



Universidad Nacional de Rosario
Maestría en Comunicación Digital Interactiva

Proyecto Final de Maestría

**Narrativas de No Ficción: el Documental Multimedia Interactivo y el
Documental Transmedia y su Utilización en los Procesos de
Reconstrucción de la Memoria Colectiva.**

**Análisis Comparativo de Producciones Documentales en
Latinoamérica.**

Lic. María Virginia Bertetti
Directora: Dra. Melina Perbellini
Codirector: Lic. Patricio Irisarri

2024

Resumen

El proceso de reconstrucción de la memoria colectiva es un fenómeno complejo y dinámico que no se limita a una simple transmisión de la información, sino en una cadena de significaciones que posibilitan la vida en comunidad.

Latinoamérica cuenta con una larga trayectoria en las narrativas de no ficción, especialmente con el uso del género documental, compartiendo en la región especificidades y continuidades a la hora de construir la memoria colectiva.

Es en este marco, de múltiples fuentes y formatos en donde reside la historia, donde cobra relevancia la utilización tanto el documental multimedia interactivo como el documental transmedia como herramientas para la reconstrucción de la memoria colectiva. Es por medio de diversas plataformas y soportes, donde las múltiples fuentes donde se nutre la memoria pueden circular.

Palabras clave

Narrativas de no ficción - Documental Interactivo – Documental Transmedia – Memoria Colectiva - Latinoamérica

Abstract

The process of reconstruction of collective memory is a complex and dynamic phenomenon that is not limited to a simple transmission of information, involving a chain of meanings that enable community life.

Latin America has a long history in non-fiction narratives, especially through the use of documentary genre, sharing specificities and continuities in the region when it comes to building collective memory.

It is within this framework of multiple sources and formats where history resides, and where the use of both interactive multimedia documentaries and transmedia documentaries becomes relevant as tools for reconstructing collective memory. Through various platforms and mediums, the multiple sources feeding into memory can circulate effectively.

Keywords

Non-fiction narratives - Interactive Documentary - Transmedia Documentary - Collective Memory - Latin America

Agradecimientos

A Colombina, mi persona favorita.

Al Cholo Budassi, quien me hizo acercarme mucho más a la construcción de la memoria y a la búsqueda de verdad y justicia.

A Melina y Patricio, que dedicaron su tiempo a este proyecto.

Al equipo de la MCDI, por el acompañamiento y el empuje a seguir aprendiendo.

A mi red de amigas, que siempre está al pie del cañón.

Al tiempo, que me enseñó a no dejar cuestiones pendientes.

Índice Temático

Sección A

Resumen -----	2
Abstract -----	4
Agradecimientos -----	5

Introducción

Capítulo 1: Antecedentes, contextualización y estado del arte

1.1 Las narrativas de no ficción y sus particularidades latinoamericanas ----	12
1.2 El documental: un género en continua mutación -----	15
1.3 Del Documental Multimedia Interactivo al Transmedia -----	17

Capítulo 2: Perspectivas teóricas

2.1 Pensar el cambio desde la Ecología de los Medios -----	21
2.2 La producción de no ficción en tiempos de convergencia -----	23
2.3 Nuevos géneros emergentes -----	26
2.4 Historia y Memoria: dos conceptos en debate -----	29
2.5 Las narrativas de la memoria colectiva -----	31

Capítulo 3: Abordaje metodológico: Estudio de casos

3.1 Metodología de la investigación -----	33
3.1.1 Análisis de caso: Huella digital. CCD “La Cacha”. (Argentina) --	35
3.1.1.1 Variables de análisis -----	36
3.1.1.2 Anexo: ficha de análisis -----	42
3.1.2 Análisis de caso: Relatos de reconciliación (Colombia) -----	43
3.1.2.1 Variables de análisis -----	45
3.1.2.2 Anexo: ficha de análisis -----	51
3.1.3 Análisis de caso: Paisajes Forenses (México) -----	52
3.1.3.1 Variables de análisis -----	53
3.1.3.2 Anexo: ficha de análisis -----	58

Capítulo 4: Análisis comparativo y resultados ----- 59

Capítulo 5: Conclusiones Finales ----- 66

Sección B

Capítulo 6: Proyecto de DMI “Highland. La tragedia”.

6.1 Descripción -----	70
6.2 Justificación -----	70
6.3 Objetivos -----	71
6.3.1 Objetivo general -----	71
6.3.2 Objetivos específicos -----	71
6.4 Definición de audiencia -----	72
6.5 Tratamiento -----	72
6.5.1 Título y lema del proyecto -----	72
6.5.2 Storyline -----	72
6.5.3 Sinopsis narrativa y funcional -----	72
6.5.4 Plop points -----	75
6.5.5 Caracterización -----	75
6.5.5.1 Personajes principales -----	76
6.5.5.2 Personajes secundarios -----	76
6.6 Especificaciones funcionales y diseño visual -----	78
6.6.1 Formulario multiplataforma -----	78
6.6.2 Guion -----	78
6.6.2.1 Guion del documental multimedia interactivo -----	78
6.6.2.2 Guion testimonios -----	81
6.6.2.3 Guion playlist -----	84
6.6.2.4 Guion del largometraje (extracto) -----	84
6.6.3 Storyboard -----	87
6.6.4 Estrategias de participación y propuestas de interacción de los usuarios -----	89
6.6.5 Propuestas de implementación de redes sociales -----	91
6.6.6 Especificaciones de diseño -----	91
6.7 Implementación y ejecución -----	91
6.7.1 Perfiles profesionales -----	91
6.7.2 Cronograma de lanzamiento de piezas -----	92

Sección C

Referencias bibliográficas -----	94
----------------------------------	----

Índice de Cuadros

Cuadro 1: Principales diferencias entre documental lineal e interactivo -----	26
Cuadro 2: Caracterización de la comunicación de masas vs. la comunicación digital interactiva -----	28
Cuadro 3: Documentales utilizados como estudio de caso -----	34
Cuadro 4: Ficha de análisis “Huella Digital: La Cacha” -----	42
Cuadro 5: Ficha de análisis “Relatos de reconciliación” -----	51
Cuadro 6: Ficha de análisis “Paisajes Forenses” -----	58
Cuadro 7: Guion Multimedia DMI “Highland. La Tragedia” -----	78
Cuadro 8: Cronograma de lanzamiento de piezas -----	92
Cuadro 9: Ficha de análisis “Highland. La tragedia” -----	93

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1: Página de inicio de “Huella Digital: La Cacha” -----	35
Ilustración 2: Material adjunto en la animación -----	38
Ilustración 3: Elementos interactivos -----	39
Ilustración 4: Plano de ubicación -----	40
Ilustración 5: Reconstrucción general del espacio -----	41
Ilustración 6: Fotograma del largometraje -----	43
Ilustración 7: Página de inicio de “Relatos de Reconciliación” -----	44
Ilustración 8: Contenido adicional -----	46
Ilustración 9: Menú de navegación -----	48
Ilustración 10: Herramientas de participación -----	49
Ilustración 11: Página de inicio de “Relatos Forenses” -----	52
Ilustración 12: Documental lineal “Persistencia” -----	54
Ilustración 13: Material Interactivo -----	55
Ilustración 14: Herramientas de interacción -----	56
Ilustración 15: Universo narrativo “Highland. La tragedia” -----	74
Ilustración 16: Página de inicio de “Highland. La tragedia” -----	87
Ilustración 17: Contexto histórico -----	88
Ilustración 18: Contenido audiovisual -----	88
Ilustración 19: Contenido interactivo -----	88

Ilustración 20: Adaptación a dispositivos móviles -----	89
Ilustración 21: Adaptación a dispositivos móviles -----	89
Ilustración 22: Mapa interactivo -----	90
Ilustración 23: Convocatoria en redes sociales -----	91

Introducción

Este trabajo final de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva se centra en analizar las características tanto del Documental Multimedia Interactivo (DMI) como del Documental Transmedia y su utilización en los procesos de reconstrucción de la memoria colectiva.

Para ello, se lleva adelante una revisión bibliográfica orientada a conocer el estado del arte en la temática, así como también realizar un análisis desde las perspectivas teóricas relacionadas con la misma.

El trabajo se propone definir las características de las narrativas de no ficción, haciendo énfasis en las producciones documentales -tanto interactivas como transmedia- sus dimensiones, etapas y antecedentes, detallar tanto el proceso de ideación como de producción documental e indagar acerca de los aportes de estas herramientas al ser utilizadas en los procesos de reconstrucción de la memoria.

La investigación de carácter exploratorio-descriptivo se enmarca en un análisis metodológico de carácter cualitativo, utilizando como técnicas el mapeo de producciones, el análisis de contenido y las entrevistas en profundidad. Los estudios de caso se enfocan en cuatro producciones latinoamericanas de la última década, las cuales trabajan específicamente la reconstrucción de la memoria colectiva de sus comunidades, para analizar sus especificidades y puntos de encuentro por medio de un estudio comparativo.

Asimismo, a partir del análisis teórico se presentará una maqueta de un documental multimedia interactivo enfocado en *la tragedia de Highland Road*, ocurrida en la ciudad de San Nicolás de los Arroyos en el año 1987. El objetivo de este producto interactivo es caracterizar el contexto cultural y social a mediados de los años ochenta en la región y dar cuenta de los acontecimientos ocurridos en el boliche nocturno Highland Road, sus protagonistas y las consecuencias de la tragedia, en pos de la reconstrucción de una memoria colectiva, tanto local como nacional.

Tal como plantean Vazquez-Herrero y Moreno (2017), “el documental interactivo y transmedia como forma de expresión de la no ficción interactiva, todavía se considera un objeto de estudio novedoso debido a la reducida literatura específica en el campo” (p.112).

El surgimiento del documental multimedia interactivo se enmarca en una larga tradición del género documental y se caracteriza por la representación de lo real a través de un medio interactivo. A su vez, la irrupción de las narrativas transmedia sobrepasa las pantallas, por medio de la creación de mundos narrativos expandidos, tanto digitales como analógicos. Este tipo de producciones son un espacio ideal para la creación de relatos de no ficción. En estas experiencias narrativas, la figura del usuario y su interacción con el universo de historias se convierte en un desafío para las y los documentalistas abocados a contar historias.

Es por ello que la investigación surge a partir de los interrogantes acerca de los antecedentes y características de las narrativas de no ficción, especialmente de los documentales interactivos y transmedia, sus aportes a los trabajos de reconstrucción de la memoria, sus procesos de ideación y realización y sus particularidades latinoamericanas. Tal como plantea Elena Achilli (2005), estos interrogantes son las “preguntas que orientan el conocimiento de una determinada problemática sociocultural sobre las que se decide desarrollar un proceso de investigación (“I. Del “tema” al “problema de investigación. Caminos para construir un Problema de Investigación”, párr.3)

Por su parte, el encuadre temporal y geográfico permite trabajar con historias y realidades comparables y similares. Latinoamérica cuenta con una vasta experiencia de creación documental, la cual ha generado grandes escuelas y exponentes abocados a la denuncia social, la búsqueda de historias mínimas y la reconstrucción de la memoria colectiva de una región atravesada por tragedias, colonialismos, genocidios, dictaduras, desapariciones y pobreza, entre algunas de sus realidades, no solamente históricas sino tremendamente actuales.

En cuanto a las perspectivas teóricas, la búsqueda de referentes conceptuales es indispensable a la hora de delimitar el campo de estudio de una investigación. De esta manera también lo plantea Achilli (2005) al explicitar que “los referentes teóricos o conceptuales nos permiten desde visualizar y delimitar cierta problemática hasta orientar y hacer inteligible la construcción de las relaciones que la constituyen” (“III. Los referentes conceptuales”, párr.1)

En lo referente a esta investigación se llevará a cabo un análisis conceptual desde lo general a lo particular de la problemática, en pos de generar una conceptualización tanto del documental interactivo como del transmedia en el marco de la utilización de

estos en los procesos de reconstrucción de la memoria colectiva. Estos conceptos se pueden analizar desde el marco de los estudios de la Ecología de los Medios, por medio de sus referentes teóricos, tal como lo detalla Carlos Scolari (2010):

“En un mundo marcado por profundos cambios a la hora de producir, distribuir y consumir el conocimiento, la comparación con otros procesos del pasado, como el descubrimiento de la escritura o la invención de la imprenta de tipos móviles, tiene mucho para aportar. (...) En este contexto las obras de Eric Havelock, Marshall McLuhan, Walter Ong y otros ecólogos de los medios se convierten en lectura obligatoria para los investigadores interesados en las nuevas formas que asume la comunicación digital interactiva” (p.24)

Es en este contexto que se da la consolidación del documental multimedia interactivo como una forma del *macro-género de no ficción* (Gifreu, 2014), caracterizada por la representación de lo real a través de un medio interactivo. Este concepto es analizado, particularizado y delimitado largamente por autores como Arnau Gifreu y Jorge Vázquez-Herrero, entre otros. Asimismo, Gifreu destaca el desarrollo de la interactividad, un planteo de una nueva relación autor-texto-usuario y un rol activo de los usuarios. Por ello, Vázquez-Herrero (2017) afirma que “el documental interactivo es un formato adecuado, basado en el uso de multimedia y el hipertexto que ofrece al usuario una experiencia enriquecida y nuevas maneras de estar informado” (p.401).

El surgimiento de las narrativas transmedia, término difundido por Henry Jenkins y re trabajado por autores como Carlos Scolari, Denis Renó, Fernando Irigaray y Anahí Lovato, da el marco de comprensión para analizar las características que rigen al objeto de esta investigación. Es por medio de estas que se da una convergencia entre medios, la cual ocasiona un flujo de contenidos a través de múltiples canales. Estos son relatos, donde cada medio hace un aporte a la construcción de un mundo narrativo y donde los usuarios participan activamente en la expansión de ese mundo.

Por último, se analizarán las diversas posturas historiográficas que indagan en los conceptos de historia y memoria, la utilización del documental interactivo y transmedia en la construcción de narrativas de no ficción orientadas a la reconstrucción de la memoria, así como sus especificidades y particularidades regionales.

Capítulo 1: Antecedentes, Contextualización y Estado del Arte

“Ese hombre, o mujer, está embarazado de mucha gente. La gente se le sale por los poros. Así lo muestran, en figuras de barro, los indios de Nuevo México: el narrador, el que cuenta la memoria colectiva, está todo brotado de personitas.”

(El Libro de los abrazos. Eduardo Galeano)¹

1.1 Las Narrativas de No Ficción y sus Particularidades Latinoamericanas

Con el fin de comenzar a delinear el objeto de estudio que nos concierne en este trabajo, es preciso tener en cuenta algunos conceptos fundamentales para revisar este tipo de narrativas y su aporte particular en los procesos de reconstrucción de la memoria.

En primer lugar, es posible analizar el concepto de *no ficción*, el cual ha ido evolucionando a lo largo de los años y su desarrollo en los medios audiovisuales puede encontrar tres variantes, las cuales conviven en la actualidad: audiovisual lineal, audiovisual interactivo y audiovisual transmedia (Gifreu, 2014).

Desde los inicios del cine, a fines del siglo XIX, el término de no ficción

“se ha presentado como un macro-género que engloba formas muy diversas de expresión como las propias del documental, el periodismo (reportaje, crónica y noticia) el *film* ensayo, las películas científicas o de investigación, el video con finalidades específicas (institucional, industrial o de propaganda), los materiales educativos, las películas de naturaleza o las películas de viajes o turísticas, entre otros”. (Gifreu, 2014, p. 16)

Con el correr de los años, las producciones, los desarrollos tecnológicos y las particularidades regionales este concepto fue transformándose y en la actualidad es posible afirmar que ficción y no ficción no son definiciones antagónicas, nutriéndose mutuamente. Por lo tanto, ambas “comparten elementos comunes como la puesta en escena, las técnicas cinematográficas y dramaturgias o el montaje” (Gifreu, 2014, p.18).

Asimismo, es importante, a la hora de analizar este tipo de narrativa, que desde la aparición de la cultura digital su mayor expansión se ha dado en los ámbitos del periodismo y el documental, géneros que se cruzan en múltiples oportunidades. En el marco de esta investigación en particular, se pondrá el foco en las producciones

¹ Galeano, E. (2004). El Libro de los Abrazos. P. 6. Buenos Aires: Catálogos SRL.

documentales, las cuales utilizan herramientas de los otros géneros, pero contando con una narrativa y especificidades muy propias.

Centrándonos en Latinoamérica -en tiempos donde es urgente la reconstrucción de la memoria colectiva y la revisión de la historia oficial-, cabe recordar la larga tradición documental que ostenta toda la región. Las producciones de no ficción y, en consecuencia, el desarrollo del documentalismo han sido una constante en una región sacudida por divisiones internas, gobiernos autoritarios y profundas desigualdades sociales. La investigación y el pensamiento crítico se han ubicado en un lugar de contralor de los espacios de poder, por medio de la denuncia y la búsqueda de reconstrucción de la memoria. Cabe destacar que en la región, la producción de no ficción -tanto en narrativas lineales, como interactivas o transmedia-, cuenta con una más que relevante cantidad de exponentes, pudiendo de esta manera pensar continuidades, quiebres y características comunes a nivel regional.

Desde las primeras búsquedas de documentar la realidad hasta la actualidad ha corrido mucha agua bajo el puente, la tecnología y su desarrollo, por su parte, han mediado para brindar mayores herramientas. Sin embargo, el espíritu de las y los realizadores continúa siendo el mismo que sus pioneros: revisar los discursos oficiales y dar la voz a una amplia mayoría de nadies que viven, luchan y sufren en el cotidiano de esta región del mundo. Es posible así pensar en las producciones de Rodolfo Walsh, máximo exponente de la no ficción en Argentina, o el cine documental de Fernando Birri o Raymundo Gleyzer. El desarrollo del documentalismo en América Latina cuenta con una extensa y variada producción, aún a costa de los pocos recursos, pero gracias a la autogestión y una militancia comprometida con la memoria colectiva de los pueblos.

Estas corrientes de cine documental latinoamericano fijan la mirada en las historias orilleras, aquellas que no tienen interés noticioso ni criterios de actualidad y urgencias, pero que sirven para pintar toda una realidad en tiempo y lugar. Se fija así esta corriente como una herramienta para crear memoria colectiva, frente al olvido generado por el desinterés por las microhistorias de personajes anónimos de parte de los grandes medios de comunicación.

Bill Nichols (1997), en su libro *La Representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental* plantea el nexo indiscutible de este tipo de producciones con la reconstrucción de la memoria al afirmar que:

“El placer y el atractivo del filme documental residen en su capacidad para hacer que cuestiones atemporales nos parezcan, literalmente, temas candentes. Vemos imágenes del mundo y lo que éstas ponen ante nosotros son cuestiones sociales y valores culturales, problemas actuales y sus posibles soluciones, situaciones y modos específicos de representarlas. utilizando las capacidades de grabación de sonido y la filmación para reproducir el aspecto físico de las cosas, el filme documental contribuye a la formación de la memoria colectiva” (p.13).

En este punto sería posible afirmar que la misma idiosincrasia latinoamericana ha encontrado en el documental -y en sus diversas modalidades-, un terreno firme para entrelazar las historias comunes, ligadas por desigualdades, violencia, dolor y gobiernos dictatoriales, y reconstruir la memoria con esta narrativa. Tal como plantean Fernando Irigaray y Anahí Lovato (2021)², “el campo de la no ficción exhibe profundas raíces sostenidas en la pluma de sus grandes cronistas y en las producciones audiovisuales de sus escuelas de documental política y social. Una tradición ligada a los procesos emancipatorios y a las narrativas de denuncia recorre la espina dorsal latinoamericana” (“Resumen”, párr.1). Desde las primeras crónicas de no ficción, hasta la actual consolidación de los formatos transmedia, realizadores de todo el continente abocan sus esfuerzos e investigaciones a las historias mínimas, como un mecanismo certero de denuncia y de reconstrucción de la memoria colectiva de los pueblos.

Raúl Bertone, en su análisis *Mirada y sentido en el documental social argentino* (2001-2002) plantea que el lenguaje, la memoria y el método son pilares fundamentales en la formación documentalista y menciona la génesis de este movimiento en la región. "La piedra fundamental de Fernando Birri, la obra cumbre del grupo Cine Liberación, los hitos de Raymundo Gleyzer y la producción de Jorge Prelorán son, desde distintos abordajes metodológicos, las más representativas de esta pretensión renovadora" (p.6).

Con el correr de los años, el desarrollo de nuevas tecnologías empujó a los medios y producciones a buscar soportes y plataformas que habilitaran nuevos espacios de creación, difusión e interacción con las y los usuarios. De esta manera, las historias comenzaron a transcurrir en nuevos espacios y a ganar complejidad, sin dejar de lado el espíritu de las primeras producciones de la región. Es por ello por lo que es posible afirmar

² Irigaray F. / Lovato, A. (2021). La no ficción latinoamericana: del documental interactivo al documental transmedia. En Hipertext.net. N° 23 noviembre de 2021. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

que el desarrollo del documentalismo en la región sembró un camino fértil para las producciones interactivas en la actualidad³.

La mirada puesta en las historias mínimas, en lo que queda fuera de la agenda de los medios hegemónicos y en la búsqueda de la reconstrucción de la memoria son algunas de las características definitorias que encuentran su génesis en las primeras corrientes documentales⁴. Lovato (2018) afirma que “resulta claro que el campo de la no ficción se estructura como el gran contenedor de ese conjunto de relatos que procura representar e interpretar la realidad” (p.52). De esta manera se construyen historias veraces, verificables y creíbles por medio de un contrato de lectura con el espectador.

Vázquez-Herrero y Moreno (2017) realizan un estudio exploratorio sobre producciones interactivas en Iberoamérica, concluyendo que estas se encuentran “(...) reforzando su función de cambio social: transformaciones de diferente escala que han llevado a denunciar, a la unión de la ciudadanía, a llevar a la actualidad aquello que se perdía en el olvido” (p.127). Las herramientas se han modificado, pero no así los objetivos primigenios.

El desarrollo y consolidación actual en la región de las producciones de no ficción por medio de documentales interactivos o transmedia, forma parte así de una tradición de denuncia, de historias mínimas y de construcción de memoria colectiva. El uso de diversas tecnologías y herramientas no ha cambiado los objetivos de las y los realizadores en la región, sino más bien, ha sumado capas de profundización y apertura de los contenidos, generando debates y acciones que exceden a las pantallas, en la búsqueda de transformaciones en el mundo analógico, sembrando huellas a partir de su experimentación.

1.2 El Documental: un Género en Continua Mutación

El género audiovisual documental cuenta con una larga historia. Tanto el documental multimedia interactivo como el documental transmedia se nutren de una larga tradición audiovisual que tiene sus orígenes en los primeros registros de la realidad a fines

³ Patricio Irisarri, miembro del equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario, ha realizado una cartografía de las nuevas narrativas de no ficción latinoamericana, un repositorio con más de sesenta proyectos de América Latina, la cual se encuentra disponible en el enlace https://www.google.com/maps/d/u/0/embed?mid=1TZI5sds_zCadRIARpzW5x_6u6XyFhBx8&hl=es&ll=-12.792496341992594%2C-75.83652484999996&z=3

⁴ En este material de cátedra del Seminario de Semiótica del Arte de la Escuela Provincial de Cine y Televisión de Rosario, Bertone enumera producciones nacionales y marca como un momento de consolidación del documentalismo argentino a la década de 1960.

del siglo XIX y comienzos del siglo XX, con las exploraciones de los hermanos Lumière o el kinetoscopio de Edison. Esta etapa fundacional se centró en el cine informativo para llegar en la década del '20 al desarrollo embrionario del cine documental.

