a un público joven, con el objetivo de concientizar sobre la necesidad del transporte ferroviario para pasajeros de determinada población. Esta plataforma permite generar mayor inmersión por parte del usuario y empatía con otra porción del público que vivió el cambio en sus vidas una vez dada la supresión de los servicios para pasajeros. La interactividad está dada por los elementos lúdicos propios

del juego como la asignación de un rol, una misión, puntaje, toma de decisiones, entre otros.

- Cenizas de la Estación: esta plataforma no permite que el usuario genere contenido nuevo o modifique el relato pero en un nivel de interactividad selectiva, el usuario recorre en un video 360° la Estación Central del modo que le plazca.



Gráfica 88 – Plataformas del proyecto destacadas por brindar mayores niveles de interacción del usuario. Elaboración propia.

Plataformas que funcionan como sistemas más cerrados de la narrativa son el pódcast, algunas secciones del *webdoc* (cortometraje, historia), el libro impreso y las jornadas en la Estación Central y el Barrio Peñarol. Todas en mayor o menor medida son igualmente interactivas aunque el usuario no pueda sumar nuevo contenido al relato.

De este modo, se demuestra que un relato lineal originalmente creado en el género documental, puede expandirse y transformarse en un universo transmedia, apoyándose en las tres características fundamentales del medio digital (hipertextualidad, multimedialidad e interactividad) y en plataformas *offline* como el propio territorio del relato.

En cuanto a los elementos generadores de inmersión se pueden destacar aquellos nativos del medio digital (video 360° en Cenizas de la Estación, realidad

aumentada en la Expo-Central, videojuego, hipertextos como Mediateca o Memoria colectiva) que apuntan a generar inmersión a través de la interactividad.

En cuanto a la inmersión generada por la experiencia vital de visitar tanto la Estación Central como los Talleres Peñarol, sería complejo medir los niveles de inmersión pero una participación sincrónica, física y experiencial podrían asegurarla.

Las secciones del *webdoc* desarrolladas en esta instancia se llevaron a cabo sin recursos técnicos externos, por lo cual son claramente perfectibles, y las restantes no se concretaron dado el período de tiempo disponible y los conocimientos de desarrollo web y diseño gráfico limitados. De cualquier modo, el diseño transmedia propuesto como expansión de *A bordo* se considera consistente y las extensiones presentadas dan cuenta de una primera aproximación al proyecto, una estética, lenguaje y tono definidos, y una apertura clara a la participación del usuario.

Algunos elementos narrativos que deberían entrar en juego al desarrollar íntegramente este proyecto y no pudieron ser explorados en la maqueta a falta de recursos podrían ser el sonido ambiente constante que acompañe las diferentes secciones del sitio web y dé una capa extra de profundidad al pódcast, una gráfica realista que apoye la metáfora del *webdoc* como un recorrido ferroviario, o la interfaz de marco único tanto para el cortometraje como para el video 360°.

Una línea proyectada para continuar con este trabajo es la presentación del proyecto a diversas convocatorias locales e internacionales para la obtención de fondos presupuestales, con el objetivo de realizar la maqueta con los recursos y equipo de trabajo correspondiente en un país donde la producción transmedia aún tiene un tímido desarrollo.

Esta tesis en su totalidad consistió en una síntesis clara de los conocimientos y competencias adquiridas al cursar la Maestría en Comunicación Digital Interactiva, tanto en la perspectiva de análisis de documental multimedia interactivo, narrativas transmedia y conceptos clave como interactividad e inmersión, como en la concreción del diseño transmedia de *A bordo* y su posterior realización parcial en forma de maqueta.