El desarrollo de la técnica fue transformando las producciones, atravesadas necesariamente por los cambios sociales, de esta manera se fueron desarrollando diversas corrientes documentalistas con producciones centradas en lo político y social y escuelas de pensamiento *ad hoc*.

“Los primeros registros fueron documentales, pero aún estaba lejos el concepto de documental. Tampoco se pretendía que fuera un arte. Ello ocurrirá recién en la segunda década del (...) siglo, como consecuencia de dos notorios avances: la invención del primer plano, atribuida a Griffith, y la del nuevo método de interpolación que se llamó ‘montaje’, obra de los rusos, lo que permitió crear un estilo expresionista apto para traducir estados de ánimo en relación al puro movimiento” (Colombres, p.11, 1985)

Más entrado el siglo XX, fueron sumándose las escuelas clásicas con el desarrollo del documental etnográfico, siendo *Nanook, of the north* de Robert J. Flaherty en 1922 un puntapié para la construcción de nuevos tipos de relatos⁵. En el marco de estas producciones iniciales la cámara se ubica como una herramienta de observación social, tomando postura ante los hechos y diferenciándose de este modo de las noticias, centradas en un intento de objetividad, periodicidad y actualidad.

Dice Flaherty, en su artículo *La función del documental*, compilado por Adolfo Colombres (1985) en el libro *Cine, antropología y colonialismo*:

“La función del documental, tal y como yo lo entiendo, es recuperar la vida en la forma en que se vive. (...) Una hábil selección, una cuidadosa mezcla de luz y de sombra, de situaciones dramáticas y cómicas, con una gradual progresión de la acción de un extremo a otro, son las características esenciales del documental, como por otra parte pueden serlo de cualquier forma de arte. Pero no son estos los elementos que distinguen al documental de las otras clases de *films*; el punto de

⁵ Para una cronología más acabada del desarrollo del género documental es recomendable revisar la tesis de maestría de la investigadora Anahí Lovato (2018), quien realiza una reseña desde las primeras producciones hasta arribar al documental transmedia, el desarrollo de su guion y construcción del universo narrativo transmedia. Disponible en <https://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/21468>

divergencia entre unos y otros estriba en lo siguiente: el documental se rueda en el mismo lugar que se quiere reproducir, con los individuos del lugar.” (p.58)

Luego de sus inicios, el género documental siguió un firme camino, avanzando no solo técnicamente, sino abriendo sus caminos en diversas corrientes y subgéneros: el documental social; el documental revolucionario; las “sinfonías urbanas”; el documental bélico, el nuevo cine antropológico o el “cine directo”, solo por citar algunos ejemplos. La región de Latinoamérica no fue ajena a este proceso y desde la década del '60, principalmente con el surgimiento del nuevo cine latinoamericano, las producciones de no ficción fueron acompañando una realidad compleja y cambiante.

Nichols (1997) analiza el papel de este tipo de producciones, afirmando que “el documental, como otros discursos de lo real, conserva una responsabilidad residual de describir e interpretar el mundo de la experiencia colectiva, una responsabilidad que en modo alguno es una cuestión menor” (p.40)

Con el desarrollo de internet y la masificación de nuevas técnicas, fueron sumándose soportes, plataformas y narrativas hasta encontrar un nuevo estadio para el documental multimedia interactivo y documental transmedia, los cuales en la actualidad conviven con el documental lineal, ambos como herramientas de observación social.

“Se puede situar la aparición de la forma interactiva del documental con la expansión del medio digital y las tecnologías de la computación, más o menos en el mismo momento que el caso del periodismo digital” (Gifreu, 2017, p. 128). En la actualidad se observa una convivencia entre la producción de documentales lineales e interactivos con el documental transmedia, lo cual según Gifreu (2017) “se compone de diferentes medios, soportes y plataformas como el web (la forma dominante), el cine, la realidad virtual, la televisión conectada, la instalación interactiva, los libros y comics, las bandas sonoras, etc.” (p. 128)

1.3 Del Documental Multimedia Interactivo al Transmedia

El Documental Multimedia Interactivo (DMI) se encuentra en un proceso de definición y caracterización en vistas de su desarrollo y ha sido tratado en sus diferentes aristas por diversos autores, principalmente en la última década.

Arnau Gifreu (2011) realiza un análisis de los diferentes intentos de definición sumando su propuesta por medio de la afirmación de que el DMI consiste en un macro-

género delimitado por: "(...) aplicaciones en línea o fuera de línea, realizadas 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 contemplan" (p.5).

Este tipo de producciones surge en el marco de la convergencia entre el género documental, el periodismo y los medios digitales. En un intento de análisis temporal, Vázquez-Herrero (2017) analiza en *Contribución del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos* una periodización de las producciones –retomando trabajos previos de Gifreu- planteando cuatro fases: su aparición entre los años 1980-1990; la fase de experimentación entre 1990 y 2000, una etapa de constitución entre los años 2000/2010 y una fase de consolidación y diversificación a partir del año 2010. A partir del análisis realizado sobre diferentes producciones, Vázquez-Herrero afirma que "el documental interactivo, en su fase de consolidación y diversificación, se implanta en forma transversal en múltiples áreas y, entre ellas, en los medios de comunicación". (p.402)

El DMI remite necesariamente al documental audiovisual como género audiovisual narrativo. Sin embargo, varias son las diferencias que se han ido construyendo a lo largo de su desarrollo por medio de las tecnologías digitales. Anahí Lovato (2014) detalla que "mientras el documental audiovisual propone una narrativa lineal, secuencial, montada sobre la cronología del transcurso de las escenas, el documental multimedia se caracteriza por explorar la hipertextualidad propia de los medios digitales". (p.54).

En la actualidad se puede observar una convivencia entre los documentales lineales, los DMI y los documentales transmedia, tanto entre la producción periodística tradicional y las realizaciones digitales de ficción y no ficción, así como las experimentaciones y desarrollos transmedia. Esto se da en un plano de convergencia y de diversificación de los soportes y plataformas disponibles. En este sentido Gifreu (2011), en su trabajo *El nuevo discurso de la no ficción interactiva y su aplicación para los dispositivos móviles. El caso puntual del DMI*, afirma que:

"estas experiencias son documentales en el sentido que proporcionan información y conocimiento sobre temas y sujetos de la vida real, pero, a diferencia de los documentales tradicionales, estos nuevos documentales permiten

a los usuarios tener una experiencia única, ofreciéndoles opciones y control sobre el mismo" (pp. 235-236)

Anahí Lovato (2014) realiza una caracterización de los DMI teniendo en cuenta sus puntos diferenciales: no linealidad; hipertextualidad; polifonía, montaje multicapas y multimedialidad. Por su parte, Irigaray (2016) suma la infinita actualización de la información.

Gifreu (2013) suma a esta contextualización de los DMI una propuesta de triple clasificación, diferenciándose de las pautas del documental audiovisual tradicional, “a partir de tres puntos de vista o criterios preferentes: el contenido documental (temática), la parte interactiva (la experiencia del interactor) y la plataforma que soporta y contiene la interfaz” (p.2). Por medio de esta propuesta suma una interesante herramienta para delimitar cada DMI analizado.

Si bien el DMI tiene en sus inicios una amplia relación con la construcción de relatos de ficción, también es utilizado cada vez más en el desarrollo de producciones de no ficción. Dentro de las cuatro formas principales de expresión narrativa de no ficción se pueden mencionar las siguientes: documental; periodismo, museografía y formatos educativos (Gifreu, 2016). Asimismo, en su trabajo, al hablar específicamente del documental multimedia interactivo, plantea que “actuaría en este caso como formato contenedor en el que otras formas de expresión (...) pueden coexistir y se pueden mezclar para ofrecer una experiencia más variada, inmersiva y enriquecida” (p.134).

En este punto Nazly López Díaz (2021), en su artículo *Mediamorfosis del cine documental: reflexiones en torno a las fronteras de un género en expansión*, suma que “podría decirse que el documental contemporáneo se encuentra en fase de *intermedialidad*, buscando afianzar nuevos modelos narrativos, para romper las convenciones previamente acordadas por realizadores y teóricos del tema” (p.25). De esta manera, “más allá de cualquier desarrollo tecnológico, el elemento diferenciador entre los viejos y nuevos relatos es la presencia de unas audiencias activas, capaces de involucrarse en las historias y operar bajo sus lógicas promoviendo y generando contenido” (p.29).

Retomando la caracterización de las narrativas audiovisuales de no ficción, a inicios del siglo XXI se introduce el término transmedia, planteándose que “el uso coordinado de la narración a través de distintos soportes podía hacer a los personajes más

atractivos, generando experiencias narrativas que se despliegan a través de diversos medios o plataformas” (Gifreu, 2014, p.24).

Los relatos no necesariamente transcurren en el marco de pantallas, sino que la narrativa discurre y se expande más allá de los límites de los dispositivos, creando verdaderos mundos, llenos de significación. La caracterización de este tipo de narrativas será retomada en el próximo capítulo, al analizar las perspectivas teóricas que incumben al objeto de estudio. Este tipo de narrativa convive, ya adentrados en la tercera década del siglo XXI con la narrativa lineal y la narrativa interactiva, lo que se da en el escenario de convergencia cultural y mediática que define Jenkins (2006). Con el desarrollo de la mirada transmedia se habilita la expansión de las historias, así como la incorporación de otros formatos discursivos.

En definitiva, las historias se siguen contando, pero ya no solo desde un solo lado, sino que son construidas en comunidad, al igual que la memoria colectiva.

Capítulo 2: Perspectivas Teóricas

“Inventar el regreso del mundo
después de su desaparición.

E inventar un regreso a ese mundo
desde nuestra desaparición. Y reunir las dos memorias,
para juntar todos los detalles.

Hay que ponerle pruebas al infinito,
para ver si resiste.” (Roberto Juarroz)⁶

2.1 Pensar el Cambio desde la Ecología de los Medios

A la hora de realizar un análisis de perspectivas teóricas, es la *Teoría de la Ecología de los Medios* introducida por Marshall McLuhan y Neil Postman la que más se ajusta a esta problemática. Cabe aclarar que, desde la realidad de la década del sesenta, no era posible vislumbrar la comunicación no estructurada, libre de barreras y ubicua que nos atraviesa en la actualidad. Los dispositivos móviles se han transformado de la manera más literal posible en las extensiones del cuerpo al decir mcluhaniano y la “Aldea Global” ha traspasado límites que eran posible imaginar solo en textos literarios del siglo pasado.

En el prólogo del libro *Lo que Mc Luhan no predijo*, Derrick de Kerchove (2012) realiza un análisis de conceptos acuñados por el pensador canadiense, de cara al desarrollo de las tecnologías de la comunicación en las primeras décadas de este siglo. Asimismo, recupera una cita del texto *Understanding Media* para dar una dimensión aproximada de las predicciones de Mc Luhan en el año 1962 sobre los tiempos que corren:

“El próximo medio -sea cual sea-, puede ser una extensión de la consciencia, incluirá a la televisión como su contenido, no como su entorno, y, transformará a la televisión en una forma de arte. La computadora, como elemento de comunicación e investigación podría promover la recuperación (de información) y transformar en obsoleta la organización masiva de las bibliotecas, recuperar la función enciclopédica de los individuos, y saltar hacia una línea privada de datos elaborados, de tipo vendible” (p.13)

Si bien en su tiempo el pensador canadiense fue ignorado por muchos de sus pares, es interesante revisar sus planteos de cara a una actualidad mediada por los dispositivos

⁶ Juarroz, R. (1982) Séptima poesía vertical. En <https://juntalibros.wordpress.com/2014/07/07/septima-poesia-vertical1982-de-roberto-juarroz-1925-1995/>

y donde la comunicación digital ha ganado terreno frente a los *mass media* analógicos. Cosette Castro (2012), en su artículo *La actualidad de Mc Luhan para pensar la comunicación digital*, plantea que “la obra del autor nos permite un análisis de los medios que va más allá de la propia noción del medio y, como si fuera poco, posibilita el análisis de esos medios en relación a otros medios, en su relación con los hombres, así como en relación a la apropiación que los hombres en general hacen de esos objetos y medios de comunicación”. (p.56)

Neil Postman⁷, por su parte, analiza los pormenores de la teoría, explicando que la Ecología de los Medios trata acerca de la manera en la que los medios de comunicación afectan a la opinión humana, la comprensión y el valor, así como de qué manera la interacción de los individuos con los medios facilita o impide sus posibilidades de supervivencia. “La palabra ecología implica el estudio de ambientes: su estructura, contenido e impacto en la gente. Un ambiente es un complejo sistema de mensajes que impone al ser humano formas de pensar, sentir, y actuar” (Scolari, 2015).

Joao Canavilhas (2011), en su artículo *El nuevo ecosistema mediático*, rescata los conceptos de la Ecología de los Medios y menciona que desde la perspectiva de Marshall Mc Luhan “se verifica una continuidad entre los diversos medios de comunicación, una especie de evolucionismo mediático en el que cada nuevo medio de comunicación mejora el anterior con la incorporación de nuevas áreas de la tecnología” (p.14). Décadas después de los trabajos del canadiense, términos tales como *convergencia* y *mediamorfosis*, darán cuenta de este fenómeno.

En vistas del desarrollo de la comunicación digital y las transformaciones en los consumos culturales y en las relaciones mediadas por la tecnología -especialmente por medio de dispositivos móviles conectados 24/7 a internet-, estas teorías, surgidas en medio de un contexto primordialmente analógico, se transforman y actualizan.

Es decir que la aparición, desarrollo y masificación de los teléfonos inteligentes, sumado a la conectividad creciente, han favorecido esta complejización de la ecología de medios, el desarrollo de producciones digitales, la posibilidad de una interacción en tiempo real y la consolidación de las narrativas interactiva y transmedia. La mediatización de los contenidos, el rol activo de las y los usuarios, así como el establecimiento de nuevas

⁷ Las producciones referentes a *Media Ecology* de Neil Postman y posteriores trabajos sobre la materia se encuentran disponibles para su revisión y análisis en <https://www.media-ecology.org/>

narrativas, impulsaron nuevos modos de relacionarse tanto con los contenidos mediáticos como con el resto de los usuarios de estos. Asimismo, los modos de creación y producción de contenidos debieron mutar necesariamente.

En suma, es posible citar a Carlos Scolari (2010), quien en su artículo “*Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico*” plantea que:

“En un entorno marcado por la consolidación de las redes globales de información, los procesos de convergencia y la exploración de nuevos medios y plataformas de comunicación, la aparición de narrativas transmediáticas y la irrupción de un paradigma de la comunicación muchos-a-muchos que rompe el modelo tradicional del broadcasting, las reflexiones de la ecología de los medios se presentan como una referencia casi indispensable a la hora de comprender estos procesos” (p.24)

2.2 La Producción de No Ficción en Tiempos de Convergencia

Dentro de las narrativas de no ficción, tanto el documental audiovisual como el periodismo cuentan con una larga tradición en la región, tal como fuera detallado en el capítulo anterior. Asimismo, desde hace varias décadas estas producciones (al igual que todo el espectro mediático) se encuentran transitando una serie de transformaciones derivadas del proceso conocido como *convergencia*.

Henry Jenkins (2006), en su libro *Convergence Culture*, define este concepto como el “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (p.14).

Para Ramón Salaverría (2002), es posible analizar cuatro dimensiones en lo referente a la convergencia multimedia: empresarial, tecnológica, profesional y comunicativa (p.1). En el caso que compete a este análisis es necesario centrarse en la dimensión comunicativa, por medio de la cual la convergencia ha abierto infinidad de caminos posibles a las narrativas de no ficción. A su vez, todo este camino también se puede analizar desde un concepto introducido en el debate por Roger Fidler denominado *mediamorfosis*, el cual se define como “la transformación de un medio de comunicación

cuando este afronta cambios culturales y el contacto con las nuevas tecnologías” (Gifreu, 2016, p. 874).

Frente a las teorías que pronosticaban el fin de los medios, estos procesos demostraron que cada medio podía contener al anterior. “Si el paradigma de la revolución digital presumía que los nuevos medios desplazarían a los viejos, el emergente paradigma de la convergencia asume que los viejos y nuevos medios interaccionan de formas cada vez más complejas” (Jenkins, 2006, p.17). Esta idea es central, ya que permite pensar a las narrativas transmedia como un concepto superador a la propuesta interactiva.

Es decir que, a lo largo de las décadas, los dispositivos atravesaron su ciclo de obsolescencia, mientras que los medios se reciclaron y fortalecieron por medio del proceso de la convergencia. De esta manera, lo que puede ir mutando son las tecnologías de distribución, siendo que “la historia nos enseña que los viejos medios nunca mueren. Y ni siquiera se desvanecen. Lo que muere son simplemente las herramientas que utilizamos para acceder al contenido de los medios” (Jenkins, 2006, p.24)

Otro de los conceptos trabajados por Jenkins (2006) -y que es aplicable a esta investigación- es el de *inteligencia colectiva*, por medio de la cual se combinan los conocimientos de cada uno de los miembros de comunidades virtuales, estimulando la pericia. Esto deviene en la posibilidad de creación de contenido colectivo, que de otra manera no sería posible en soledad. Este concepto no solo se reduce a la vida online, sino que a lo largo de las últimas décadas esta inteligencia colectiva ha atravesado en múltiples ocasiones las pantallas, generando cambios en la vida *offline* de las personas y enriqueciendo procesos históricos. Por citar algún ejemplo, desde el hecho conocido como “la Primavera Árabe”, el Movimiento de Indignados en España o la consigna #NiUnaMenos hasta estos días, la utilización de los dispositivos móviles, así como el activismo por medio de sitios web y redes sociales se han convertido en un espacio más de debate y construcción en procesos de denuncias y reclamos por derechos de las comunidades.

También es posible sumar al análisis otro concepto de interés relacionado con la temática, que es el de la *cultura participativa* la cual representa un cambio de paradigma, tanto para productores como consumidores. El usuario ya no ocupa un rol pasivo frente a contenidos mediáticos, sino que entiende a los mismos de manera participativa y colaborativa. En las narrativas de ficción, esta cultura deviene en la aparición de un

fandom sumamente activo y pendiente de la ampliación de las historias mientras que, en las producciones de no ficción, el rol del usuario activista crece y se desarrolla en las diversas temáticas y batallas libradas por dentro, a través y fuera de las pantallas. Es en este marco, que la participación cumple un rol fundamental en el quiebre de la linealidad documental, y las estructuras se abren y enriquecen. De esta manera “la cultura de la convergencia está haciendo posibles nuevas formas de participación y colaboración” (Jenkins, 2006, p.244)

Por su parte, en cuanto al concepto de *interactividad* -con el desarrollo de la web 2.0 y el cambio de rol de usuarios a prosumidores (Toffler, 1980)⁸-, esta cobra relevancia a la hora de analizar las producciones documentales. Según Vilches (2003), “la interactividad es el pasaje de la mediación para la creación. Los usuarios dejan de ser objetos de manipulación, para transformarse en sujetos que manipulan” (p.234)

Asimismo, la *participación* de las comunidades ha cobrado un rol fundamental dentro de este proceso. En este punto cabe una distinción, también planteada por Jenkins, entre interactividad y participación. Por un lado, es posible afirmar que la primera refiere a formas diseñadas dentro de las tecnologías pensadas para responder a la reacción de las y los consumidores. Por otro lado, la participación se encuentra más condicionada por protocolos sociales y culturales, por lo cual el control se encuentra más del lado de las y los consumidores que de los productores. Es por ello por lo que, a la hora de analizar diversas producciones, esta salvedad se vuelve relevante y además es un apartado necesario a la hora de planificar cualquier proyecto documental.

Así lo plantea Vázquez-Herrero (2017), en el sentido de las renovadas posibilidades de creación y co-creación de contenidos: "superada la unidireccionalidad tradicional extendida en los medios, se abren puertas a la creación colaborativa, la conversación y la socialización en torno a los productos culturales". (pp. 398-399)

Nuevas posibilidades técnicas implican nuevos desafíos. Es en este sentido que la interactividad, la hipertextualidad y el lenguaje multimedia complejizaron tanto a las producciones como a los consumos culturales. El desarrollo de producciones multimedia,

⁸ El concepto "prosumidor", si bien tiene varios antecedentes, fue incorporado por el escritor Alvin Toffler (1980) en su libro "La Tercera Ola" al combinar las palabras productor y consumidor. De esa manera definía a los prosumidores como consumidores que participan en el proceso productivo de los propios bienes y servicios. Con el desarrollo de la web 2.0, este concepto fue aprovechado para entender los comportamientos y consumos culturales de las y los usuarios de internet. A posteriori y gracias a la masificación de la conectividad y el desarrollo de los smartphones, la cantidad de prosumidores en potencia y en acción sigue creciendo exponencialmente. Uno de los ejemplos más ilustrativos es la proliferación en la actualidad de “creadores de contenido”.

crossmedia y *transmedia*⁹ vienen siendo una respuesta a un panorama comunicacional cada vez más complejo, ubicuo y cambiante.

2.3 Nuevos Géneros Emergentes

Si bien las primeras experimentaciones sobre contenidos mediáticos enmarcadas dentro de la convergencia multimedia se dieron en el ámbito de las producciones de ficción, de a poco se fueron sumando propuestas de no ficción. De esta manera, a partir de la década de 1980 se empezó a desarrollar embrionariamente un nuevo género emergente denominado *documental multimedia interactivo* (Gifreu, 2011), en contraste con la producción de documentales lineales.

Documental lineal	Documental Interactivo
La narrativa transcurre desde un punto de partida a un punto final.	La narrativa propone múltiples recorridos posibles
La ruta es preestablecida por el autor de la obra.	El usuario/prosumidor toma decisiones para avanzar.
No es posible alterar el orden del discurso.	El usuario puede modificar la obra.
Los límites de la autoría se encuentran claros.	Son sistemas vivos y aparece la noción de coautoría.

Cuadro 1 – Principales diferencias entre el documental lineal y el documental interactivo.

Los antecedentes, características y desarrollo del documental multimedia interactivo ya fueron detallados previamente en el capítulo destinado al Estado del Arte. Por su parte, es posible afirmar que por medio de la incorporación de la lógica *transmedia*, el contenido sobrepasa las pantallas y se transforma en una experiencia.

El término de *narrativas transmedia* fue incorporado por Henry Jenkins en el año 2003¹⁰, al plantear que en un contexto de convergencia mediática se fue tornando inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales. Por medio de estas, cada medio utilizado -tanto online como *offline*- realiza un aporte a la construcción de un

⁹ Si bien estos conceptos suelen encontrarse utilizados como sinónimos, cada uno de ellos apunta a diferentes especificidades. Es por ello por lo que, en el marco de este trabajo, se considera a las producciones "*crossmedia*" como estrategias narrativas que ofrecen el mismo contenido en diversos soportes, mientras que las narrativas *transmedia* se refieren a un lenguaje que ofrece al usuario la posibilidad de navegación tanto online como offline de contenidos diferentes, complementarios y relacionados entre sí.

¹⁰ Anahí Lovato (2017) en su artículo *El guion transmedia en las narrativas de no ficción* aclara que si bien fue Jenkins uno de quienes sentó las bases del campo del *transmedia storytelling*, el concepto de *transmedia* tiene un largo recorrido, aun por fuera del campo de la comunicación. La autora realiza un repaso por los diversos autores, como Saunders Smith o Marsha Kinder, para citar algunos ejemplos en la cronología del término.

mundo narrativo. Cabe destacar que se trata de una forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación y medios y es en este punto donde reside la diferencia anteriormente marcada con otros conceptos, tales como multimedia o *crossmedia*.

“Los relatos son básicos en todas las culturas humanas, los principales medios de los que no valemos para estructurar, compartir y comprender nuestras experiencias comunes. Antes bien, asistimos a la emergencia de nuevas estructuras narrativas, que crean complejidad ampliando el espectro de posibilidades narrativas, en lugar de seguir una sola senda con un principio, un medio y un final” (Jenkins, 2006, p.124)

Asimismo, este autor establece diversos principios para el desarrollo de este tipo de narrativas: *expansión vs. profundidad; continuidad vs. multiplicidad; inmersión vs. extracción; construcción de mundos; serialidad, subjetividad y performance*. Por su parte, estos principios se pueden complementar con los planteados por Jeff Gómez, entre los que se encuentran que el contenido es creado por pocos visionarios; la transmedialidad debe ser prevista al principio del proyecto; el contenido se distribuye en tres o más plataformas y el contenido aprovecha la especificidad de cada medio, no replicándose en otros. A su vez, plantea que debe haber un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones dentro del mundo narrativo, con una integración vertical que abarque a todos los actores y se debe incluir la participación de las audiencias (Scolari, 2010).

Del mismo modo que en las producciones interactivas, los proyectos transmedia comenzaron a desarrollarse principalmente en la ficción, para luego comenzar a ser pensados para las narrativas de no ficción, especialmente en investigaciones de corte documental y periodístico. Carlos Scolari (2013) plantea que el género documental no es un territorio perfectamente definido y añade que las narrativas transmedia “pueden aportar al género documental nuevas experiencias inmersivas que permitan interpelar a las audiencias desde otros lugares” (p.197). Por su parte, Arnau Gifreu (2014) añade que “la narrativa de no ficción transmedia es la más flexible, en cuanto a la transgresión de géneros y formatos en el campo de la no ficción, ya que posibilita el hecho de expandir el punto de vista e incorporar otros formatos discursivos” (p.25)

Todas estas transformaciones provocaron cambios a la hora de pensar historias, modificando la manera de pensar la producción documental. Tal como plantea Anahí

Lovato (2017), “la complejización del actual ecosistema de medios significó también una consecuente complejización de las estructuras narrativas” (p.26). Las historias siguieron siendo contadas, pero el control de estas se escindió de sus autores y el relato cobró la posibilidad de ser expandido en múltiples escenarios y soportes.

Puntualmente, la producción documental se ha ido transformando y adecuando al desarrollo de las (ya no tan nuevas) tecnologías de comunicación. La estructura comunicativa de *broadcasting* se alteró definitivamente con el desarrollo de internet en un primer momento, y a posteriori, con la aparición, desarrollo y masificación de los smartphones y la conectividad a la red para un amplio sector de la sociedad.

Comunicación de masas (viejos medios)	Comunicación digital interactiva (nuevos medios)
Tecnología analógica	Tecnología digital
Difusión (uno a muchos)	Reticularidad (muchos a muchos)
Secuencialidad	Hipertextualidad
Monomedialidad	Multimedialidad
Pasividad	Interactividad

Cuadro 2 – Caracterización de la comunicación de masas vs. la comunicación digital interactiva.

Con la incorporación de la interactividad se posibilitó la participación e involucración de las y los usuarios en los procesos de comunicación. Gifreu (2013) añade que “nos encontramos (...) experimentando un nuevo paradigma donde las audiencias se fragmentan, aparecen nuevas especies mediáticas y la cantidad de contenidos a disposición de las audiencias se incrementa de manera exponencial” (p.2).

Ningún medio ha quedado definitivamente obsoleto y, en cambio, cada nuevo medio contiene a los anteriores, cumpliendo con la ley macluhaniana de recuperación, donde todo medio recupera algo obsoleto, idea íntimamente relacionada con el concepto de *mediamorfosis*. Así como en su momento la televisión y el cine no volvieron obsoleta a la radio o a los diarios, sino que tomaron y desarrollaron algunas de sus narrativas, el desarrollo de producciones multimedia y transmedia no solo se nutre de medios “viejos” sino que lleva sus contenidos a las diversas plataformas, complementando la historia por medio de diversos soportes.

De esta manera, las narrativas interactivas y transmedia aportan a los géneros documental y periodístico nuevas experiencias inmersivas que permiten interpelar a las

audiencias desde nuevos lugares. Estos cambios comunicacionales impulsan cambios sociales y culturales, poniendo a las y los usuarios como protagonistas mediáticos, lo que implica nuevos desafíos: “para los creadores de contenido, el ecosistema mediático actual demanda, por tanto, la producción de universos narrativos más profundos y enriquecidos, pensados para los translectores: usuarios multimodales que dominan diferentes lenguajes y sistemas semióticos, capaces de moverse en redes textuales complejas” (Lovato, 2017, p.27)

Cuarenta años después de las primeras producciones interactivas, enmarcadas en una tradición documental -y en un marco de una cultura de la convergencia cada vez más creciente- los proyectos siguen desarrollándose dentro de una etapa de consolidación y expansión. Desde los primeros *webdocs* con pocos recursos audiovisuales, hasta el desarrollo de narrativas transmedia, espaciales e inmersivas, la innovación no cesa en la búsqueda de contar historias.

2.4 Historia y Memoria: Dos Conceptos en Debate

Es en este punto donde es importante sumar al análisis teórico conceptos más relacionados a la historiografía que a las ciencias de la comunicación, pero que son necesarios al momento de analizar el proceso de reconstrucción de la memoria al que se encuentran abocadas diversas producciones de no ficción. Las diversas corrientes historiográficas se han cruzado en un largo debate sobre las definiciones acerca de los conceptos de historia y memoria, los cuales son útiles a la hora de comenzar a realizar un recorrido por la temática.

Paula González y Joan Pagés (2014) coinciden en afirmar que "historia y memoria nacen de una misma preocupación y comparten el mismo objeto: la elaboración del pasado" (p. 279). Sin embargo, diversas corrientes teóricas fueron separando a lo largo del tiempo estos dos conceptos.

"(...) la principal diferencia entre memoria e historia radica en que la primera es múltiple, irregular, cambiante, vívida, es subjetiva y particular a cada grupo humano, continua y sin límites de separación; por el contrario, la historia generaliza, totaliza, muestra una versión única, crea líneas divisorias entre cada época, es objetiva y carente de sentido, por esta razón es externa a todo grupo humano". (Ramos Delgado, 2013, p.39)

De esta manera, las diferentes corrientes historiográficas comenzaron a separar ambos términos, anteriormente comprendidos y trabajados cual sinónimos. La memoria se piensa de esta manera como un organismo en movimiento, mientras que la historia - según estas corrientes de pensamiento- se empieza a comprender como una fotografía estática y definida del pasado.

"Fue el sociólogo Maurice Halbwachs quien definió que del lado de la memoria se situaba lo concreto, lo vivido, lo sagrado y lo mágico, mientras que del lado de la historia se encontraba el relato único, total y generalizador. Así la historia sólo comenzaba cuando se acababa la tradición o cuando se descomponía la memoria social" (Gonzales & Pagés, 2014, p. 279)

De esta manera, se entiende a la *memoria* como un proceso activo de recuperación o de reconstrucción simbólica del pasado. Este mecanismo se da en dos sentidos, por un lado, como un conjunto de representaciones narrativas y por el otro, como un imperativo ético. Así la memoria se ubica en un papel clave en la producción social de identidades.

Retomando a Halbwachs, es él quien plantea trabajar con la noción de memoria colectiva al afirmar que no recordamos solos, sino con ayuda de los recuerdos de los demás. En este punto es posible citar a David Ramos Delgado (2013) cuando plantea que "es el recuerdo lo que hace que la existencia humana tenga sentido en el presente y por qué no en el futuro, es en la memoria de un determinado grupo humano en donde cada anécdota personal se contiene en el tiempo y en el espacio, dando sentido a lo social" (p.37). La memoria así se propone como un constructo social, cargada de significado y formando parte de un entramado complejo y compartida por naturaleza.

Ramos Delgado (2013) retoma el análisis de Félix Vázquez, quien por su parte, desecha la noción de "colectiva" por considerarla redundante y define a la memoria como el "proceso y producto construido a través de las relaciones y prácticas sociales, donde el lenguaje y la comunicación ostentan un papel fundamental (...) definida por su carácter social, es decir, por ser proceso y producto de los significados compartidos engendrados por la acción conjunta de los seres humanos en cada momento histórico" (p.38)

González y Joan Pagés (2014) suman a su análisis a la figura de los *emprendedores de la memoria*, quienes según su definición "son aquellos que reclaman la verdad, la justicia y la memoria intentando mantener visible y activa la atención social y política sobre todo en torno a las memorias de la represión y la violencia política" (p.292).

Es posible afirmar que la tradición de no ficción en Latinoamérica se halla fuertemente atravesada por estas nociones. El trabajo continuo en pos de la reconstrucción de la memoria, por parte de documentalistas y periodistas ha devenido en producciones comprometidas con los procesos de memoria de los pueblos, muchas veces desestimando los relatos de la historia oficial, y construyendo nuevos paradigmas a partir de las voces de quienes siempre fueron excluidos de los relatos hegemónicos.

2.5 Las narrativas de la memoria colectiva

La reconstrucción y transmisión de la memoria se encuentra fuertemente atravesada por la cultura de cada pueblo, por lo que también conlleva sus propias narrativas. Asimismo, el proceso de registro se nutre de diversas fuentes, que pueden ir desde la narración oral, pasando por documentos textuales, sonoros o audiovisuales. La memoria se construye entre todos y gracias a una amplia cantidad de fuentes: “las formas de registro pueden aparecer de manera independiente, pero frecuentemente encontramos que el registro es una mezcla heterogénea de recursos” (Ricaurte Quijano, 2014, p.43).

Es por esto por lo que a la reconstrucción de la memoria es posible pensarla desde un punto de vista multimedial. Ricaurte Quijano (2014) asevera que es “necesario contemplar el fenómeno de la memoria como un proceso dinámico en el que no se produce una simple transmisión de información, sino una cadena de significaciones que posibilitan la vida de los sujetos en colectividad” (p.43).

Asimismo, este mismo autor asegura que este proceso es factible de ser pensado no solamente desde una dimensión retrospectiva, sino también con una dimensión prospectiva. “La memoria no solo reconstruye el pasado, proporciona elementos para consolidar la unidad y la permanencia, sino que además, se proyecta hacia adelante en el tiempo y reorganiza la experiencia del presente y del futuro” (Ricaurte Quijano, 2014, p.43).

Generar una narrativa de la memoria organiza el caos de los acontecimientos, da sentido al relato y construye hacia futuro lazos de recuerdos colectivos. Ramos Delgado (2013) afirma que la memoria es narrativa por naturaleza y que “el carácter narrativo de la memoria colectiva es indudable y pese a que el tiempo y el espacio se muestran como aspectos centrales, son el lenguaje, el discurso y los relatos los que aparecen como vía para que los significados tomen su forma en lo social” (p.40). Es la narrativa la que le da sentido a los acontecimientos.

A su vez, en el sentido de la organización del relato, Colacrai (2008) retoma el análisis de Todorov, quien plantea que “el tiempo del discurso es, en un cierto sentido, un tiempo lineal, en tanto que el tiempo de la historia es pluridimensional. En la historia, varios acontecimientos pueden desarrollarse al mismo tiempo; pero el discurso debe obligatoriamente ponerlos uno tras otro; una figura compleja que se ve registrada en línea recta” (p. 457). Sin embargo, es posible repensar esta diferenciación con la aparición y desarrollo de las narrativas de no ficción interactivas y transmedia, donde se rompe el esquema de linealidad y en las que el universo narrativo suma capas y dimensiones para recorrer el relato propuesto. Las narrativas interactivas y transmedia, al igual que la memoria colectiva, se construyen de manera multidimensional.

Por su parte, la narrativa de no ficción se encuentra íntimamente relacionada con los procesos de reconstrucción de la memoria, por medio de sus propios objetos de estudio y trabajo. Es por ello por lo que muchas producciones se inscriben en la categoría de trabajos de memoria por los cuales es preciso “pensar (y elaborar) la memoria desde lugares activos, productivos y de transformación, desde búsquedas de sentido del pasado hacia el futuro, colocando a la memoria en una trama temporal, entre el espacio de la experiencia y el horizonte de expectativas”. (González Pages, 2014, pp. 289-290)

La producción documental, especialmente en regiones tan golpeadas por regímenes totalitarios, neocolonialismos y conflictos internos como lo es Latinoamérica, se asienta en la comprensión de la reconstrucción de la memoria por medio del uso de la narrativa.

La memoria se construye, se conserva y se organiza narrativamente, no solo para dejarla en el pasado, sino también para reflexionar de cara a un futuro, en el que toda la región comparte similares problemáticas y procesos históricos. El desarrollo de posibilidades técnicas, en vez de dejar de lado esta corriente, ha ayudado a la proliferación de una multiplicidad de producciones, en una gran parte independientes y autogestivas, contando (y a su vez reconstruyendo) la memoria viva de los pueblos.

Capítulo 3: Abordaje Metodológico

“La memoria despierta para herir
a los pueblos dormidos
que no la dejan vivir
libre como el viento”
(León Gieco)

3.1 Metodología de la Investigación

Esta investigación surge de los interrogantes acerca de los antecedentes y las características de la no ficción interactiva; las particularidades de las producciones documentales, los aportes tanto del documental interactivo como del transmedia a la reconstrucción de la memoria, así como su proceso de ideación y realización. Tal como plantea Elena Achilli (2005), estos interrogantes son las “preguntas que orientan el conocimiento de una determinada problemática sociocultural sobre la que se decide desarrollar un proceso de investigación” (p.4).

Teniendo en cuenta el abordaje metodológico de esta investigación, esta se enmarca en una metodología cualitativa, por medio de la cual se permite la búsqueda de singularidades, discursos, interacción y construcción simbólica del fenómeno por medio de un estudio exploratorio descriptivo. Ruth Sautu (2005) plantea en este sentido que “la investigación cualitativa, cuyos modelos son el método etnográfico y el análisis de textos, se apoya sobre: la idea de la unidad de la realidad de ahí que sea holística y en la fidelidad a la perspectiva de los actores involucrados de esa realidad” (p.32).

Las técnicas de investigación a utilizar son el análisis de contenido por medio de la observación y la entrevista en profundidad a los realizadores de los estudios de caso. En este sentido, es posible afirmar que “en el caso de las investigaciones socioantropológicas, generalmente, estrategias como observación, entrevistas, historias de vida o determinadas estrategias grupales, por la intensidad en su implementación, son modalidades que guardan coherencia con las características y naturaleza de la información que se pretende construir” (Achilli, 2005, p.15).

Por medio de la observación se determinan las dimensiones del documental multimedia interactivo y del documental transmedia; sus principios; herramientas utilizadas y etapas atravesadas hasta alcanzar el producto final, así como las características diferenciales de este tipo de producciones enmarcadas en la región de Latinoamérica. En este punto se trabajará con las siguientes variables de análisis para

poder sistematizar la labor comparativa entre los proyectos: temática del documental; tipología de la productora; formato; niveles de interacción; herramientas de participación y fuentes documentales. Asimismo, se utilizan tablas desarrolladas por Jorge Vázquez-Herrero (2019) para el análisis de producciones interactivas y transmedia, las cuales contienen no solamente variables de análisis sino sus dimensiones.

Por último, la realización de entrevistas en profundidad a los realizadores de los diferentes productos analizados, se centrarán en las variables de análisis y en los procesos observados previamente. Para ello, las entrevistas se realizarán con los directores de cada proyecto analizado: Martín Malamud (Huella Digital), Ruben Monroy (Relatos de Reconciliación) y Anne Huffsmid (Paisajes Forenses).

Tal como plantean Vázquez-Herrero y Moreno (2017), “el documental interactivo y transmedia, como forma de expresión de la no ficción interactiva, todavía se considera un objeto de estudio novedoso debido a la reducida literatura específica en el campo (p.112). En este trabajo en particular, los estudios de caso se centrarán en las características de tres documentales, tanto interactivos como transmedia, realizados en países latinoamericanos durante la última década. Todos estos proyectos comparten además la particularidad de encontrarse enfocados en la reconstrucción de la memoria de sus comunidades a partir de diversas problemáticas tales como atentados a la vida, desapariciones, guerras internas y políticas de Estado abusivas.

Es en ese marco que los proyectos analizados son:

Nombre	País de Origen	Año	Formato
Huella digital. Centro clandestino de detención La Cacha.	Argentina	2021	Documental Multimedia Interactivo
Relatos de reconciliación	Colombia	2021	Documental Transmedia
Paisajes Forenses	México	2020	Documental Multimedia Interactivo

Cuadro 3 – Documentales utilizados como estudio de caso.

3.1.1 Análisis de Caso: Huella Digital. Centro Clandestino de Detención “La Cacha”.

El Centro Clandestino de Detención, Tortura y Exterminio (CCDTyE) “La Cacha” se encontraba emplazado en las afueras de la ciudad de La Plata, provincia de Buenos Aires (Argentina), en las antiguas instalaciones de LS 11 Radio Provincia, en terrenos pertenecientes al Servicio Penitenciario Bonaerense linderos a la Unidad Carcelaria N°1 de "Lisandro Olmos". El centro clandestino funcionó entre 1976 y 1978, siendo la construcción completamente destruida en el año 1981. Durante su funcionamiento pasaron más de 250 secuestrados, quienes fueron torturados o desaparecidos durante la última dictadura cívico militar.

Este documental interactivo combina técnicas de historia oral, animación 3D interactiva y georreferenciación en un trabajo abocado a la reconstrucción de la memoria colectiva. El capítulo de “La Cacha” forma parte de un proyecto integral de la productora audiovisual *Huella Digital* donde, en conjunto con instituciones y universidades nacionales, ha realizado interactivos referentes a otros centros clandestinos: Campo de Mayo, ESMA, Club Atlético y Automotores Orletti. Este proyecto en particular fue producido por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), a través del Programa de Producción Televisiva UNQtv, en conjunto con la productora.

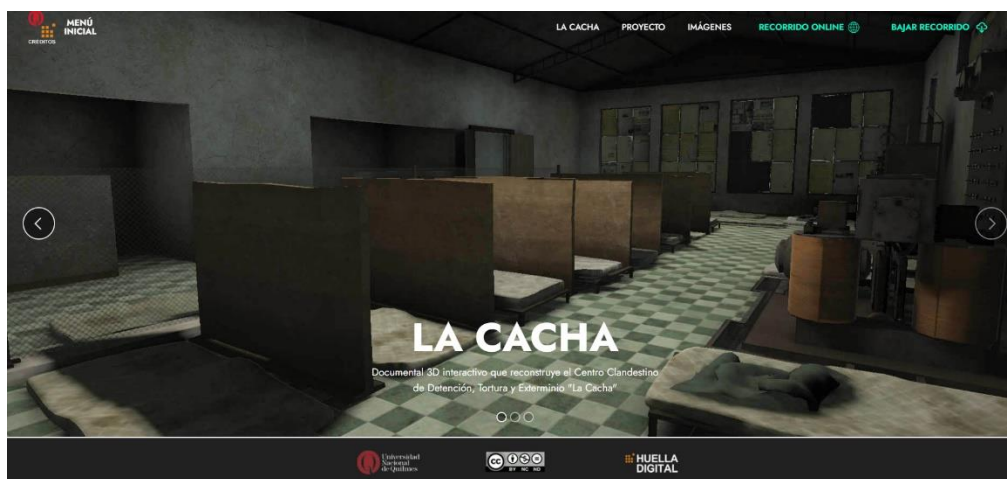


Ilustración 1 - Página de inicio del Documental Interactivo. (Huella digital: La Cacha)

La génesis del proyecto sobre "La Cacha" se dio en el marco del inicio de los juicios por delitos de Lesa Humanidad cometidos en sus instalaciones, donde fueron juzgados una veintena de represores, en su mayoría efectivos de la Policía Bonaerense y de Inteligencia del Ejército. En el documental se incluyen los testimonios de ocho

sobrevivientes, siendo sus voces las que acompañan el recorrido virtual por las instalaciones.

La investigación estuvo a cargo de un equipo de investigación de la UNQ, quien se abocó al análisis de fuentes tales como publicaciones académicas y periodísticas, testimonios, documentales, y con la recuperación de las voces de los sobrevivientes en las grabaciones de las 54 audiencias judiciales del proceso.

En la descripción del proyecto, el equipo de realización detalla pormenorizadamente la elección de la narrativa interactiva al afirmar que "el proyecto recupera algunos de los procedimientos lingüísticos que nacieron y se institucionalizaron con los videojuegos, como el recorrido en primera persona, la experiencia de atravesar e interactuar los diversos espacios, la lógica multidireccional del recorrido -y por lo tanto de la narración-, y los pone al servicio de un formato que denominamos documental interactivo" (HUELLA DIGITAL, 2021)

3.1.1.1 Variables de análisis

El documental interactivo sobre el centro clandestino de detención "La Cacha" se enmarca en una serie de proyectos de reconstrucción de estos espacios durante la última dictadura cívico militar. Todos estos trabajos se encuentran abocados a las *temáticas* de reconstrucción de la memoria, derechos humanos, desapariciones masivas y sitios de memoria.

La génesis de estos proyectos interactivos se remonta al año 2008, donde se comenzaron a realizar las investigaciones para desarrollar el primer proyecto, enfocado en el Casino de Oficiales que funcionó como Centro Clandestino de Detención de la Escuela de Mecánica de la Armada (ESMA). Este material fue destinado a ser utilizado como soporte a los testimonios de la megacausa ESMA II, en los Juzgados Federales de Comodoro Py (Buenos Aires) en el año 2010.

Martín Malamud, uno de los responsables de la productora "Huella Digital" detalla esos inicios y las razones de la elección de la temática trabajada: "en ese momento yo tenía una productora de animación y de juegos interactivos. Por otro lado, era docente de la UBA de la materia 'Animación 3D' en la carrera de Imagen y Sonido. Por mi historia personal y mi generación, estaba muy cercano y comprometido con la historia de las

consecuencias de la represión durante la dictadura cívico-militar, los centros clandestinos y las desapariciones. Soy de una generación que padeció en primera persona eso”.

En cuanto a la *tipología de la productora*, ese primer proyecto sobre ESMA - surgido de una inquietud por parte de la Secretaría de Derechos Humanos- Malamud propuso continuarlo en el marco de su cátedra, sumando como socios institucionales al Instituto Espacio para la Memoria (IEM) y a su productora independiente. De la misma manera se realizaron los documentales dedicados a los centros “Automotores Orletti” y “Club Atlético”. Por su parte, los documentales interactivos sobre Campo de Mayo y la Cacha se realizaron con universidades, el primero con la Universidad de General Sarmiento y el segundo con la Universidad Nacional de Quilmes. A su vez, hubo un sexto proyecto que quedó trunco debido a la imposibilidad de alcanzar una reconstrucción fehaciente –“Puerta 12”-, que se inició en conjunto con el colectivo de sobrevivientes de ese espacio de detención.

Todo el proyecto de Huella Digital trabaja en el *formato* de documentales interactivos con animación en 3D. La experiencia de la productora en ese tipo de formato y el objetivo de utilizar el material con fines judiciales llevaron a esa decisión. En el marco de los juicios, mientras las y los testigos declaraban, Malamud operaba el interactivo, lo que -a decir de los jueces- ayudó en gran medida en comprender los espacios y declaraciones relacionadas. “Veía que había tenido acceso a una herramienta muy poderosa y poco conocida. Yo empecé con esto más o menos para el 2001. Venía haciendo animación y empecé muy pronto con esto. Los juegos para televisión nos abrieron la puerta para la tecnología de la interactividad. Nos dábamos cuenta de que era una herramienta que excedía por mucho a solamente lo lúdico. Y cuando apareció esto es como que se conectaron todas las cosas”, analiza.