7. Bibliografía

- ACUÑA, F. y CALOQUEREA, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas* (e-book). Santiago de Chile, Chile: Universidad Pontificia Católica.
- BERENGUER, X. (2004). *Una década de interactivos*. Recuperado de <http://www.calgran.net/articles/decada/index.htm>
- DAVIDSON, D. (2010). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. DAVIDSON, D. et al. & ETC Press. Recuperado de <http://press.etc.cmu.edu/files/CrossMediaCommunications-DrewDavidson-et-al-web.pdf>
- DÍAZ NOCI, J. (2006) *La interactividad y el periodismo online: una aproximación teórica al estado de la cuestión*. Recuperado de http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=61
- GARCÍA JIMÉNEZ, A. (2015). *Documental y narrativa transmedia. Estrategias creativas y modelos de producción* (tesis doctoral). Sevilla, España: Universidad de Sevilla.
- GAUDENZI, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Tesis doctoral). London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS) Recuperado de: <http://research.gold.ac.uk/7997/>
- GIFREU, A. (2011). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción* (tesis doctoral). Barcelona, España: Universitat Pompeu Fabra.
- GÓMEZ, J. (2012). *The 10 Commandments Of 21st Century Franchise Production*. *Business Insider*. Recuperado de <http://www.businessinsider.com/10-commandments-of-21st-century-franchise-production-2012-10?op=1>
- GOSCIOLA, V. (2012). *Narrativa transmídia: conceituação e origens*. En Campalans, C.; Renó, D. & Gosciola, V. (2012). *Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá, Colombia: Editorial Universidad del Rosario.
- IRIGARAY, F. y LOVATO, A. (2014). *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario, Argentina: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

- JENKINS, H. (2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. Blog Confessions of an Aca-Fan. Recuperado de http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- JENKINS, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. En Technology Review. Recuperado de <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- KINDER, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, Estados Unidos: University of California.
- LANDOW, G. (2009). *Hipertexto 3.0 La teoría crítica y los nuevos medios una en época de globalización*. Barcelona, España: Paidós.
- LÉVY, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Ed. Organización Panamericana de la Salud. Recuperado de <http://www.udenar.edu.co/virtual/inteligenciaColectiva.pdf>
- LIUZZI, A. (2014). *Transmedia "Historytelling"*. De *Documentales Interactivos y Géneros Híbridos*. En Irigaray, F. & Lovato, A. (eds.) (2014). *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario, Argentina: UNR Editora.
- 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 de maestría). Rosario, Argentina: Universidad Nacional de Rosario.
- MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- MONTROYA D., VÁZQUEZ, M. y SALINAS, H. (2013). *Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas*. Revista Coherencia Vol. 10. Medellín, Colombia: Universidad EAFIT. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77428608006>
- MURRAY, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. Nueva York: The Free Press.
- NICHOLS, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- NICHOLS, B. (2001). *Introduction to documentary*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.

- PRATTEN, R. (2015). *Getting started with transmedia storytelling. A practical guide for beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- RAMPAZZO, R. (2013). *Transmedia project design: theoretical and analytical considerations*. Baltic Screen Media Review vol. 1. Rusia: National Research University
- RENÓ, D. (2013). *Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia* en DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário, Campinas y Beira Interior, N° 14.
- ROST, A. (2004). *Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de interactividad?* Congresos ALAIC/IBERCOM 2004. La Plata, Argentina, 12 al 15 de octubre. Recuperado de http://www.academia.edu/4296131/Pero_de_que_hablamos_cuando_hablamos_de_interactividad
- RYAN, Marie-Laure, (2004), *Narrative Across Media: The Language of Storytelling*. Lincoln: Universidad de Nebraska Press.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto.
- STEUER, J. (1992). *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. Journal of Communication, 42, 73–93.
- VÁZQUEZ-HERRERO, J. (2019). *Narrativas digitales de no ficción interactiva: análisis de la experiencia de usuario* (tesis doctoral). Santiago de Compostela, España: Universidad de Santiago de Compostela.
- VÁZQUEZ-HERRERO, J., LÓPEZ, X. (2017). *El documental interactivo como formato en los medios audiovisuales: estudio de caso de RTVE y Al Jazeera*. Análisi Quaderns de Comunicació y Cultura.