“Tenemos dos cosas que son la forma y el contenido. La forma es el documental interactivo y el contenido es cada centro. La estructura de todos los proyectos es exactamente la misma, lo que cambia es el contenido. En algunos cambian solo en particularidades, como en el de La Cacha que hay una introducción, una cámara fija que avanza con una locución en *off*. Hay algunos que tienen más material interactivo audiovisual. En el caso de ESMA llegas al laboratorio fotográfico y podés ver las fotos que sacó Víctor Bastera allí (Bastera es sobreviviente de ese centro de detención). En el caso de La Cacha hay menos material audiovisual. En algunos pudimos poner más noticias de diarios, programas de radio, etc. Pero la estructura general es la misma”.

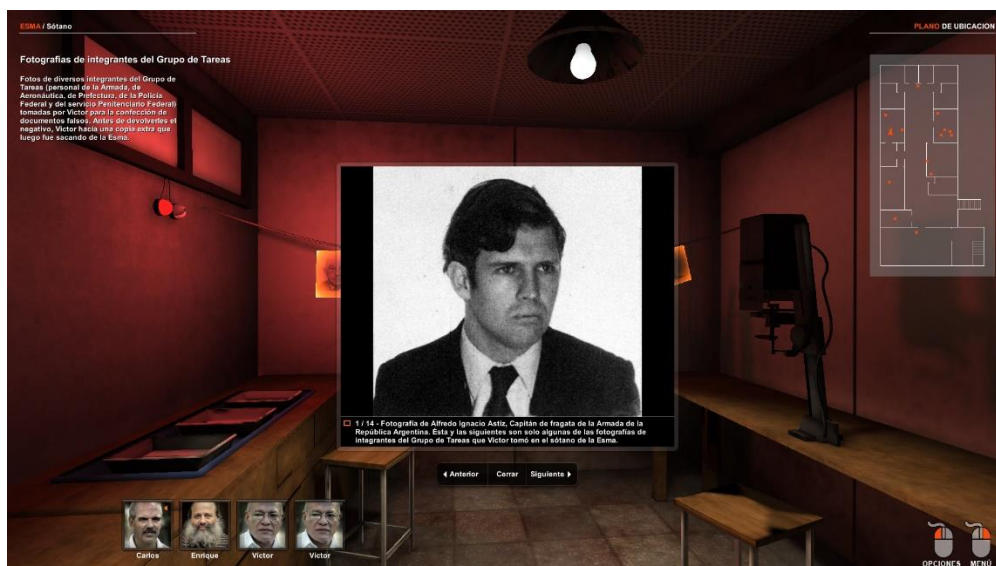


Ilustración 2 - Material adjunto en la animación. En este caso se observan las fotos sacadas por Basterra en la ESMA en el espacio del sótano del CCD. (Huella Digital: ESMA)

El segundo motivo que motorizó la decisión por el 3D interactivo, fue el de la función educativa: “eso tiene que ver con que es un material muy natural para el uso de los pibes, para las generaciones más jóvenes. Les da un acceso más natural que, tal vez, sentarse a mirar un video”.

Asimismo, con el correr de los proyectos, el equipo productor se encontró con otra función, la de memorial. “Eso se hizo patente en la presentación que hicimos de Campo de Mayo en la Universidad de Gral. Sarmiento, donde estaba la hija de un desaparecido y dijo que había conocido el último lugar donde había estado el padre. Ese sentido también nos pareció importante”, afirma Malamud.

Con respecto a los *niveles de interacción* previstos, los usuarios pueden recorrer libremente los espacios e indagar en cada una de las salas. Afirma Malamud: “el nivel de interacción es el que se ve. Existe la posibilidad de recorrer distintos escenarios. Es transparente al usuario, se va cargando y se puede pasar por un menú para ir de escenario a escenario. Pero, en general, se puede recorrer todo como un continuo”.

Al ingresar a cada espacio, se disparan testimonios sonoros automáticamente y también en algunas de las salas del recorrido se pueden encontrar imágenes resaltadas que permiten el acceso a más contenido: “otra cosa que sucede en la interacción es la existencia de material interactivo, hay material de televisión, de radio y de gráfica, que están vinculados a algún elemento. O sea, hay un televisor en algún lado -y efectivamente estaba ese televisor, por ejemplo, en el sótano de la ESMA-, entonces uno clickea en él y

hay una publicidad o algún pequeño fragmento de un noticiero de la época, donde aparece algo significativo”.



Ilustración 3 – Elementos interactivos: diferentes elementos se destacan como disparadores de la interacción para acceder a más información. Por su parte los testimonios se disparan automáticamente al ingresar a cada espacio. (Huella Digital: La Cacha)

Asimismo, son los testimonios de cada uno de los sobrevivientes -los cuales se disparan automáticamente al ingresar a cada espacio-, los que llenan de contenido a la animación. De esta manera lo plantea Malamud, al afirmar que “Para nosotros el tema de los testimonios es fundamental. Pensamos que el 3D es una complementación de los testimonios y no al revés. Sin los testimonios, creemos que este proyecto no se sostiene, pero el 3D les da una contundencia a los testimonios muy importante, al visualizar de qué están hablando”.

Con respecto a las herramientas de *participación*, en el caso de estos proyectos, la misma se ha habilitado especialmente en el ámbito *offline*, con presentaciones en vivo para sobrevivientes e instituciones educativas. “En un momento mostramos el proyecto terminado por primera vez a casi todos los sobrevivientes juntos. Fue tremendo. Terminamos de mostrarlo, estaba la luz apagada y fueron dos o tres minutos que parecieron eternos, un silencio... nadie decía nada. Estaban todos shockeados. En ‘Atlético’ estuvieron todos tabicados, casi todo el tiempo... una persona había estado en la enfermería, otra persona había ido a una salita... Entonces era como la primera vez que lo veían”.

Por su parte, la participación online no estuvo prevista desde el inicio del trabajo: “No hicimos trabajo de redes, tampoco es algo que nos entusiasme mucho. Nosotros a lo

que más apuntamos es al tema judicial y al tema educativo”. Solo se habilitaron cuentas en Facebook e Instagram, para una muestra general del trabajo de la productora, pero sin una búsqueda de generar espacios de co-creación por parte de las y los usuarios.

Por último, en cuanto a la reconstrucción de la memoria y el uso de *fuentes testimoniales y documentales*, el proceso demandó entre año y año y medio para cada uno de los proyectos. En el caso puntual de “La Cacha” -del mismo modo de “Club Atlético- el espacio original había sido derrumbado por lo que no contaban en la actualidad con la posibilidad de recorrerlo, lo que hizo más laborioso el proceso de reconstrucción. “En el caso de los lugares existentes, empezamos por ir al lugar y tomar medidas precisas. En los otros casos, por suerte conseguimos de alguna manera planos o algo que daba cuenta de cómo era el espacio. En el caso de "La Cacha", eso fue una emisora de radio y conseguimos todos esos planos. Por supuesto, no estaba todo igual y hubo subdivisiones, pero ya teníamos las medidas básicas, cómo era la estructura”.

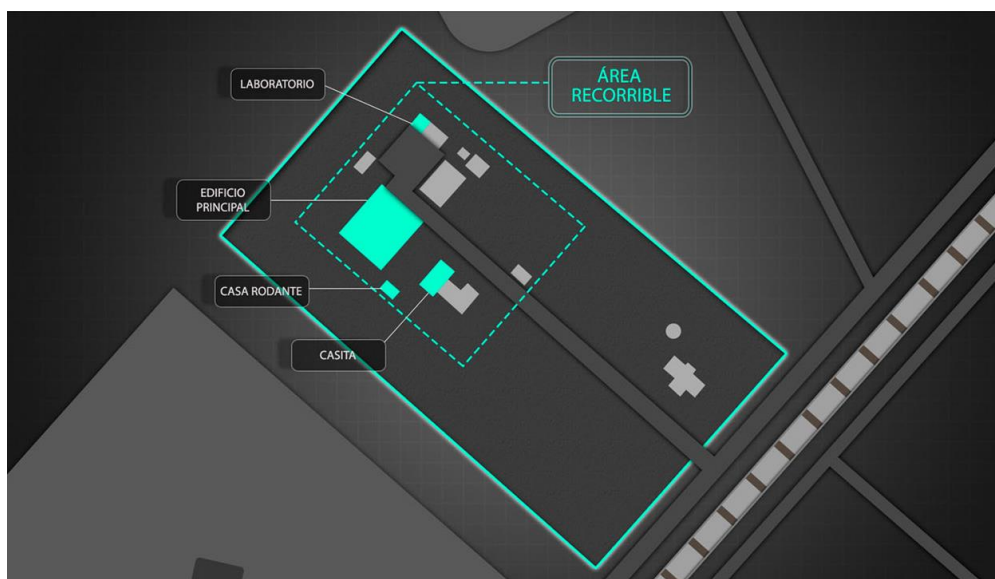


Ilustración 4 - Plano de ubicación de los edificios al interior del predio de "La Cacha" donde se aprecian las edificaciones y el área recorrible en la reconstrucción 3D. (Huella Digital: La Cacha)

“En general, lo que hacíamos era un primer modelado muy básico y una primera ronda de entrevistas. En esa primera ronda nos poníamos en contacto, charlábamos y tomábamos testimonio, pero mostrábamos eso para ir corrigiendo. A partir de esa primera lista de correcciones, de todo lo que nos iban contando y de cómo íbamos compatibilizando todas estas cosas, hacíamos una segunda versión y serie de entrevistas y pulíamos todo lo que hubiera que pulir. Ya ahí hablábamos más de iluminación, de texturas, de objetos y detalles que había en uno u otro ambiente. Si ameritaba -ya que no

lo hicimos en todos los casos- hacíamos una entrevista más para chequear detalles, antes de darlo por cerrado”.

Este proceso de reconstrucción de la memoria fue trabajando no solo con las fuentes documentales tales como planos, documentos de la época, material fotográfico y de prensa, sino con fuentes testimoniales, usando las declaraciones de las y los sobrevivientes como fuente de información de primera mano. Además, cabe destacar que desde un primer momento se definió realizar las entrevistas de manera individual para evitar que los testigos se influenciaran entre si con sus recuerdos. “Hay un ida y vuelta complejo, hay una memoria colectiva pero fragmentaria, pero con partes individuales que se fue plasmando en el modelo o en el proyecto. Ahora, a ese proyecto ninguno de los sobrevivientes lo conoce, así como está. En general todos tienen experiencias fragmentarias”.

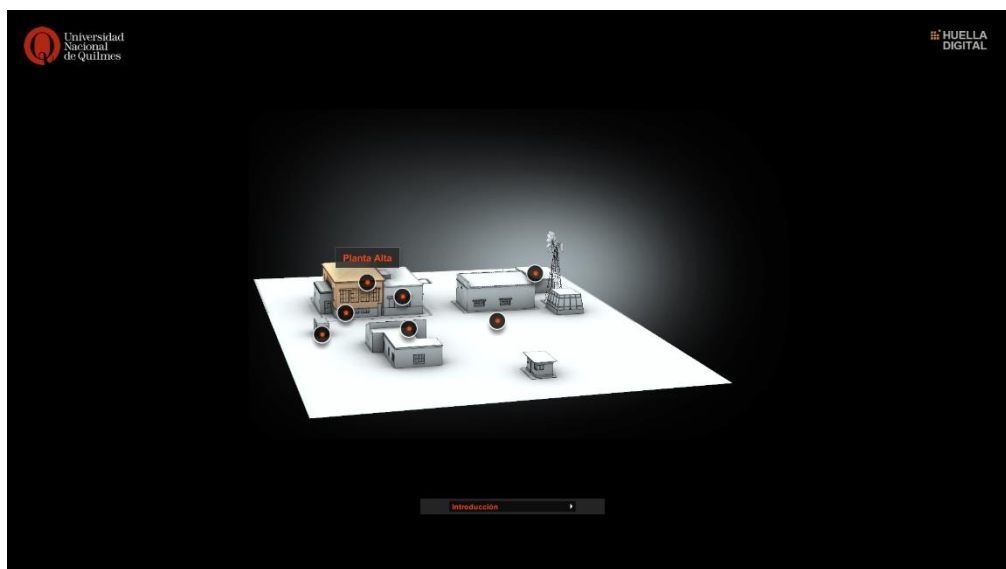


Ilustración 5 - Reconstrucción general del espacio, a partir de las fuentes documentales y testimoniales. En la actualidad, una autopista pasa sobre lo que fue el CCD. (Huella Digital: La Cacha)

En definitiva, este documental interactivo realizado mediante animación 3D, no solo fue utilizado en instancias judiciales y en ámbitos educativos, sino que permitió a las y los sobrevivientes del espanto, conocer los espacios en los que habitaron durante su detención, así como a familiares de las y los detenidos-desaparecidos, saber en qué lugar estuvieron por última vez sus seres queridos. Una sumatoria de memorias fragmentarias que logró reconstruir espacios que ya no existen, pero que no deben ser olvidados.

3.1.1.2 Ficha de Análisis

A. Identificación	Título	Huella digital. Centro clandestino de detención La Cacha.		
	Año	2021		
	País de origen	Argentina		
	URL	https://www.huelladigital.com.ar/V6/cacha/		
	Modelo de producción	Coproducción		
	Temática	Derechos Humanos. Espacios de Memoria.		
	Formato	Documental Interactivo.		
B. Producción	Entidad productora	Huella Digital Universidad Nacional de Quilmes		
	Tipología de la productora	Coproducción entre productora independiente e institución universitaria.		
	Perfiles profesionales especializados	Dirección general. Investigador/a. Redactor/a. Diseñador. Realizador 3D. Programador. Diseñador de Interfaz. Realización Web. Edición de sonido		
	Financiación y premios	Ganador de la convocatoria de proyectos de investigación orientados por la práctica profesional.		
	Herramientas y recursos tecnológicos	Sitio web. Maquetas 3D interactivas. Video. Fotografía. Audio.		
C. Estrategias	Distribución	Plataformas	Sitio web	
		Transmedialidad y proactividad	No	
		Medios móviles	Si	
	Interacción, medios y lenguajes	Modos de navegación e interacción	Libre.	
		Hipertextualidad	Si	
		Uso de medios y lenguajes	Si	
		Recursos de la retórica inmersiva	Si	
		Tecnologías inmersivas	Si	
	Participación y dimensión social	Gamificación	Si	
		Perfiles en redes sociales	Facebook Instagram	
			Conexión con la comunidad	Formulario de contacto. Redes sociales.
Espacios de co-creación		No		

Cuadro 4: ficha de análisis de “Huella Digital: La Cacha”, a partir de una elaboración de Vázquez-Herrero (2019).

3.1.2 Análisis de Caso: Relatos de Reconciliación. (Colombia)

Relatos de reconciliación es un documental transmedia interactivo animado de 2021, abocado al recorrido por las huellas de la violencia colombiana. En su desarrollo elabora un tejido con las historias de las víctimas y victimarios del conflicto armado y social que atravesó a Colombia, especialmente en la región del Putumayo, al sur del país.

A lo largo del documental se reconstruye la memoria de las víctimas del desplazamiento forzado por parte de los diferentes agentes del conflicto: guerrillas, paramilitares y miembros del Estado. Entre los testimonios se ponen en juego historias de desaparición, asesinato, reclutamiento forzoso, violencia sexual, delincuencia común y narcotráfico.



Ilustración 6: Fotograma del largometraje. Las historias fueron alternando diferentes técnicas de animación. En el caso de la imagen se trata de la técnica digital.

“La historia de Colombia ha estado marcada por la violencia y la guerra, según los registros en Colombia hay más de ocho millones de víctimas del conflicto dependiendo del gobierno de turno, han llamado a la guerra terrorismo, conflicto armado o guerra interna; el caso es que, por diferentes razones, campesinos colombianos, compadres, amigos, familiares con diferentes uniformes se matan entre sí” (Monroy López y Pérez Sánchez, 2020, p.81).

En el inicio de este proyecto, en 2015, docentes y estudiantes del Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) comenzaron a trabajar con contenidos referentes a la reconstrucción de la memoria y a la reparación simbólica de las víctimas del conflicto armado.

Olaya Quintero (2020), en su Tesis de la Maestría en Comunicación Política analiza este documental y sus objetivos: "para la construcción de las piezas finales de los estudiantes fue fundamental el trabajo conjunto de las víctimas para la construcción del ejercicio final. Lo que querían es que su historia se viera reflejada, que quienes observaran sintieran el horror que sintieron y ante todo desmentir aquellas narrativas construidas por otros actores. (p. 29)

El proyecto consistió en sus inicios en diversas piezas documentales lineales, para luego construir un documental multimedia interactivo, con la participación de los relatos de 16 víctimas y la musicalización de la Orquesta Filarmónica de Caldas. A su vez, posteriormente a su presentación, se desarrollaron materiales gráficos relacionados, los cuales fueron entregados a los entrevistados para poder contar con acceso al proyecto, ya que la mayoría de ellos no cuenta con acceso a internet.



Ilustración 7: Página de inicio del sitio web donde se aloja el documental interactivo animado.

Asimismo, el documental interactivo se construye a partir de imágenes animadas que van entrelazando la narrativa e invita en una sección abierta a la participación a los usuarios a dibujar fotogramas y compartir en sus redes sociales.

En el artículo *Un dialogo para animar la educación y la paz en Colombia*, Rubén Monroy López y Martha Pérez Sánchez (2020) reflexionan: “Este fue el objetivo social del proyecto: aportar a que la sociedad pueda escuchar las voces de quienes han estado en medio de la violencia, comprender la complejidad de las historias y tomar acciones para construir una cultura mucho menos violenta, el carácter educativo permitió crear espacios para hablar y comprender el posconflicto de una manera más humana, intentando

representar la vida de los protagonistas de estas historias, ver su relación a través de las posibilidades interactivas y plantear una propuesta artística en animación” (p.83).

3.1.2.1 Variables de Análisis

El documental transmedia interactivo animado *Relatos de Reconciliación* trabaja como *temática* las consecuencias de la violencia armada en Colombia, desde los siguientes tipos: delincuencia común, desaparición forzada, desplazamientos, maltrato familiar e infantil, paramilitarismo, prostitución forzada, terrorismo y violencia sexual, entre otros. Estos ejes relacionados con la violencia a su vez son utilizados como palabras clave en la navegación del sitio.

El conflicto armado en Colombia es un hecho sumamente complejo y por lo que la variedad de violencias se trabaja de manera diversificada. Así lo plantea el realizador del proyecto, el animador y docente Rubén Monroy López: “cuando empecé a ver este tipo de proyectos, que no son tan fáciles de abordar, entenderás que la violencia en Colombia no es algo como de "los buenos contra los malos". Aquí hay muchos grises, malas personas, personas violentas, personas que han ejercido la violencia, han sido muchos. Hay muchos actores, así que decidir quiénes son los buenos y quienes los malos -que es un poco lo que pasa con la política internacional en estos días- es un discurso muy violento, un discurso que te permite agredir al otro”.

El proyecto comenzó por distintas variables. Por un lado, la necesidad personal de Monroy, luego de haber vivido durante muchos años en Europa estudiando Animación, de reconectar con la realidad de su país desde el punto de vista más social: “ahí empecé a sentir la necesidad de contar cosas que no fueran mías, así de sencillo, sino de poner el arte al servicio de la gente”.

En ese marco comenzó a dictar clases en la carrera de animación del SENA – Centro para la industria de la Comunicación Gráfica de Colombia. “Me di cuenta de que el 1% de los estudiantes de animación conseguía trabajo, conseguía un empleo, después de estar dos años, todos los días durante seis horas diarias, una cosa abrumadora, y nadie conseguía trabajo. Entonces en algún momento me dije 'esto no va bien, tal vez lo que necesitamos hacer es producción justamente. Producir nuestro contenido y que ese contenido ellos lo puedan replicar de alguna manera a futuro”.

Por último, este proyecto se dio inicio en el marco del proceso del Plebiscito por la Paz¹¹ en Colombia, lo que significaba repensar a la sociedad en el post conflicto armado. “Entonces, la naturaleza social de Relatos de Reconciliación obligó a comprender los hechos históricos del conflicto para poder establecer diferentes perspectivas y que el estudiante/realizador pudiera dar su propia interpretación responsable con los protagonistas. Inicialmente, los estudiantes recopilaron relatos de violencia de personas cercanas a su entorno. La investigación tuvo dos corrientes: una, desde el aspecto social para comprender las historias y otra, desde el arte para interpretarlas” (Monroy López y Pérez Sánchez, 2020, p.77).



Ilustración 8: Contenido adicional. El material audiovisual del documental se encuentra acompañado de la transcripción de las entrevistas y de capturas de diferentes fotogramas.

En cuanto a la *tipología de la productora*, este proyecto, si bien formaba parte de los trabajos académicos enmarcados en el SENA, no contó con financiación. El mismo se fue desarrollando en diferentes cohortes de la carrera de animación y fue principalmente autogestionado por sus realizados. “No hubo financiación de ningún lado. Fue un proyecto totalmente extraño dentro de la ruta profesional de los proyectos. El SENA, al ser tan grande, pensaba que esto era una cosa pequeña. Yo siempre pensaba en un largometraje, en una cosa grande, en dimensiones de escala grande. Pero el SENA nunca lo vio así”, explica Monroy. Con el correr del tiempo se fueron sumando otros actores institucionales como la Universidad Nacional de Caldas, la Filarmónica de Caldas

¹¹ El Plebiscito por la paz fue un mecanismo de participación ciudadana basado en la democracia directa, con el que el por entonces presidente de la República Juan Manuel Santos convocó a la ciudadanía para aprobar o rechazar el acuerdo de paz que fue negociado entre el Gobierno Colombiano y el grupo guerrillero más grande del país, las FARC. Este acuerdo se negoció entre el 2012 y el 2016, con el objetivo de finalizar el conflicto interno armado que duró 52 años. Se puede encontrar más información sobre este proceso en <https://latinmo.net/es/case/5151/>

y diferentes organizaciones no gubernamentales, quienes aportaron principalmente el factor humano.

El rol de las ong's fue fundamental en el proceso: "En Minga, una de las organizaciones, ya venían en un proceso con líderes en los territorios. En ese caso, eran personas en el Putumayo, que es una región bastante alejada donde hay bastante violencia. Es un cruce fronterizo con Ecuador. Aquí es como que confluían muchas cosas. Nosotros nos pudimos desplazar al Putumayo y ahí hubo un encuentro muy interesante. Lo primero fue que nosotros no solo teníamos una comunicación con las víctimas, sino que teníamos a las psicólogas que hacían parte de ese proceso. Entonces de alguna forma, había una doble vía: es importante contarnos esas historias para que esto lo puedan ver otras personas y volverlo universal, para que muchas personas se vean reflejadas en el dolor. Pero claro, luego de soltar todo ese momento, obviamente las personas quedaban destrozadas después de haber contado su historia, y lo más importante era que teníamos esa posibilidad de tener a las psicólogas Olga y Sonia, que estaban ahí con nosotros. Entonces había otra vez como una dinámica de calma, de entender un poco estos procesos".

Esta falta de financiación es visible en la actualidad en la web, donde los videos no se encuentran disponibles debido a que el documental se puede ver en la plataforma FILMIN, la cual no permite que el material audiovisual se encuentre disponible en otro espacio de la web. Este acuerdo permite a Monroy, abonar mensualmente los costes de dominio y hosting del documental.

En cuanto al *formato* elegido, si bien en un primer momento el proyecto estaba destinado a realizar solamente un largometraje documental lineal, con el correr del tiempo la gran cantidad de historias, contenidos y propuestas requirió pensar en una web y, con ello, una propuesta interactiva. "Al principio era para que vaya al largometraje, pero después se empezó a volver una ola gigante y entonces empezamos a necesitar encontrar como un repositorio del sustento. Ahí empecé con todo esto de la web, apoyados por Juan Camilo González que fue uno de los tres programadores que tuvimos a lo largo del tiempo. Se empezó a generar este tipo de lugares donde uno pudiera depositar cosas que son distintas, audios, notas de revistas, recortes. Había muchas cosas, entonces creo que todo empezó a cambiar con el volumen de información y a necesitar otro tipo de estructura, no tan lineal".

Al pensar en un proyecto interactivo, el equipo debió necesariamente abocarse a pensar las diversas *herramientas de interactividad*, y los recorridos posibles por parte de las y los usuarios. Un primer nivel se da desde el trabajo con los diferentes tipos de violencia, otro nivel por medio de las diversas técnicas de animación y un nivel a través de la utilización de palabras claves. De este modo, el accionar de las y los usuarios iría definiendo el recorrido propio a lo largo de los diversos testimonios.

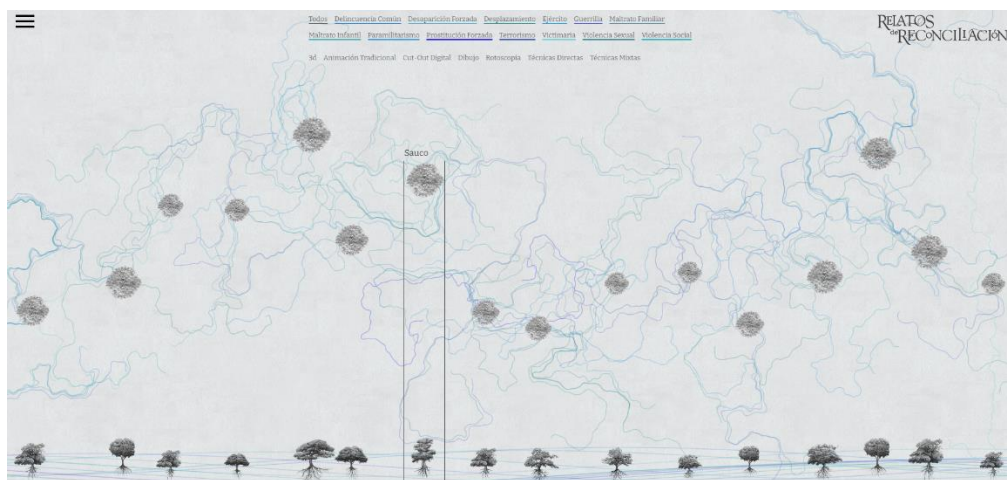


Ilustración 9: Menú de navegación. La navegación del sitio prevé diversas herramientas de interactividad y de toma de decisiones por parte de las y los usuarios.

La estética también pensada desde la web utilizó las metáforas visuales de ríos y árboles en vías de extinción como medios de navegación por el contenido. “Todos los árboles que se ven, por la lógica que en algún momento se construyó, refieren a víctimas que nos prestaron su relato y había muchos que sus nombres no podían salir, tenían reserva de identidad. Entonces pensé que todos ellos podrían ser árboles en vías de extinción: araucaria, magnolia, entre otros. Un pequeño porcentaje son sus nombres reales, pero el 90% son nombres de árboles, pero árboles en vía de extinción. A mí me hizo pensar que ojalá que este proceso de reconciliación nos haga pensar que estas personas que sufrieron violencia van a estar en extinción, que no vamos a ver más personas víctimas de la violencia en Colombia. Y la forma en la que los árboles se encuentran son los ríos. Cada tema tiene un color y de ese color es el río que atraviesa a todos esos árboles. Ese dolor de ese tipo de violencia cruza varios árboles”.

Por su parte, al pensar las herramientas de participación, el equipo en un primer momento desarrolló un espacio de foto virtual donde invitar a las y los usuarios a aportar con sus mensajes, pero la delicada problemática terminó obligando a cerrar esta opción. “Esto fracasó de una manera estrepitosa porque la gente podía, de alguna forma, decir

una estupidez de la forma más correcta que te permite el español o revictimizar a las personas, simplemente diciendo un par de palabras, que pueden estar bien escritas, sin decir malas palabras o groserías, pero puede ser igual o peor de hiriente. Entonces, como ‘Relatos de Reconciliación’ no se podía permitir revictimizar a nadie, entonces se quitó toda la parte de ese foro”. En ese sentido, también se dejó de lado la habilitación de redes sociales, donde la cultura del comentario acusador lamentablemente es una realidad frecuente.

Por otra parte, existe otra instancia de participación -aún disponible en la web- que invita a dibujar y compartir, evitando el agravio habilitando a pensar a las y los usuarios de otra manera, cómo lo pensaría un animador. “Donde se puede hacer una animación, por medio de ocho fotogramas y sale la descarga de un gif animado y se puede compartir en las redes sociales. Era un poco la forma de compartir y de hablar del proyecto. Si quieres hablar del proyecto, pues dibuja”, concluye Monroy.

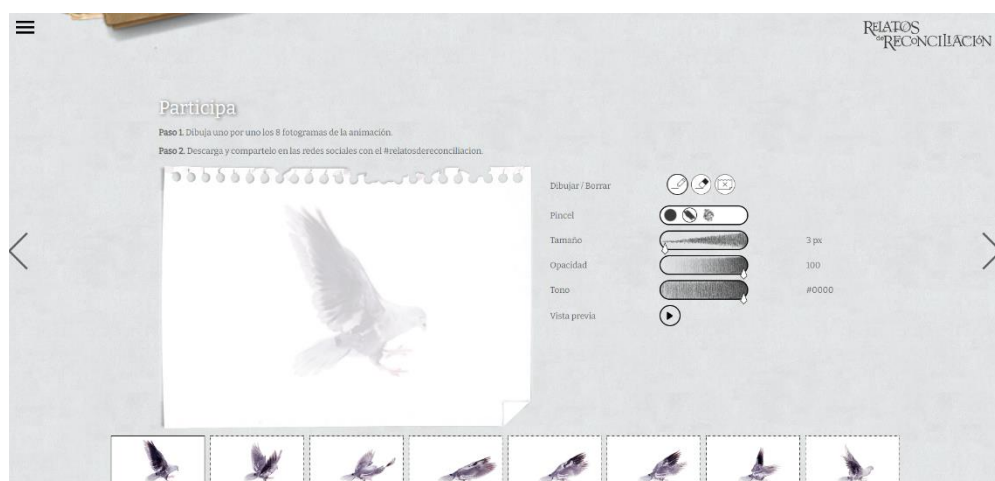


Ilustración 10: Herramientas de participación. La ilustración es la vía de participación ofrecida desde el proyecto, permitiendo al usuario dibujar fotogramas, descargarlos como gif animado y compartirlo en sus propias redes sociales.

Como ya fue mencionado anteriormente, fue justamente la gran variedad y cantidad de fuentes documentales y testimoniales lo que definió la realización de un producto interactivo, como repositorio del material conseguido. Una de las primeras tareas al abordar cada una de las historias fue la recolección de información y documentación acerca del proceso histórico por parte del equipo de animadores. “Lo que hacíamos era profundizar sobre los temas, por ejemplo, sobre qué es la guerrilla, por qué se hicieron, por qué están en esos territorios, por qué no quieren formar parte del proceso de paz, etc. Así que uno se tenía que documentar de cada uno de los conceptos, porque

era lo primero que había que hacer. En ‘Relatos de Reconciliación’ tú no podías empezar a dibujar sin antes fundamentar tu historia”, explica Monroy.

Esa profunda tarea de recolección de fuentes y testimonios, sumado al trabajo de cada uno de los animadores, programadores y músicos implicados llevó a una reconstrucción de una historia terrible por medio de herramientas artísticas. Pensando en la reconciliación no sólo como un simple concepto, sino como un proceso de búsqueda para un país entero, con un dolor que lo atraviesa y que, por medio del arte, se vuelve universal.

Concluye Monroy, sobre la finalidad del documental: “Desde el *flipbook*, la web o el mismo largometraje, todo esto debería mostrar que el movimiento también habla. Desde el cine uno nunca reflexiona tan potentemente como con el movimiento. Cada fotograma es una decisión artística y es una decisión que tiene que estar fundamentada, tiene que estar ahí por algo. Pensar así creo que hace que el largometraje, por lo menos, aunque no sé si se vea, pero espero que así sea, que tenga un enfoque más esperanzador así sea doloroso de ver y fuerte de digerir. Muchos de sus relatos son audios que son absolutamente complicados de entender, son audios que se hicieron en la tienda, que se hicieron en cementerios, en mercados, en territorios complicados, donde no puedes tener una cabina y pedir que repitan, eso no se puede. Sale lo que sale y así salió, y así es el largometraje y siento que eso debe tener un enfoque bastante crudo, pero a través del arte tenemos que intentar -no se si conseguir-, por lo menos intentar hacer que la gente que lo vea se sienta mejor, que por lo menos lo ponga a pensar”.

3.1.2.2 Anexo: Ficha de Análisis

A. Identificación	Título	Relatos de Reconciliación	
	Año	2021	
	País de origen	Colombia	
	URL	https://www.relatosdereconciliacion.com/	
	Modelo de producción	Coproducción	
	Temática	Violencia política. Conflicto armado. Desapariciones forzadas,	
	Formato	Documental transmedia interactivo animado	
B. Producción	Entidad productora	Enserio Films, Alterna Vistar SENA - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica. Universidad de Caldas	
	Tipología de la productora	Productora independiente Centro Educativo Superior	
	Perfiles profesionales especializados	Dirección multimedia. Composición musical. Diseño gráfico. Desarrollo web. Dirección de Animación. Diseñador de sonido. Ilustrador. Animación 3D. Dirección de Arte	
	Financiación y premios	Premios Quirino	
	Herramientas y recursos tecnológicos	Sitio web Animación 3D Animación Tradicional	
C. Estrategias	Distribución	Plataformas	Si
		Transmedialidad y proactividad	Si
		Medios móviles	Si
	Interacción, medios y lenguajes	Modos de navegación e interacción	Si
		Hipertextualidad	Si
		Uso de medios y lenguajes	Si
		Recursos de la retórica inmersiva	No
		Tecnologías inmersivas	No
	Participación y dimensión social	Gamificación	Si
		Perfiles en redes sociales	No
		Conexión con la comunidad	Si
Espacios de co-creación		Si	

Cuadro 5: ficha de análisis de “Relatos de reconciliación”, a partir de una elaboración de Vázquez-Herrero (2019).

3.1.3 Análisis de caso: Paisajes forenses (México)

Paisajes forenses (*Forensic landscapes*) es un documental multimedia interactivo alemán/mexicano por el cual se explora los paisajes de la desaparición forzada y el trabajo forense en América Latina, haciendo especial foco en México, Guatemala y Argentina.

Por medio de un entorno inmersivo, este proyecto navega por videoensayos y fichas de personajes, distribuidas sobre composiciones híbridas entre collages, ilustraciones y atmósferas sonoras.



Ilustración 11: Página de inicio del documental *Forensic Landscapes*.

Anne Huffschmid, investigadora, directora y guionista del documental, detalla el universo narrativo creado para el proyecto: “Un relato multisituado y multidimensional; una suerte de cartografía fílmica que no impone la linealidad del documental, aunque sí sugiere rutas temáticas que llevan a lxs usuarixs del hoyo negro hasta el desborde y más allá. A diferencia de la producción textual generada a lo largo de esta investigación (...), este relato- espacio audiovisual busca asociar lo sensorial con lo analítico, hacer sentir con hacer entender, crear experiencia, pero también legibilidad”. (*FORENSIC LANDSCAPES*, 2020)

La construcción de la narrativa en este proyecto se compone de la participación de antropólogos forenses, familiares de desaparecidos, colectivos de búsqueda, arqueólogos, psicólogos, fiscales y policía federal. “Cada personaje contribuye a la edificación de una memoria colectiva debido a los testimonios desde su perspectiva del fenómeno mayor. Los escenarios reconstruyen la realidad en 360 grados como la

representación de la zona de búsqueda el cual refleja la división entre las autoridades y los familiares” (Martínez Borja, 2021, p.11).

La navegación y las ilustraciones generan un ambiente inmersivo y un viaje del usuario siempre diferente, investigando en las imágenes en la búsqueda de pistas que reconstruyen una memoria del espanto y del compromiso forense en América Latina. Por medio de textos, audios y videos se va rearmando un rompecabezas que entreteje las diversas realidades en México, Guatemala y Argentina en una historia común.

3.1.3.1 Variables de análisis

Si bien la alemana Anne Huffschmid tiene una larga experiencia en trabajar la *temática* de la memoria y el espacio urbano, la problemática forense se le presentó como posibilidad investigativa en el año 2012, en la ciudad de Buenos Aires, en el marco de los “Juicios por la Verdad”.

“En el estrado estaba una mujer de mediana edad, de hablar suave y pausado, quien relataba de cómo se había enfrentado a un conjunto de huesos hallados en las orillas del Río de la Plata, de cómo las marcas en estos fragmentos develaban el destino de un ser humano —de haber caído de gran altura— y como, a través de un cruce complejo de lecturas y contextos fue posible que estos restos recuperaran un nombre: es Pedro, los nombró finalmente la experta en el estrado, y es Cristina, a quienes se les aventó, vivos aún, desde uno de los llamados vuelos de la muerte. (...) Un par de años después me encontré, en otra punta del mismo continente, a un puñado de jóvenes arqueólogos quienes habían decidido que ya no bastaba meterse en al análisis y la conservación del patrimonio prehispánico del México antiguo, sino que se tenían que enfrentar a las secuelas de una faceta espeluznante del presente mexicano: las incontables fosas clandestinas, los esqueletos sin nombre que de ahí emergen, los miles y miles de hombres y mujeres ‘desaparecidos’ en los últimos años” (Huffschmid, 2015, p.196).

La investigadora, con experiencias anteriores en ensayos fotográficos y cine, aclara que ella no trabaja con la noción de memoria histórica, sino que su objetivo es hacer memoria del presente. Sus investigaciones durante más de diez años se cruzaron con la labor forense, sumado a la escalada de violencia en México, al cual considera como

su segundo país. “Entonces a mí, toda esa noción de lo forense como dispositivo de reconstrucción y también narrativo, me interesó muchísimo. Ahí fue un poco mi enganche entre mis diez años en el campo de la memoria, con el tema del campo de lo forense”.

En ese sentido, en 2013 realizó una exploración en el territorio, conjuntamente con Thomas Walter. Años después esta exploración se convirtió en investigación, acogida por el Instituto de Estudios Latinoamericanos de la *Freie Universität Berlin* y subsidiada, hasta finales de 2018, por la *Deutsche Stiftung Friedensforschung* (DSF).

El documental multimedia interactivo, por su parte fue facilitado por un subsidio de la *VolkswagenStiftung* en 2019. Huffs Schmid destaca la necesidad de contar con recursos a la hora de llevar adelante este tipo de procesos de larga data: “trato de conseguir los recursos para mis investigaciones, porque siempre son de cierta extensión, dos, tres o cuatro años. El trabajo sobre los forenses fue más largo y con más financiación”. El trabajo se realizó en colaboración con el Laboratorio Iberoamericano de Documental, dirigido por Pablo Martínez Zárate. Asimismo, también contó con la colaboración y financiamiento del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) y de Prysm – Comunicación con Causa.



Ilustración 12: El documental *Persistencia* (dirección: Anne Huffs Schmid, co-dirección: Jan-Holger Hennies, 54 minutos, 2019) es el antecedente del webdocumental y enfoca la actualidad mexicana.

En cuanto al formato, el webdocumental se realizó en el proceso de post investigación y en paralelo con la edición de un documental lineal denominado “Persistencia”, el cual contó con la codirección de Jan-Holger Hennies y estuvo enfocado en la actualidad de las desapariciones forzadas de personas en México. “En el México actual, donde hay más de 40 mil desaparecidos, son ahora los familiares quienes se organizan para salir a campo, con pico y pala. Comenzaron a hacerlo después de la

desaparición de los 43 de Ayotzinapa, a finales de 2014” (FORENSIC LANDSCAPES, 2020).

“Esto no se concibió desde el principio como un proyecto de investigación artística, aunque yo diría que la última parte, que es el armado de la narrativa final y por qué hacer una narrativa interactiva no lineal, que es la post investigación ya la concebimos como un proceso de metodologías de investigación artística. Investigar modos de narrar” detalla Huffschmid. Para este proceso se contactó con el artista multimedia, documentalista e investigador Pablo Martínez Zárte para investigar la narrativa no lineal. “Yo había hecho cine, es un medio que me es de algún modo familiar, como la escritura o el ensayo fotográfico, pero realmente lo que para mí era algo totalmente nuevo y desconcertante era el soltar mi línea narrativa, que yo ya no iba a ser la que decida cómo se narra, sino que hubiera una arquitectura narrativa”.

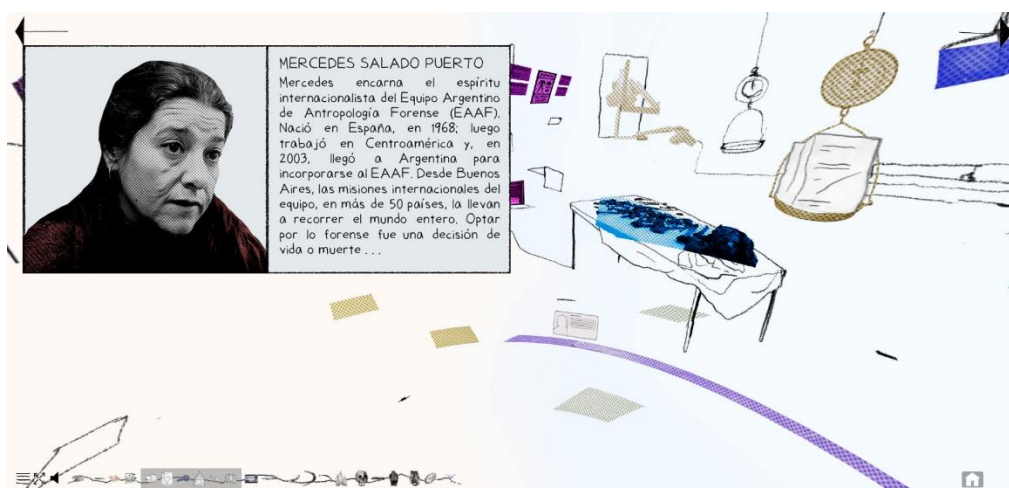


Ilustración 13: Material Interactivo. El material disponible en el documental se enfoca en la labor forense de diferentes colectivos en México, Guatemala y Argentina, estableciendo una "geografía imaginaria" entre los tres países.

Esta necesidad se dio principalmente debido a la complejidad de factores y escenarios en el tema, al sumar la labor forense en Argentina y Guatemala. “Esto fue un proceso muy rico con Pablo, que está muy inmerso en esto desde hace mucho tiempo. Entre los dos nos tomamos un buen tiempo, mientras que estábamos con Jan editando el relato lineal, viendo justamente como dejar de dar linealidad y ya no solamente con México, sino con esa geografía hasta cierto punto imaginaria de tres países que comparten cosas pero que son totalmente distintos en casi todos los sentidos. Entonces, era un relato que no se proponía decir algo muy específico ni sobre Argentina, México o Guatemala,

sino justamente sobre esa problemática de cómo concebían los espacios trastocados por la desaparición y cómo concebían sobre todo las agencias resistentes ante ellos”.

Con respecto a los *niveles de interacción*, la misma se va dando dentro de una atmósfera inmersiva, donde por medio de gif animados ubicados dentro de paisajes en 360° el usuario puede ir descubriendo diversas piezas de información, como entrevistas audiovisuales o fichas de personajes. En ese marco se va generando una experiencia visual y sonora donde las y los usuarios eligen su propio recorrido.

Sin embargo, y aun a pesar de la accesibilidad técnica del proyecto, la realizadora plantea sus dudas acerca del efectivo acceso a la información por parte de, al menos, los colectivos de afectados: “La narrativa interactiva es de difícil acceso para muchos públicos. Yo creo que también hay públicos en otros lados, no directamente afectados, que han tenido alguna dificultad. Que realmente se llegue a explorar, en sus 120 minutos de contenido audiovisual, es muy poca gente”. Sin embargo, y aún a pesar de estos interrogantes, Huffschmid comenta que ya ha incorporado esta narrativa en su trabajo y que de esta manera está trabajando su actual investigación: “refleja mucho mejor y está mucho más cercano a los procesos que estamos investigando, que no son lineales, sino que son complejos, dan idas y vueltas”.

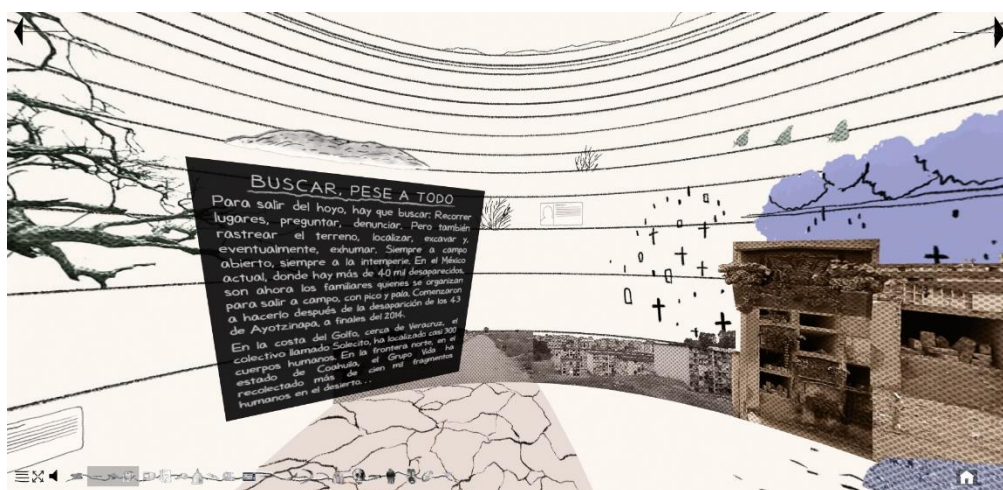


Ilustración 14: Por medio de las herramientas de interacción provistas, las y los usuarios pueden describir en los gifs animados diferentes opciones de información, como relatos audiovisuales o fichas de personajes.

Por otra parte, en cuanto a las *herramientas de participación*, desde el equipo se definió desde un primer momento no incluir herramientas de resonancia dentro del webdocumental. A su vez, el estreno del webdocumental se realizó en un cine, aun cuando esto sonara como un contrasentido. Sin embargo, poco después del estreno, llegó el

confinamiento de la pandemia, por lo que esta participación presencial dejó de ser una opción.

Sin embargo, fueron en las herramientas de lo virtual y el debate acerca del proyecto en diversos foros donde encontraron mayor resonancia. “De los familiares o los forenses que están ahí, la verdad sentí que no había mucha disposición. Y eso es un tema muy interesante: ¿quién usa?, ¿quién mira?, ¿quién hace el viaje y cómo? Y en cambio, tanto en espacios de arte como de investigación, hubo muchísima gente de todos lados que se metió ahí, armando sus propios viajes, con sus propias preguntas... la resonancia fue mucho más ahí que en el propio medio, porque resultó complejo”, reflexiona la realizadora.

Por último, en cuanto al uso de fuentes testimoniales y documentales para el proceso de reconstrucción de la memoria, se plantea desde la producción que el documental multimedia interactivo no estuvo previsto desde un primer momento -como sí la investigación de índole académica y el largometraje lineal-, pero que en el momento de post investigación fue necesario poder pensar otras maneras de narrar. “Entonces la complejidad era que teníamos registros de tres escenarios, totalmente contrastados. La verdad, era muy difícil narrarlo en un solo relato. Entonces se tomó primero la decisión, ya que había incluso un compromiso con los propios colectivos, de armar un relato sobre lo de México, que es la película "Persistencia" y esto era dejar fuera cualquier otra referencia y concentrarnos por otro lado en armar un relato que fuera coral, con una estructura más analítica, pero también trabajar con lo sensorial”, concluye Huffschmid.

3.1.2.2 Ficha de Análisis

A. Identificación	Título	Paisajes forenses (<i>Forensic landscapes</i>)	
	Año	2020	
	País de origen	México/Alemania	
	URL	https://forensiclandscapes.com/	
	Modelo de producción	Coproducción	
	Temática	Derechos Humanos. Desapariciones forzadas. Trabajo Forense.	
	Formato	Documental Multimedia Interactivo	
B. Producción	Entidad productora	Instituto de Estudios Latinoamericanos de la Freie Universität Berlin /Laboratorio Iberoamericano de Documental	
	Tipología de la productora	Instituciones educativas	
	Perfiles profesionales especializados	Guionista web/Dirección artística/Diseñador Web/Ilustrador/Programador/Camarógrafo Editor de video/Diseñadora sonora Corrector de color/Traductora	
	Financiación y premios	VolkswagenStiftung/Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE)/Pryma – comunicación con causa/Heinrich Böll Stiftung/ Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit Brot für die Welt /Deutsche Stiftung Friedensforschung Ganador categoría WebDoc Finnof 2020	
	Herramientas y recursos tecnológicos	Sitio web	
C. Estrategias	Distribución	Plataformas	Sitio web
		Transmedialidad y proactividad	No
		Medios móviles	Si
	Interacción, medios y lenguajes	Modos de navegación e interacción	Si
		Hipertextualidad	Si
		Uso de medios y lenguajes	Si
		Recursos de la retórica inmersiva	Si
		Tecnologías inmersivas	Si
		Gamificación	No
	Participación y dimensión social	Perfiles en redes sociales	No
Conexión con la comunidad		No	
Espacios de co-creación		No	

Cuadro 5: ficha de análisis de “Paisajes Forenses”, a partir de una elaboración de Vázquez-Herrero (2019).

Capítulo 4: Análisis Comparado de las Producciones Analizadas

“La memoria despierta es contradictoria, como nosotros;
nunca está quieta, y con nosotros cambia. No nació para ancla.
Tiene, más bien, vocación de catapulta”.

(Patas Arriba. La escuela del mundo al revés.
Eduardo Galeano)

Si bien la complejidad de cada uno de los proyectos tiene sus especificidades, el análisis comparativo en esta investigación se detiene en determinadas variables para colaborar con la indagación.

Cabe aclarar que todas estas producciones se realizaron en la última década en Latinoamérica, con la salvedad de la participación del equipo alemán iniciador del proyecto *Forensic Landscapes*. Este último trabajo fue sumado a la comparativa no solamente por la temática y espacialidad geográfica abordada, sino porque el proceso interactivo fue trabajado por un laboratorio de producciones transmedia de nuestro continente, lo que aporta la mirada regional que se está indagando con este trabajo de Maestría.

En lo que se refiere a la *temática* de los documentales, todos se encuentran atravesados por la idea de la reconstrucción de la memoria colectiva de sus pueblos. Son las particularidades regionales las que difieren, pero es notable en todos estos proyectos la decisión de no pensar en los relatos como una fotografía estática del pasado, sino hacer memoria del presente por medio de visibilizar las consecuencias de la violencia en todos sus tipos en las sociedades actuales, y convocar a la participación y activismo en la actualidad. Un ejemplo de esto es lo que plantea en la entrevista Anne Huffschmid:

“Venía de trabajar lugares de memoria, agencias de memoria, todo el vocabulario, y un poco llegando a un tope. Esto para hablarlo hoy en México, que empezó toda esa escalada de violencia extrema en la cual está inserto el país el día de hoy, desde hace quince años. Es el presente, no es el pasado. Y por eso, a partir de este encuentro con la agencia forense iba un poco con la idea de tensar todo eso que venía trabajando yo y muchísima gente que trabaja sobre memoria. Porque siempre estaba la pregunta de qué tanto nos sirve toda esa conceptualización sobre memoria para hablar de México, de lo que sucede hoy”.

Monroy también destaca esta idea de memoria del presente, más que nada teniendo en cuenta que los acontecimientos y consecuencias del conflicto armado en Colombia aún son muy cercanos y dolorosos. En esa mirada hacia el futuro también se basa la idea que atraviesa todo el proyecto: “ojalá que este proceso de reconciliación nos haga pensar que estas personas que sufrieron violencia van a estar en extinción, que no vamos a ver más personas víctimas de la violencia en Colombia”.

En el caso de todos los documentales enmarcados en el proyecto Huella Digital, su utilización tanto en los juicios por delitos de Lesa Humanidad cometidos en la última dictadura cívico militar como en los ámbitos educativos, se plantean un claro posicionamiento sobre la memoria a futuro, en la reconstrucción de ésta enmarcada en un presente donde la problemática de los Derechos Humanos en Argentina es puesta en debate nuevamente.

Como ya se ha planteado con anterioridad, la producción de no ficción en Latinoamérica en el ámbito interactivo y transmedia es muy relevante. Varios centros de innovación, como la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario -por citar un ejemplo-, se han convertido en referentes internacionales en la temática, especialmente a niveles de producción y en desarrollos académicos. Es por ello por lo que es posible acordar con la afirmación de que “en cuanto a la producción, el desarrollo de formatos de no ficción interactiva, y concretamente el documental interactivo transmedia están vinculados a la experimentación y la innovación, disociado de un modelo de negocio rentable inmediato e impulsado por otros objetivos” (Vázquez-Herrero & Moreno, 2017, p.112)

Inmersas en esta realidad, las *tipologías de las productoras* comparten realidades similares. Enmarcadas en temáticas por fuera del interés noticioso de los grandes medios de comunicación, todas encontraron en instituciones, organización y universidades a sus socios estratégicos. Asimismo, el acceso a recursos económicos es una realidad sumamente compleja en el continente, siendo el proyecto de Forensic Landscapes el que mayor acceso a financiación obtuvo, por medio de subsidios principalmente de fuentes europeas. En cuanto a los otros dos proyectos, los recursos brindados por las organizaciones e instituciones fueron principalmente humanos. En la actualidad, el sostenimiento de ambos documentales, en lo referente principalmente a la mantención mensual de dominio y hosting, se encuentran a cargo de sus propios realizadores.

Malamud, de Huella Digital, comenta las dificultades de financiación a la hora de encarar este tipo de propuestas: “es un proyecto hecho muy a pulmón y tuvimos que pelear con muchas dificultades políticas. Siempre fue con muy poca financiación o con ninguna. Por ejemplo, el hosting del proyecto lo bancamos nosotros, no tenemos ningún apoyo de ningún tipo”.

La decisión a la hora de utilizar el *formato* interactivo y transmedia tiene diversas causales a la hora de comparar las producciones. Sin embargo, cada uno de los realizadores entrevistados afirmó que este tipo de narrativas consiste en una propuesta superadora e innovadora a la hora de trabajar relatos relacionados con temáticas tan complejas como las de violencia y memoria. Asimismo, esta elección posibilita la co-creación y permite pensar un ciclo de vida de las producciones en el tiempo. Se sabe cuándo inicia la experiencia, pero no cuando termina.

Con respecto a Huella Digital, su impulsor Martín Malamud contaba con una amplia experiencia en proyectos interactivos, principalmente en juegos para televisión, y vio en la herramienta una posibilidad poderosa para la reconstrucción virtual de los centros clandestinos de detención. Sin embargo, en un primer momento la propuesta fue criticada en algunos espacios por la gamificación de un contenido de memoria: “tuvimos muchos problemas, porque para mucha gente hacer algo tan duro, tan significativo como un centro clandestino usando tecnología interactiva era como banalizarlo. Mezclaban el medio con el uso más habitual del medio que era el uso lúdico. Pero se fueron allanando y el material se fue puliendo a partir de las experiencias”.

En cuanto a Relatos de Reconciliación, la idea de construir un proyecto transmedia interactivo luego del lanzamiento del documental lineal se dio básicamente a causa de la gran cantidad de material testimonial y documental recabado a lo largo del proceso de investigación: “al tener tanto material, que casi desbordaba a la producción, y a la vez tan diverso, no los podías meter en como en una misma carpeta. Había cosas que te contaban las víctimas, había otras cosas que tu encontrabas en periódicos, había noticias internacionales que, en algún punto, eran más interesantes que las noticias locales, había un popurrí, una diversidad en cuanto al sustento que necesitábamos de alguna forma acoplarlo, ir juntándolo en un lugar. Entonces lo de la web empezó a ser muy potente y empezó a agrandarse cada vez más”.

Por último, en lo referente al formato, en *Forensic Landscapes* el proceso de construcción de una narrativa interactiva se fue dando de manera paralela a la edición del documental lineal “Persistencia”. A diferencia de este, enfocado en el trabajo de búsqueda de los colectivos de familiares de víctimas de las desapariciones forzadas de personas en México, el webdocumental se enfocó en la triangulación, por medio de una geografía imaginaria, de las realidades de la labor forense tanto mexicana, como guatemalteca y argentina. Por ello, al complejizarse el contenido, la narrativa interactiva brindó las herramientas que hicieran posible la comprensión de la problemática. Así lo explica su realizadora, Anne Huffschmid: “toda esa conexión entre distintos dispositivos se puede trabajar de un modo mucho más interesante, abierto y multiescala también en estas narrativas. Es decir, justamente para procesos de violencia y de memoria, que no son nunca lineales ni unívocos”.

Con respecto a los *niveles de interacción*, los tres documentales aportan una serie de herramientas interactivas para las y los usuarios, las que habilitan recorridos libres por el material. La interactividad corre del eje principal la mirada propia de las y los realizadores y pone en manos de las y los espectadores/usuarios el recorrido y la indagación.

En este sentido es posible citar a Jenkins (2015) cuando plantea que “asistimos a la emergencia de nuevas estructuras narrativas, que crean complejidad ampliando el espectro de posibilidades narrativas, en lugar de seguir una sola senda, con un principio, un medio y un final” (p. 124)

Un ejemplo de ello se da en *Forensic Landscapes* cuando desde la misma página de inicio se invita a las y los visitantes a recorrer el sitio desde una perspectiva forense, buscando los rastros y las marcas en pos de acceder a la información. Por su parte, en *Huella Digital*, si bien hay un mapa de ubicación es el mismo usuario el que decide que recorrido tomar dentro de las recreaciones en 3D, como también qué imágenes interactivas accionar para disparar el acceso a audios, videos o imágenes. Por último, la interacción en *Relatos de Reconciliación* se encuentra prevista desde la navegación, por medio de las metáforas de ríos y árboles en extinción, pero también por palabras claves en el menú principal, para vivir experiencias diversas en cada usuario según el recorrido seleccionado.

En cuanto a las *herramientas de participación*, en ninguno de los tres proyectos se establecieron posibilidades de participación en redes sociales o propuestas de resonancia en la web, pero si se pueden observar en los niveles de visualización y recorrido o en su posterior utilización en espacios educativos y judiciales, por citar algún ejemplo.

El único espacio de participación específicamente online existente es la propuesta colombiana de dibujar fotogramas y descargar la imagen como una animación. Lo delicado de las problemáticas, así como la dificultad de administrar redes o foros ante un discurso revictimizante y plagado de violencia en el ámbito de las redes sociales propulsó rechazar desde los momentos iniciales esa posibilidad.

Sin embargo, sí es posible hablar en cada caso de participación, pero en el ámbito de lo presencial. En esas presentaciones, en muchos casos con los colectivos de víctimas implicados la respuesta fue inmediata y la emoción fue uno de los sentimientos más repetidos.

En el caso de Huella Digital, si bien en un primer momento se pensó como un soporte a las declaraciones de las y los testigos en el marco de los juicios a los genocidas, los visionados con sobrevivientes o las propuestas en instituciones educativas fueron momentos de un ida y vuelta con las y los usuarios del proyecto. Para muchos de ellos, cada recorrido les sirvió para completar propios rastros de sus memorias. “En un momento mostramos el proyecto terminado por primera vez a casi todos los sobrevivientes juntos. Fue tremendo. Terminamos de mostrarlo, estaba la luz apagada y fueron dos o tres minutos que parecieron eternos, un silencio... Nadie decía nada. Estaban todos shockeados. En ‘Atlético’ estuvieron todos tabicados, casi todo el tiempo... una persona había estado en la enfermería, otra persona había ido a una salita... Entonces era como la primera vez que lo veían”, comenta Malamud.

Por el lado de los otros dos proyectos, las instancias de participación se dieron principalmente en las presentaciones, las cuales fueron en cines, con la Sinfónica de Caldas en vivo en el caso de la experiencia colombiana, o con la participación de los colectivos de sobrevivientes, en la ciudad de México. Aun cuando, como plantea Huffschmid, presentarlos en cines “parezca un contrasentido”, la experiencia generó una gran resonancia entre las y los presentes.

Por último, cada una de estas experiencias de no ficción interactiva contó con un inmenso proceso de recolección de *fuentes documentales y testimoniales*. Tanto la investigación como el proceso de reconstrucción de la memoria se generaron por medio del trabajo de primera mano con las víctimas de cada una de las violencias trabajadas. Asimismo, dentro de los equipos de realización se contó con el aporte de profesionales específicamente abocados a la recolección, análisis y reelaboración de ese corpus de contenidos.

En el caso de “Huella digital” estuvieron siempre presentes en el proceso de investigación las y los sobrevivientes de los centros clandestinos de detención. En el caso de “La Cacha” puntualmente -al igual que en “Club Atlético”- la desaparición de los espacios volvió más compleja la reconstrucción por lo que fueron precisas más cantidad de fuentes para lograr un relato veraz de los espacios. Asimismo, el proceso de recolección de testimonios y pruebas se fue dando en paralelo con la reconstrucción de los ambientes de detención. Malamud describe de esta manera el proceso: “en general, lo que hacíamos era un primer modelado muy básico y una primera ronda de entrevistas. En esa primera ronda nos poníamos en contacto, charlábamos y tomábamos testimonio, pero mostrábamos eso para ir corrigiendo. A partir de esa primera lista de correcciones, de todo lo que nos iban contando y de cómo íbamos compatibilizando todas estas cosas, hacíamos una segunda versión y serie de entrevistas y pulíamos todo lo que hubiera que pulir. Ya ahí hablábamos más de iluminación, de texturas, de objetos y detalles que había en uno u otro ambiente. Si ameritaba -ya que no lo hicimos en todos los casos- hacíamos una entrevista más para chequear detalles, antes de darlo por cerrado”.

Por otro lado, en la experiencia de *Relatos de Reconciliación*, es preciso recordar que este trabajo nació dentro de la esfera de una cátedra de animación. Es por ello por lo que la documentación previa a las entrevistas y al proceso de dibujo fue fundamental. De esta manera detalla el proceso Monroy: “tenemos libros, recortes de prensa, noticias nacionales, noticias internacionales, recurrimos a la hemeroteca, de todo. Al principio lo que hacíamos era profundizar sobre los temas, por ejemplo, sobre qué es la guerrilla, por qué se hicieron, por qué están en esos territorios, por qué no quieren formar parte del proceso de paz, etc. Así que uno se tenía que documentar de cada uno de los conceptos, porque era lo primero que había que hacer. En *Relatos de Reconciliación* tu no podías empezar a dibujar sin antes fundamentar tu historia. Y es la parte que fue más rica para los estudiantes, un proceso hasta si se quiere, divertido. Porque de alguna forma, eso hace

que hablar no esté permeado por una posición más eufórica. Porque uno siempre tiene proposiciones eufóricas, pero al indagar hacía que esos discursos ya no fueran totalitaristas”.

Por último, Forensic Landscapes fue el último producto de una larga investigación académica, por el cual se debió necesariamente trabajar la narrativa para poder abarcar la enorme cantidad de fuentes testimoniales y documentales resultantes del proceso. En esa traducción a su vez, que llevó una propia investigación acerca de la narrativa interactiva, se trabajó y debatió fuertemente acerca de cómo evitar la necro visualidad de la temática. Hablar de huesos y cuerpos, tanto muertos como desaparecidos, de alguna manera transitable, con el objetivo de construir una memoria del presente se encontró entre los máximos desafíos para los realizadores del proyecto.

Concluye Huffschmid, al reflexionar sobre el aporte de este tipo de narrativas a los procesos de reconstrucción de la memoria colectiva de los pueblos: “lo que aporta es que refleja mucho mejor y está mucho más cercano a los procesos que estamos investigando, que no son lineales, sino que son complejos, dan idas y vueltas. Se habilitan esas narrativas de volver a mirar cosas, de tener distintos dispositivos, de que el proceso de ir entendiendo y comprendiendo ciertos fenómenos pasa por la escucha, pasa por la mirada, pasa por escuchar lo que alguien dice, pasa por leer y pasa por volver. Y toda esa conexión entre distintos dispositivos se puede trabajar de un modo mucho más interesante, abierto y multiescala también en estas narrativas. Es decir, justamente para procesos de violencia y de memoria, que no son nunca lineales ni unívocos”.

Capítulo 4: Conclusiones Finales

“Reproduzca esta información, hágala circular por los medios a su alcance: a mano, a máquina, a mimeógrafo, oralmente. Mande copias a sus amigos: nueve de cada diez las estarán esperando. Millones quieren ser informados. El terror se basa en la incomunicación. Rompa el aislamiento. Vuelva a sentir la satisfacción moral de un acto de libertad. Derrote el terror. Haga circular esta información.”

(Rodolfo Walsh)

A lo largo de esta investigación se ha planteado que el desarrollo de las narrativas de no ficción transmedia e interactiva en América Latina se encuentra atravesando una etapa de consolidación. La innovación y la investigación en cuanto a esta temática tiene como principales exponentes a los ámbitos educativos, especialmente en las universidades. A su vez, también documentalistas y productoras independientes van construyendo a diario nuevas experiencias a la hora de contar historias.

“Frente a la tendencia constatada a nivel global de grandes alianzas entre medios o instituciones con estudios y productoras especializadas, y una presencia elevada de proyectos promovidos por medios, encontramos en el panorama latinoamericano un predominio de producciones independientes (de productoras audiovisuales no colectivos no formalizados)” (Vázquez-Herrero & Benito, 2021, p. 17)

Asimismo, estas producciones tienen como antecedente la larga trayectoria documental que en su momento se denominó “Nuevo Cine Latinoamericano”. El interés por las historias mínimas, así como el compromiso de narrar las violencias, las miserias y el destino compartido de un continente herido, fue construyendo la memoria colectiva por medio del cine documental y de las corrientes de literatura de no ficción. Esta militancia desde lo comunicacional continua en nuestros días, dando uso de las herramientas digitales disponibles y aprovechándolas para dar una nueva mirada a estas memorias del presente y a las voces de los nadies.

En este sentido, Vázquez-Herrero y Moreno (2017) destacan las particularidades de la producción documental interactiva latinoamericana, como por ejemplo el uso del punto de vista emocional, la lengua común, el potencial para interconectar proyectos históricos y oportunidades en las representaciones históricas. El interés por los relatos locales se repite, redundando en relatos contados en primera persona, siendo el eje de la narrativa las y los protagonistas. De esta manera, la proximidad y el impacto social son tendencia en las producciones de no ficción en América Latina.

Si bien el desarrollo de producciones interactivas y transmedia tuvo sus inicios más frecuentemente en el ámbito de la ficción, en la región se nota un mayor desarrollo de producciones enfocadas en el trabajo documental. Argentina, Chile, Brasil, Colombia y México se encuentran en la actualidad encabezando una tendencia que año tras año se consolida en cuanto a producciones de este estilo.

Enmarcados en la cultura de la convergencia y la inteligencia colectiva, conceptos que se trataron en el apartado teórico, este tipo de propuestas de no ficción se asienta sobre el consumo por parte de comunidades ya no de fans, como sucede en las narrativas ficcionales, sino en colectivos relacionados al activismo, tanto virtual como en las calles. El fuerte compromiso por parte de una parte de la población por temáticas relacionadas a la memoria y a su reconstrucción son un punto de partida a la hora de definirse por estas cuestiones.

“Esta forma de representación de la realidad no se limita a plantear un visionado, sino que a través de los recursos del medio interactivo articula acciones sobre el mundo real, y viceversa. La conexión entre la representación virtual y la realidad física es uno de los pilares que posibilita el cambio, un vínculo entre la obra documental y la acción sobre el terreno”
(Vázquez-Herrero & Moreno, 2017, p.127)

Sin embargo, aun cuando hay sectores muy activos dentro de estos colectivos, también surge la cuestión del acceso a los contenidos, en medio de un continente atravesado por la brecha digital y aun, bien entrados en la década, muchos sectores con poco acceso a una conectividad de calidad que permita experimentar la narrativa interactiva en toda su capacidad.

De esta manera se expresa Anne Huffsmid al contar con ciertas dudas ante el acceso real por parte de su público objetivo a los contenidos del web documental, o también en el caso de Monroy, quien detalla que las víctimas que participaron del proyecto viven en regiones con casi nulo acceso a una conexión de calidad. Este último caso dio lugar a su vez a la transmediación del proyecto por medio del desarrollo de *flipbooks* impresos, destinados justamente al grupo de víctimas entrevistadas y con el objetivo de generar una propuesta narrativa asequible para ellos.

Asimismo, esa preocupación fue mencionada por Henry Jenkins (2015) en su libro *Convergence Culture* al afirmar que “no todos los consumidores tienen acceso a las

habilidades y recursos precisos para ser plenos participantes en las prácticas culturales (...) De forma creciente, la línea divisoria digital genera preocupación acerca de las diferencias en la participación” (p.33)

Es posible pensar que la irrupción de las narrativas transmedia puede colaborar a reducir esta problemática, ya que por medio de múltiples soportes y la imaginación de las y los realizadores, los contenidos saltan de las pantallas hacia todo tipo de dispositivos que no requieren necesariamente de la conectividad y de esta manera se permite acceder a la experiencia desde diversas miradas. Los *flipbooks* de Relatos de Reconciliación son un ejemplo, así como la presentación en vivo de la Filarmónica de Caldas, musicalizando en directo la transmisión del documental para las y los presentes.

Otra de las cuestiones al analizar la realidad de la producción interactiva y transmedia en Latinoamérica es la del financiamiento de este tipo de proyectos. Como ya se ha mencionado anteriormente, a diferencia de producciones similares en Estados Unidos o en países europeos, la experimentación con este tipo de narrativas no se da mayormente en el ámbito de los medios de comunicación, sino más bien en productoras independientes y en alianza con organizaciones no gubernamentales e instituciones educativas de nivel universitarios.

La falta de recursos económicos y la obligada autogestión es una realidad que atraviesa a un gran porcentaje de estos proyectos, lo que redundará al medio o largo plazo en que muchos de los proyectos no cuenten con recursos para continuar disponibles en la *web*. Un somero repaso por repositorios de producciones a lo largo del continente demuestra estas realidades. En otros casos, los gastos de dominio y *hosting* son a cargo de los propios realizadores. Y en este punto se encuentra una limitación más que relevante a la hora de apostar por producciones más ambiciosas y con continuación a lo largo del tiempo.

Por último, y en cuanto a los procesos de reconstrucción de la memoria colectiva, es posible afirmar que la experimentación con este tipo de narrativas no lineales, así como la habilitación a los públicos a transitarlas de una manera más activa, es una instancia superadora al momento de adentrarse en relatos tan complejos y multidimensionales.

La memoria de por sí es narrativa y se construye por medio de una multiplicidad de fuentes, tanto testimoniales como documentales. En el entrecruce de estas es que el

relato va tomando forma y construyendo sentido. En este sentido, Ricaurte Quijano (2014) afirma que:

“Consideramos necesario contemplar el fenómeno de la memoria como una proceso complejo y dinámico en el que no se produce una simple transmisión de información, sino una cadena de significaciones que posibilitan la vida de los sujetos de colectividad. La memoria se registra concretamente y es una manera de observar objetivamente la relación de un grupo con respecto a la información, las técnicas, los valores, los gustos, es decir, con respecto al sistema de significaciones válido para el grupo en un contexto y un tiempo dado” (p.43)

Es esperable que se den condiciones a futuro que permitan el desarrollo de las tecnologías, la masificación de dispositivos, la educación digital, la ampliación de la conectividad, las convocatorias de financiamiento, así como la transmediación creciente de los documentales, a lo largo de todo el continente. Las historias están aquí mismo, atravesando a los pueblos y las geografías, esperando a seguir siendo contadas. Y así, construir esta memoria colectiva, tan precisa en estos tiempos.

Sección B

Capítulo 6: Proyecto de Documental Multimedia Interactivo Referente a la Tragedia de Highland Road.

URL de la maqueta: <https://readymag.website/u14387457/3154210/> (diseño responsive, adaptado a dispositivos móviles)

6.1 Descripción

“Highland. La tragedia” es un documental multimedia interactivo enfocado en los hechos acontecidos en el boliche Highland Road de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, el 3 de mayo de 1987. Este proyecto es parte de un universo narrativo transmedia que abarca toda la investigación acerca de la tragedia y que se compone además de otras piezas tales como un largometraje de ficción -basado en hechos reales-, piezas de interacción callejera, *playlist* sonora e intervención artística callejera.

En el marco de este capítulo, se tratará específicamente acerca del desarrollo de la maqueta del documental multimedia interactivo, el cual funcionará no solo como un reservorio documental de la investigación, sino como espacio de interacción con las y los usuarios que lo recorran.

6.2 Justificación

Tal como plantea Vázquez-Herrero (2017) “la no ficción interactiva es un macro género que abarca las formas basadas en lo real utilizando los recursos de los medios digitales -hipertextualidad, multimedialidad e interactividad- con el propósito de transmitir un conocimiento y una imagen veraz de dicho encuadre, que el usuario construye en una narrativa abierta a la inmersión y la experiencia personal” (pp.399-400).

La reconstrucción de la memoria colectiva se compone de múltiples fuentes, el recuerdo se construye a partir de diversos relatos, testimonios y documentación.

En el caso particular de la tragedia de Highland Road, existe en la actualidad muy poco material digitalizado disponible en la web y este proyecto busca integrar todo ese material en un solo espacio, en vistas de una construcción colectiva de un relato acallado por los años. En la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, este evento forma parte de la historia colectiva de una generación, siendo uno de esos hechos donde “todos saben lo que estaban haciendo en el momento en el que sucedió”.

Para la reconstrucción de los hechos no solamente se recabaron testimonios por medio de entrevistas en profundidad a sobrevivientes y personas cercanas a la tragedia, sino que además se ha realizado una revisión del material de prensa de la época -tanto en medios locales como nacionales- y de los expedientes judiciales generados tanto en las causas civiles como en la de materia penal.

Asimismo, la utilización del documental multimedia interactivo como herramienta de archivo y de difusión del material busca necesariamente ampliar los testimonios y puntos de vista del hecho, por medio de la participación activa de las y los usuarios. Vazquez-Herrero (2017) detalla cómo es este rol del documental planteando que “la combinación de múltiples modalidades de representación da lugar a productos más complejos. La propuesta de alternativas de navegación e interacción favorece también los diferentes enfoques sobre la realidad” (p.404).

La reconstrucción de la memoria colectiva es un proceso que se realiza entre todas y todos, por lo que la multiplicidad de puntos de vista es fundamental en el proyecto.

6.3 Objetivos

6.3.1 Objetivo General

Reconstruir la memoria de los hechos de una tragedia vinculada a una de las bandas de rock más populares de Latinoamérica (Soda Stereo) en la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, en el año 1987.

6.3.2 Objetivos Específicos

Contextualizar a la sociedad nicoleña respecto a la tragedia en el boliche bailable Highland Road en el marco de un recital de Soda Stereo.

Informar sobre los hechos principales de la tragedia de San Nicolás desde la voz de los testigos que aportaron su recuerdo de aquella noche.

Promover la reconstrucción de la memoria colectiva de los hechos de la tragedia.

Visibilizar un acontecimiento en la historia de la ciudad donde ocurrió la tragedia que hasta el momento no ha cobrado notoriedad en la agenda pública.

Sentar las bases de nuevos formatos narrativos y de participación ciudadana respecto a la manera de reconstruir la memoria colectiva de hechos históricos en Argentina.

6.4 Definición de Audiencia

Es previsible que, debido a la temática particular del proyecto, el público objetivo ronde entre los 30 a los 60 años de edad. Principalmente, la propuesta está diseñada para fanáticos de Soda Stereo de toda Argentina y, en segundo lugar, para habitantes de la zona de San Nicolás de los Arroyos y alrededores. Asimismo, se espera que cuenten con un nivel socioeducativo medio/medio-alto, principalmente teniendo en cuenta el público frecuente de Highland Road, así como aquel consumidor de producciones audiovisuales de realización local.

El usuario del sitio se visualiza como un usuario activo/prosumidor y consumidor frecuente de redes sociales. También, interesado en la música de los '80 en Argentina, puntualmente con afinidad por las canciones de Soda Stereo.

6.5 Tratamiento

6.5.1 Título y Lema del Proyecto

Highland. La tragedia.

6.5.2 Storyline

“Highland. La tragedia” es un documental multimedia interactivo, el cual es parte de un proyecto transmedia que pretende rescatar del olvido lo acontecido la madrugada del 3 de mayo de 1987 en la ciudad de San Nicolás de los Arroyos (Buenos Aires, Argentina). Se propone, a partir de las voces de los distintos protagonistas y de documentación de la época, reconstruir los hechos y dotarlos de contexto para comprender lo acontecido.

6.5.3 Sinopsis Narrativa y Funcional

La madrugada del 3 de mayo de 1987, en el marco de la gira de presentación del disco “Signos”, la banda de rock nacional Soda Stereo se presentaba en el boliche “Highland Road”, ubicada en una casona remodelada en De la Nación 391 de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, al norte de la provincia de Buenos Aires.

El recital había iniciado normalmente, sin embargo, la cantidad de espectadores excedía el límite establecido, provocando que una de las bandejas laterales se derrumbara, al inicio de los acordes de la segunda canción del recital, “Persiana Americana”, ocasionando cinco muertos y decenas de heridos. Las víctimas fatales del derrumbe fueron Daniel Rodolfo de Cristóforo y Leonel Alberto Verdura (de Arroyo Seco), Walter Osvaldo Maron y Miriam Coronel (de Ramallo) y Gabriel Gentili (de Casilda).

Por el hecho se iniciaron causas en lo civil y en lo penal contra los dueños del boliche nocturno, Roberto Nassif y Norma Parolin, así como contra los arquitectos a cargo de la obra. Por su parte, el municipio de San Nicolás también debió resarcir económicamente a las familias de las víctimas.

En la causa, caratulada como “estrageo culposo” y a cargo del Juzgado N°3 en lo Penal de San Nicolás, comandada por el Juez Di Lorenzo, se demostró la sobreventa de entradas, cosa que hasta el día de su muerte fue negada rotundamente por Nassif. Las pericias demostraron que la excesiva cantidad de personas ubicadas sobre la bandeja lateral había ocasionado su caída. Sin embargo, luego de un fallo en segunda instancia, el arquitecto Carlos Emilio Salcedo fue responsabilizado y condenado a dos años de inhabilitación profesional y costas. A más de treinta años, hay poco material disponible sobre el tema y los sobrevivientes afirman que el silencio imperante sobre el hecho se debe a que las víctimas no eran nicoleñas.

Es por ello por lo que, con el fin de dar luz sobre los hechos de esta tragedia, el proyecto audiovisual “Highland. La tragedia” se enfoca en la construcción de un universo transmedia que incluye no solamente el documental multimedia interactivo que reseñe la investigación sobre el caso, sino también la realización de una película de ficción que alterne historias cruzadas y el uso de *flashforwards* hacia el presente, con un dialogo continuo entre los hechos y los personajes. El largometraje se realizará enmarcada en el género drama, con una duración estimada de 90 minutos.

Asimismo, el proyecto contempla desde sus inicios la utilización de elementos transmedia con el fin de narrar la historia en múltiples soportes y plataformas. La parte documental, enfocada en los hechos y testimonios de los sobrevivientes, así como el material de prensa y legal de la época, se ubicará en un sitio web con la estructura de un documental multimedia interactivo.

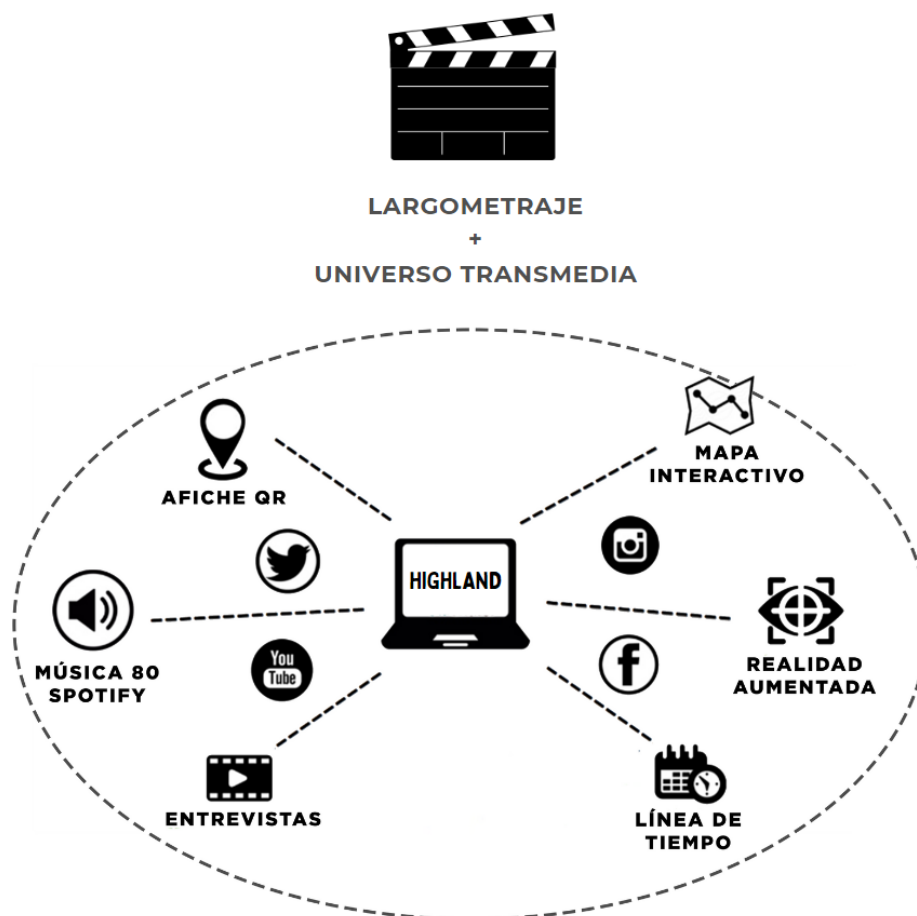


Ilustración 15: Universo narrativo de “Highland. La tragedia”.

La maqueta desarrollada en el marco de este trabajo se enfocará en el documental multimedia interactivo, espacio de reservorio documental e interacción con las y los usuarios.

El sitio contará con una sección destinada a un mapa interactivo, donde los usuarios podrán participar georreferenciando su ubicación en diferentes espacios de la ciudad al momento de la tragedia. Cabe destacar la utilización de esta herramienta, a partir de la recolección de testimonios, los cuales comprueban que este fue uno de esos hechos acontecidos en una comunidad, donde “todos recuerdan dónde estaban y qué estaban haciendo”.

Más cercano a la fecha de estreno del largometraje, otros elementos de narrativas espaciales se encuentran previstos, tales como pegatinas urbanas con códigos QR que contengan piezas de información referentes a la película, extractos de música de la época y la realización de una performance artística en la fachada del edificio, el cual se conserva intacto, tal como era a mediados de los años 80.

6.5.4 Plop Points

La narración va adentrando al espectador en un primer momento en la caracterización de la movida cultural de los años ochenta en la Argentina. En una década marcada por la vuelta a la democracia, la *Primavera Alfonsinista* se caracterizó por el auge del rock nacional y el *destape* cultural y artístico.

En la ciudad de San Nicolás, particularmente, el boliche *Highland Road* se convirtió a mediados de la década en un punto icónico de este movimiento, convocando a las bandas de rock y pop más resonante de la época y siendo un punto de encuentro de jóvenes de toda la región.

Asimismo, las y los testimonios destacan lo novedoso del espacio, no solamente en lo referente a lo musical sino también en los avances técnicos de la época. Recuerdan el boliche como un referente de la movida de la noche y que generaba la visita a la ciudad de personas “de todos lados”.

A medida que avanzan las entrevistas, se va detallando las particularidades del espacio hasta llegar a la noche de la tragedia. Se pone en foco el punto de vista de cada uno de los sobrevivientes, teniendo en cuenta la ubicación en el espacio durante el hecho y las situaciones atravesadas a partir de la misma.

Asimismo, se contrastan las diversas versiones de la tragedia, teniendo en cuenta además las crónicas noticiosas de la época y las declaraciones surgidas de la investigación judicial a posteriori. Por último, se detallan las consecuencias personales, sociales y legales que se dieron a lo largo del tiempo, luego de la tragedia.

6.5.5 Caracterización

Los personajes principales de la narrativa del documental multimedia interactivo son las y los sobrevivientes entrevistados en pos de la reconstrucción de los hechos. Cada uno de ellos estuvo presente la noche de la tragedia, y fueron entrevistados sin la presencia del resto de los testigos, para evitar influencias en el relato/recuerdo. Cabe aclarar que también fueron entrevistados los abogados de una de las causas civiles y el arquitecto Salcedo, pero por pedido estricto de los mismos, no se registraron estas charlas.

Por el lado de los personajes secundarios, si bien son estos partícipes necesarios en el acontecer de los hechos, van a atravesar la narrativa por medio del relato/recuerdo de las y los testigos entrevistados.

6.5.5.1 Personajes Principales

Fabian Raqui Fourcade: *Raqui* era el disk jockey de *Highland Road*. Amigo íntimo de Roberto Nassif y Norma Parolín (dueños del boliche), al día de la fecha sigue insistiendo en la teoría de la culpabilidad de los arquitectos y en que no había demasiada gente esa noche en el boliche. Al momento del derrumbe, fue quien cortó la electricidad y prendió las luces de emergencia, activando los protocolos de seguridad.

Andrea Fourcade: Andrea es hermana de *Raqui*. En su adolescencia era tarjetera del boliche y solía pasar sus tardes ayudando a preparar el cotillón para las fiestas temáticas, a veces en compañía de cantantes de la época, como Luca Prodan. La noche de la tragedia estaba muy cerca del escenario y recuerda haber visto a la pareja de Ramallo que falleció en el hecho, parados a su lado en la previa del espectáculo.

Pablo Capriotti: Asistente frecuente a Highland Road. Esa noche había ido con sus amigos y, al no encontrar lugar cerca del escenario se ubicó en la bandeja izquierda. Vio la caída del *volado* de frente, afirmando que “la gente caía en cámara lenta”. Asegura que nunca había visto el boliche con tanta gente. Tardó muchos años en volver a ir a recitales en espacios cerrados luego de la tragedia.

Ana Edith Cepeda: Asistente frecuente a Highland Road. Se define como *rockera* y asistía a todos los recitales. La noche de la tragedia se quedó esperando para salir y, en la búsqueda de sus primos, fue testigo de las tareas de los equipos de socorristas. Durante muchos años no volvió a entrar a un boliche o a asistir a un recital en espacios cerrados.

Ana Rusconi: Asistente frecuente a Highland Road. En el momento de los hechos, era la primera vez que asistía al boliche y se ubicó en la baranda del balcón siniestrado. Recuerda haber caído sobre la gente en el derrumbe. Durante muchos años sufrió secuelas psicológicas por el hecho.

6.5.5.2 Personajes secundarios

Roberto Turco Nassif: Dueño de Highland Road junto con Norma Parolín. Empresario de la noche, antes del boliche había organizado fiestas exclusivas en la Sociedad Italiana. Dueño de una personalidad atrapante, era un personaje icónico de la ciudad en los años ochenta. Desde el primer momento aseguró que solo había 650 personas y luego presentó una facturación por 1200 asistentes. Luego de apelar la

sentencia del juicio penal, en segunda instancia fue declarado inocente. Siguió abriendo boliches en la ciudad y veinte años después fue asesinado en un supuesto ajuste de cuentas relacionado al narcotráfico.

Norma Parolín: Dueña de Highland Road. Junto con el *Turco* organizaban fiestas en la Sociedad Italiana. Al momento de iniciar el proyecto del boliche, Norma trabajaba en Buenos Aires en el ambiente del rock junto con *Raqui Fourcade*, siendo los encargados de traer a la ciudad las novedades musicales y contactar a las bandas y solistas. Luego de apelar la sentencia del juicio penal, en segunda instancia fue declarada inocente. Antes de la finalización del juicio se separó de Nassif. En la actualidad vive en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y no quiere hablar de Highland Road.

Soda Stereo: Banda icónica del rock nacional de los ochenta. Al momento de la tragedia, se encontraban en Highland Road presentando su disco “Signos”, como una preparación para su recital en Obras Sanitarias. El día anterior habían realizado otra presentación en la sucursal de Highland en la localidad de Salto. Muy afectados por el episodio, nunca volvieron a tocar en la ciudad de San Nicolás y pocas veces se refirieron al hecho en declaraciones públicas.

Arquitectos: El equipo de arquitectos que llevó adelante la obra de remodelación de la casona para reconvertirla en boliche fueron Carlos Emilio Salcedo, Oscar Emilio Falconet, Luis Marcelo Flores Abellán y Roberto León Lapuyade. Señalados por Nassif en su estrategia de defensa por posibles errores en la construcción, lograron demostrar que el espacio fue utilizado para otros fines que los previstos y que el sobrepeso generado por el exceso de personas en el balcón habría provocado que cediera la estructura. En segunda instancia, la sentencia judicial indicó a Salcedo como el único culpable del caso, siendo condenado a dos años de inhabilitación profesional y costas. Abogados de la causa señalaron que Salcedo tomó la responsabilidad como estrategia legal por ser el más “experimentado” del equipo.

El boliche: Highland Road fue el boliche nocturno más importante de la región norte de la provincia de Buenos Aires a mediados de los años ochenta, convocando a jóvenes de ciudades y pueblos aledaños. A lo largo de los años se ha intentado volver a abrirlo, pero la cercanía con el Hospital “San Felipe” y una ordenanza por ruidos molestos lo ha impedido. En la actualidad, y manteniendo su misma fachada, el local se encuentra en alquiler luego de haber funcionado durante años como un templo evangélico.

6.6 Especificaciones Funcionales y Diseño Visual

6.6.1 Formulario Multiplataforma

Si bien el universo narrativo del proyecto constará de múltiples plataformas, en el marco de este trabajo se concentrará el análisis en lo referente a la parte documental, ubicada en el documental multimedia interactivo.

Documental Multimedia Interactivo: el mismo será alojado en la plataforma Readymag, utilizando el theme Tundra, adaptado a las necesidades del proyecto. El mismo contará con herramientas y plataformas externas adicionales, seleccionadas en función de los requerimientos narrativos:

Video: YouTube, Vimeo o similar.

Podcast: Spotify, Google Podcast o similar.

Fotografía interactiva: Juxtapose de Knightlab y Thinklink.

Infografía interactiva: Visme, Infogram o similar.

Línea de tiempo interactiva: Timeline de Knightlab.

Pegatinas urbanas: generador de códigos QR.

6.6.2 Guion

6.6.2.1 Guion del Documental Multimedia Interactivo

Apartado	Contenido	Texto
Pantalla 1 Inicio	Isotipo del proyecto. Imagen del frente del boliche “Highland Road” en 1987. Icono de menú.	Highland. La tragedia
Pantalla 2 En la cúpula	Texto destacado reseñando el contexto de época. Imágenes de las y los entrevistados.	Título: En la cúpula. Subtítulo: El auge del rock nacional y la noche nicoleña a mediados de los ochenta. Destacado: La vuelta de la democracia y la primavera alfonsinista marcaron un auge en el rock nacional, con el desarrollo de bandas icónicas como Sumo, Soda Stereo, Zas y Viudas e Hijas de Roque Enrol, entre otras.

		<p>Todas estas bandas tuvieron su recital en “Highland Road”, punto neurálgico de la activa vida nocturna nicoleña de los ochenta.</p> <p>Testimonio 1: “Venía gente de todos lados, de todo el país. Se corría la bola de que la música que pasamos ahí no había en ningún lado. Yo iba a Buenos Aires a buscarla. Antes no había Internet así que venían a escuchar la música que no se escuchaba ni en la radio”. Fabian “Raqui” Fourcade - DJ de Highland Road.</p> <p>Testimonio 2: “Nos divertíamos mucho y además estaba el agregado de que venía gente de afuera. Highland fue un suceso porque no solamente venía gente de afuera, sino que venían espectáculos artísticos, recitales, shows de moda. Fue una cosa increíble en San Nicolás”. Pablo Capriotti – Asistente frecuente de Highland.</p>
Pantalla 3 Me verás volver	Texto destacado con el testimonio de un sobreviviente. Foto del entrevistado. Video capítulo web.	<p>Título: Me verás volver</p> <p>Subtítulo: Highland en palabras: la voz de los sobrevivientes.</p> <p>Destacado: “Empezaron a tocar ‘Persiana Americana’ y a los pocos minutos se siente un ruido, se apagan todas las luces, comienza el griterío de la gente y de repente se prenden todas las luces de emergencia. Miramos donde se veía el ruido y tengo la imagen de ver gente cayendo como en cámara lenta desde el primer piso hacia abajo”. Pablo Capriotti – Asistente frecuente de Highland Road.</p>
Pantalla 4 Cuando pase el temblor	Textos destacados con datos de interés.	<p>Título: Cuando pase el temblor.</p> <p>Subtítulo: La tragedia en números.</p> <p>Dato 1: La Fecha: 3 de mayo de 1987.</p> <p>Dato 2: El lugar: Boliche Highland Road. San Nicolás de los Arroyos. Buenos Aires.</p> <p>Dato 3: Las personas: 2500 asistentes estimados. Decenas de heridos. 5 muertos.</p>
Pantalla 5 De música ligera	Texto descriptivo. Imágenes de los protagonistas.	<p>Título: De música ligera.</p> <p>Subtítulo: Los protagonistas de la tragedia.</p>

		<p>Destacado 1: Norma y el “Turco”. Dueños de Highland Road. Fueron acusados de sobrevender entradas más allá de la capacidad del espacio. Luego de apelar la sentencia judicial, fueron sobreseídos en segunda instancia.</p> <p>Destacado 2: Las víctimas. Además de los heridos, perdieron la vida Daniel Rodolfo de Cristóforo y Leonel Alberto Verdera (Arroyo Seco), Walter Osvaldo Maron y Miriam Coronel (Ramallo) y Gabriel Gentili (Casilda).</p> <p>Destacado 3: Soda Stereo. La banda estaba en la ciudad presentando su nuevo disco “Signos”. Luego de la tragedia no volvieron a tocar nunca más en San Nicolás.</p> <p>Destacado 4: Los arquitectos. El equipo de arquitectos compuesto por Salcedo, Falconet, Flores Abellán y Lapuyade fue señalado como responsable por supuestos errores en la construcción. Salcedo cargó con toda la responsabilidad según la sentencia judicial.</p>
<p>Pantalla 6 En la ciudad de la furia</p>	<p>Imagen de la fachada en la actualidad.</p>	<p>Título: En la ciudad de la furia. Subtítulo: El lugar de los hechos. Destacado: Highland Road funcionaba en una vieja casona remodelada como confitería bailable ubicada en De la Nación 931, en pleno centro de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, Buenos Aires. En la actualidad, el edificio conserva la misma fachada y se encuentra en alquiler, luego de haber funcionado durante años como un templo evangélico.</p>
<p>Pantalla 7 Zona de promesas</p>	<p>Línea de tiempo interactiva con el desarrollo de los hechos y de la causa judicial. Utilización de material gráfico de prensa de la época.</p>	<p>Título: Zona de promesas. Subtítulo: La tragedia y la investigación de los hechos. Destacado: Luego de la tragedia, la causa penal recayó en el Juzgado N°3, a cargo del juez Di Lorenzo. Durante tres días se tomaron declaraciones a las y los trabajadores y asistentes del boliche en la noche del 3 de mayo.</p>

		<p>Por el hecho se iniciaron varias causas civiles y una causa penal. La municipalidad de San Nicolás de los Arroyos también debió compensar a quienes iniciaron acciones legales a causa de haber habilitado el lugar sin el fin de obra. Los arquitectos lograron demostrar que el sobrepeso ocasionado por la cantidad de personas en el balcón había ocasionado el derrumbe. A pesar de esto, Salcedo resultó declarado culpable en primera y segunda instancia, tomando toda la responsabilidad y siendo inhabilitado por dos años para el ejercicio profesional. Nassif y Parolin fueron absueltos luego de apelar. Nassif siguió abriendo diferentes boliches en la ciudad hasta el año de su muerte.</p>
<p>Pantalla 8 ¿Por qué no puedo ser del jet set?</p>	<p>Llamada a la acción y participación. Mapa interactivo para sumar testimonios. Fotos de la época. Icono de redes sociales.</p>	<p>Título: ¿Por qué no puedo ser del jet set? Subtítulo: Queremos conocer tu historia. Destacado: ¿Dónde estabas el 2 de mayo de 1987?</p>

Cuadro 7: Guion del Documental Multimedia Interactivo “Highland. La tragedia”.

6.6.2.2 Guion testimonios

Título: “En la cúpula”

Serie: testimonios

Capítulo: ¼

Formato: audiovisual

Duración estimada: 2 minutos

INTERIOR. SILLÓN. NOCHE.

Pablo (58 años) relata su recuerdo de la noche nicoleña de los '80. Está sentado en un sillón amarillo, al su lado hay una mesa de apoyo con una jarra y un vaso con agua. El resto de la escena está a oscuras.

PABLO

Era un boliche impresionante, venía gente de todos lados. Y nosotros éramos infaltables ahí. Dejábamos todo para venirnos a San Nicolás. La noche nicoleña era impresionante, la pasábamos muy bien. La gente venía a San Nicolás, a diferencia de lo que pudo pasar después. En esa época nos veníamos porque la joda estaba aca.

Era una noche muy divertida. Nos divertíamos mucho y además estaba el agregado que venía gente de afuera. Highland fue un suceso porque no solamente venía gente de afuera, sino que venían espectáculos artísticos, recitales, shows de moda. Fue una cosa increíble en San Nicolás.

(Fundido a negro. Suena de fondo “Imágenes Paganas” de Virus. Se suceden imágenes de Highland Road durante una fiesta temática. Los asistentes están caracterizados como del Lejano Oeste).

Ana Edith (56 años) relata cuáles eran los boliches de moda a mediados de los '80 en la ciudad. Tiene una boina negra y una camisa blanca. Está sentada en un sillón amarillo, al su lado hay una mesa de apoyo con una jarra y un vaso con agua. El resto de la escena está a oscuras.

ANA EDITH

Iba seguido a Highland, de hecho, fui a recitales anteriores al de Soda. Fui a ver a SUMO, que me encanta. Siempre fui muy rockera, así que iba mucho.

Las noches en Highland eran oscuras, porque el boliche era oscuro. Siempre tengo en la memoria la pared negra. La barra abajo y la pared negra, que no era para cualquiera, el huequito ese donde se juntaban, la mayoría varones, y era donde se fumaban los porritos. No todos iban a la pared negra. Highland fue, para mí, uno de los mejores boliches que hubo en San Nicolás.

(Fundido a negro. Suena de fondo “Mejor no hablar de ciertas cosas” de SUMO. Se suceden imágenes de archivo de recitales en el boliche).

Andrea (52 años) cuenta su trabajo como tarjetera del boliche y las tardes previas a cada fiesta, compartiendo con personajes del rock nacional de la época. Está sentada en un sillón amarillo, al su lado hay una mesa de apoyo con una jarra y un vaso con agua. El resto de la escena está a oscuras.

ANDREA

Como era la hermana del DJ, el me llevaba a todos los ensayos y a la previa. Como a la fiesta del clericó y me decía ‘ponete a cortar frutas en el patio’. Y me ponía a cortar frutas con un montón de gente re conocida.

Me decía ‘hoy viene Viudas e Hijas de Roque Enroll y yo iba. Como no me dejaban salir a la noche me quedaba ahí toda la tarde.

Todas esas tardes fueron las mejores de mi vida. Me metía en la previa de los recitales y estaban todos ahí, como Luca Prodan tomando ginebra y yo al lado, que tomaba agua mineral o agua de la canilla.

(Fundido a negro. Imágenes de tarjetas y publicidades de la época, promocionando distintos eventos en Highland Road. Suena de fondo “Lollipop” de Viudas e Hijas de Roque Enroll)

“Raqui” (58 años), visiblemente nervioso, narra su trabajo diario en el boliche como disk jockey. Se acomoda continuamente en el sillón y responde con frases cortas. Está sentado en un sillón amarillo, al su lado hay una mesa de apoyo con una jarra y un vaso con agua. El resto de la escena está a oscuras.

RAQUI

Vino Luca, Los Abuelos, Virus, Porchetto, Fito, Soda, Fricción, Fontova. Adentro el boliche tenía hasta un puente eléctrico para acomodar las luces. Era muy moderno para esa época. Empezábamos a la tarde a escuchar música, a pensar que íbamos a hacer a la noche. Se practicaba todo, no era nada improvisado.

Venía gente de todos lados, de todo el país. Se corría la bola de que la música que pasábamos ahí no había en ningún lado. Yo iba a Buenos Aires a buscar. Antes no había internet así que venían a escuchar la música que no se escuchaba ni en la radio.

(Fundido a negro. Suena de fondo “Persiana Americana” de Soda Stereo”. Aparece el texto ‘Continuará...’)

6.6.2.3 Guion Playlist

La playlist se compartirá por medio del código escaneable que proporciona la plataforma Spotify o por medio de códigos QR, a través de pegatinas urbanas y material de difusión. Está compuesta por los temas infaltables de una noche en Highland Road.

Plataforma: Spotify

Nombre del perfil: Highland

Lista: La noche de Highland Road,

Canciones:

1. *Just a gigolo*. David Lee Roth.
2. *New Year’s Day*. U2.
3. *The final countdown*. Europe.
4. *Loverboy*. Billy Ocean.
5. *Such a shame*. Talk Talk.
6. *Like a Virgin*. Madonna.
7. *Wake Me Up before yo go-go*. Wham.
8. *Take on me*. A-ha.

6.6.2.4 Guion del Largometraje (Extracto)

INT. HABITACIÓN JOSÉ - NOCHE (1987)

Fondo Negro. 3 de mayo de 1987. Se muestra un reloj despertador viejo con la hora 2:30. Una pareja de unos 50 años duerme. Se escucha un teléfono de línea sonar en el *living*. Y además se escuchan sirenas. El hombre se sobresalta. La mujer se entre despierta. Se muestra de espaldas al hombre que camina hasta el teléfono en el *living*. Prende una luz y atiende con voz de dormido.

JOSÉ

Hola.

ARTURO

José, perdón por la hora, discúlpame, Arturo habla.

JOSÉ

¿Qué haces Arturo? ¿Qué pasó?

ARTURO

Un desastre. Parece que se cayó el techo de Highland, la disco del *Turco*.

JOSÉ

(Sorprendido)

¿Qué? ¿De qué hablas? ¿Cómo el techo?

ARTURO

Eso me están diciendo José, tengo a dos inspectores en la puerta.
Estoy por *handy*.

ARTURO

(Se produce un silencio)

¿José? ¿Se cortó?

JOSÉ

No, no. Acá estoy. Seguí.

ARTURO

Ah bueno. Ya están las ambulancias y la policía. Y mucha gente en la calle. Pero no sé qué más hacer. ¿Voy para la puerta?

JOSÉ

Esperame un segundo Arturo.

(José se pone el tubo del teléfono en el pecho y se queda pensando preocupado unos segundos).

JOSÉ

Arturo, ¿ya se sabe si hay muertos?

ARTURO

Recién hablé con SOSCOR. Hay varios che, eso seguro.

JOSÉ

Decime, ¿Como están los papeles de la habilitación?

ARTURO

La verdad no lo sé, mañana le pregunto a Carlos de Obras Privadas.

JOSÉ

¿Pero vos estás loco? ¿Cómo mañana? Despertálo ya mismo o andáte para la casa.

ARTURO

¿Ahora? Podemos esperar a ver cómo evoluciona esto.

JOSÉ

No. Vayan al archivo ya mismo, agarren todos los papeles que encuentren y nos vemos en media hora en la Municipalidad

ARTURO

Bueno José, nos vemos ahí.

(José cuelga el teléfono y enciende una radio que está al lado. Busca el dial de LT24 Radio San Nicolás. Mientras ocurre el relato del locutor, se muestran en el *living* de la casa distintos cuadros: "Diploma de abogado de José García Huidrobo", "Reconocimiento al Señor Intendente José García Huidrobo por su colaboración con el Rotary Club San Nicolás", un recorte de diario encuadrado: "Asume hoy como Intendente de San Nicolás el Dr. José García Huidrobo"

LOCUTOR

... por lo pronto nos llegan comentarios muy dolorosos. Estamos esperando confirmación de fuentes oficiales. Una tragedia lamentable está ocurriendo en San Nicolás. Para los que están sintonizando ahora les contamos que el techo de la reconocida *discoteque* Highland Road se ha caído. Según información de gente que está afuera en estos momentos, el techo de Highland se ha venido abajo. Se sabe que hoy había un número musical importante y el local estaba repleto de gente. Esperamos pronto tener más detalles...

(José apaga la radio y va hacia la habitación. Empieza a buscar ropa en el ropero)

ESPOSA

(Desde la cama)

¿Qué pasó José?

JOSÉ

Dormí, dormí que yo me voy a la Municipalidad. Mañana te cuento.

Y no pasó nada. Nada que no se pueda arreglar.

6.6.3 Storyboard



Ilustración 16: Página de inicio del DMI “Highland. La tragedia”.

EN LA CÚPULA

El auge del rock nacional y la noche nicoleña a mediados de los ochenta

01

La vuelta de la democracia y la primavera alfonsinista marcaron un auge en el rock nacional, con el desarrollo de bandas icónicas como Sumo, Soda Stereo, Zas y Viudas e Hijas de Roque Enrol.

Todas estas bandas tuvieron su recital en "Highland Road", punto neuralgico de la activa vida nocturna nicoleña de los ochenta.



"Venía gente de todos lados, de todo el país. Se corría la bola de que la música que pasamos ahí no había en ningún lado. Yo iba a Buenos Aires a buscarla. Antes no había internet así que venían a escuchar la música que no se escuchaba ni en la radio" (Raqui Fourcade - DJ)



"Nos divertíamos mucho y además estaba el agregado de que venía gente de afuera. Highland fue un suceso porque no solamente venía gente de afuera, sino que venían espectáculos artísticos, recitales, shows de moda. Fue una cosa increíble en San Nicolás".

(Pablo Capriotti - Habitué de Highland)

Ilustración 17: Pantalla "En la Cúpula". Contexto histórico del DMI "Highland. La tragedia".

ME VERÁS VOLVER

Highland en palabras: La voz de los sobrevivientes

02

"Empezaron a tocar persiana americana y a los pocos minutos se siente un ruido, se apagan todas las luces, comienza el griterío de la gente y de repente se prenden todas las luces de emergencia. Miramos donde se veía el ruido y tengo la imagen de ver gente cayendo como en cámara lenta desde el primer piso hacia abajo".

Pablo Capriotti
Sobreviviente



Ilustración 18: Pantalla "Me verás volver". Contenido audiovisual del DMI "Highland. La tragedia".

POR QUÉ NO PUEDO SER DEL JET SET

Queremos conocer tu historia

QUEREMOS CONOCER TU HISTORIA

Escribinos

GLADYS

"Siempre iba a Highland, especialmente a las fiestas temáticas. Es noche no pude ir porque teníamos un cumpleaños en Barrio Güemes. De golpe alguien entró gritando que escuchó en LT24 que se había caído el techo de Highland. Algunos salieron en sus autos con dirección al centro a buscar a sus hermanos o novias que estaban esa noche en el recital. Todos nos quedamos muy nerviosos hasta que pudimos conseguir más información".

Ilustración 19: Pantalla "Por qué no puedo ser del jet set". Contenido interactivo del DMI "Highland. La tragedia".



Ilustración 20: Adaptación a dispositivos móviles del DMI “Highland. La tragedia”.



Ilustración 21: Adaptación a dispositivos móviles del DMI “Highland. La tragedia”.

6.6.4 Estrategias de Participación y Propuestas de Interacción de los Usuarios

En una primera etapa, de recopilación de testimonios, se invitará a las y los testigos de la tragedia a que participen compartiendo información que permita reconstruir los acontecimientos del hecho. Esta propuesta se extenderá a través de flyers y un

formulario que se distribuirá en las redes oficiales del proyecto. En dicho espacio, las personas que deseen podrán aportar datos del hecho. Una vez contrastada la información, se convocará a las y los testigos para una entrevista en profundidad y luego ese material podrá formar parte del archivo documental del proyecto.

Una vez reunido y editado el material en el documental multimedia interactivo, este prevé la participación de las y los usuarios en diversos momentos de la navegación, por medio de herramientas seleccionadas con tal fin.

Un primer nivel de participación se genera por medio de un formulario de contacto, así como en el desarrollo de cuentas en las redes sociales Instagram y Facebook, donde las y los usuarios pueden sumar por medio de sus comentarios y mensajes, mayor profundidad a la historia.

Otro nivel se da en el marco del mapa interactivo colaborativo. Una de las características principales del hecho se da en la percepción de este, como una situación en la que “todos recuerdan que estaban haciendo cuando pasó”. A partir de esta noción, la construcción colectiva del mapa invita a contar historias a las y los usuarios, ubicándose en el mapa la noche de la tragedia e invitando a dar su testimonio particular de la experiencia vivida en torno al hecho.



Ilustración 22: Mapa interactivo que propone la participación de las y los usuarios.

El proyecto prevé otras instancias de participación, tanto por medio del uso de pegatinas urbanas que acerquen a las y los usuarios a los contenidos del documental multimedia interactivo, como también por medio de un evento performático y artístico a realizarse frente a la fachada de la casona, donde funcionara hasta 1987 el boliche “Highland Road”.

6.6.5 Propuestas de Implementación de Redes Sociales

Desde sus inicios, el proyecto contó con la utilización de redes sociales, principalmente para realizar la convocatoria a sobrevivientes y testigos del hecho. Se utilizaron las cuentas oficiales de la productora, pero se encuentra prevista generar cuentas propias de Instagram y Facebook, con información específica de la historia.



Ilustración 23: Convocatoria en redes sociales a sobrevivientes y testigos del hecho.

6.6.6 Especificaciones de Diseño

El documental multimedia interactivo seguirá un diseño minimalista, utilizando principalmente una paleta en blanco y negro. La tipografía utilizada en títulos es Druk condensed y en párrafos Grafik, tanto en versión normal como bold. Estas tipografías son provistas por el administrador de la plataforma ReadyMag.

6.7 Implementación y ejecución

6.7.1 Perfiles profesionales

El equipo de trabajo para el documental multimedia interactivo se encuentra compuesto por una periodista, un productor de contenidos, camarógrafo, programador y diseñador gráfico.

Por su parte, en el proyecto del largometraje se requerirá además de un director de cine, editor de video, editor de video y guionista, además de las actrices y actores convocados a los efectos de la historia de ficción.

6.7.2 Cronograma de Lanzamiento de Piezas

	1° semana	2° semana	3° semana	4° semana	5° semana	Continua
1° etapa: Anticipación						
Lanzamiento del proyecto en redes sociales propias: Facebook e Instagram.						
Envío por correo electrónico masivo a periodistas y medios de comunicación de nota informativa escrita, archivo de video con trailer, fotos e infografía						
Lanzamiento del trailer del proyecto en YouTube						
2° etapa: Lanzamiento						
Lanzamiento del webdoc (alineado con estreno del largometraje)						
Emplazamiento de códigos QR en el centro de la ciudad						
Realización de evento artístico y musical						
Comunicación en redes sociales con transmisiones en vivo						
3° etapa: Revisión						
Evaluación de las estrategias de comunicación						
Implementación de ajustes necesarios						
Evaluación de indicadores de éxito						
Generación de estrategias de retroalimentación						
4° etapa: Archivo						
Relevamiento de notas de prensa - Clipping.						
Relevamiento de redes sociales - Social Listening						
Registro de testimonios relevados						

Cuadro 8: Cronograma de lanzamiento de piezas.

6.8 Ficha de análisis: “Highland. La tragedia”.

A. Identificación	Título	Highland. La tragedia.	
	Año	2024	
	País de origen	Argentina	
	URL	https://readymag.website/u14387457/3154210/	
	Modelo de producción	Productora Independiente	
	Temática	Memoria – Historia local.	
	Formato	Documental Multimedia Interactivo	
B. Producción	Entidad productora	Un Ojo Rojo	
	Tipología de la productora	Audiovisual Independiente	
	Perfiles profesionales especializados	Periodista / Diseñador Web /Editor Video Infografista / Diseñador Gráfico/ Guionista	
	Financiación y premios	Aportes de empresas privadas	
	Herramientas y recursos tecnológicos	Cámara/Micrófono/Trípode/Programa edición de video/ CMS Readymag	
C. Estrategias	Distribución	Plataformas	Sitio Web Redes sociales Pegatinas urbanas
		Transmedialidad y proactividad	Si
		Medios móviles	Si
	Interacción, medios y lenguajes	Modos de navegación e interacción	Si
		Hipertextualidad	Si
		Uso de medios y lenguajes	Si
		Recursos de la retórica inmersiva	No
		Tecnologías inmersivas	No
		Gamificación	No
	Participación y dimensión social	Perfiles en redes sociales	Instagram Facebook
		Conexión con la comunidad	Redes sociales Correo Electrónico Formulario de contacto Mapa interactivo Evento performático presencial
		Espacios de co-creación	Si

Cuadro 9: ficha de análisis de “Highland. La tragedia”, a partir de una elaboración de Vázquez-Herrero (2019).

Referencias Bibliográficas

- Achilli, E. (2005). Investigar en antropología social. Los desafíos de transmitir un oficio. Laborde Editor.
- Betancourt Echeverry, D. (2004). Memoria individual, memoria colectiva y memoria histórica: lo secreto y escondido en la narración y el recuerdo. En Jiménez Becerra, A. & Torres Carrillo, A. (comp.). *La práctica investigativa en ciencias sociales*. Universidad Pedagógica Nacional. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/dcs-pn/20121130052459/memoria.pdf>
- Bertone, R. (2001-2002). Mirada y sentido en el documental social argentino. Lenguaje, memoria y método como ejes de la formación del documentalista. *Seminario Semiótica del Arte*. Escuela Provincial de Cine y Televisión de Rosario.
- Camus, J.C. (2011). El modelo de dos capas para redacciones periodísticas. Aplicación práctica. En Irigaray, F. & Ceballos, D. & Manna, M. *Periodismo Digital: convergencia, redes y móviles* (pp. 49-62) Laborde Libros Editor. <https://www.fiile.org.ar/uploadsarchivos/8.pdf>
- Canavilhas, J. (2011). El nuevo ecosistema mediático. *Index Comunicación*, n°1 (pp. 13-24) https://www.researchgate.net/publication/260190142_EL_NUEVO_ECOSISTEMA_MEDIATICO_MEDIA_ECOSYSTEM_JOAO_CANAVILHAS
- Castro, C. (2012). La actualidad de Mc Luhan para pensar la comunicación digital. En Vizer, A. (Coord.) *Lo que Mc Luhan no predijo*. 1° ed. (pp.53-64). La Crujía.
- Colacrai, P. (2008). Tiempo y memoria en la narrativa contemporánea. En *La trama de la comunicación*, vol.13, (pp.455-470). UNR Editora. <https://doi.org/10.35305/lt.v13i0.115>
- Colombres, A. (Comp.) (1991). Cine, Antropología y Colonialismo. 2° ed. Ediciones del Sol.
- De Kerchove, D. (2012). Prólogo. Una cuestión epistemológica. En Vizer, A. (Coord.) *Lo que Mc Luhan no predijo*. 1° ed. (pp.11-22). La Crujía.
- Flaherty, R. (1991). La Función del Documental. En Colombres, A. (Comp.) *Cine, Antropología y Colonialismo*. 2° ed. Ediciones del Sol.

- Galeano, E. (2004). El libro de los abrazos. Catálogos S.R.L.
- Galeano, E. (2005). Patas Arriba. La escuela del mundo al revés. Catálogos S.R.L.
- Getino, O. (1982). Algunas observaciones sobre el concepto de 'Tercer Cine'. En Comunicación y cultura. Mattelart, A. & Schmucler, H. (Dir.). *La comunicación masiva en el proceso político latinoamericano*, n°7 (pp.115-140). Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.
- Gifreu – Castells A. (2013). El Documental interactivo en la estrategia de la multidifusión digital. Evaluación del estado del arte en relación con la temática, las plataformas y la experiencia del usuario. *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*, Octubre 2013-Enero 2014 (pp.1-11). Fundación Telefónica.
- Gifreu-Castells, A. (2011). El nuevo discurso de la no ficción interactiva y su aplicación para los dispositivos móviles. El caso del documental multimedia interactivo. *Géminis*, año 2 – n° 1 (pp. 232-250).
<https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/50>
- Gifreu-Castells, A. (2015). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. *Obra digital*, ISSN 2014-5039, n°8, febrero 2015 (pp.14-39). <https://doi.org/10.25029/od.2015.54.8>
- Gifreu-Castells, A. (2017). Periodismo y documental: encuentros en la era transmedia. En Irigaray, F. & Lovato, A. (Eds.), *Comunicación post-convergente* (pp. 122-146). UNR Editora.
https://www.academia.edu/35333313/Comunicaci%C3%B3n_post-convergente_2017
- González, P. & Pagés, J. (2014). Historia, memoria y enseñanza de la historia: conceptos, debates y perspectivas europeas y latinoamericanas. En *Historia y Memoria*, n°9, julio diciembre-2014 (pp.275-311). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/36342>
- Halbwachs, M. (1968). La memoria Colectiva. Pressas Universitarias de Zaragoza.
<https://ia601509.us.archive.org/17/items/MemoriaColectivaHalbwachs/Memoria%20Colectiva-Halbwachs.-.pdf>

- Huffschnid, A. (2015). Huesos y Humanidad. Antropología Forense y su poder constituyente ante la desaparición forzada. *Athenea Digital*, 15 (3): 195-2414, (pp.195-214). <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenea.1565>
- Huffschnid, A. (2020). Forensic Landscapes. <https://www.forensiclandscapes.com/>
- Irigaray, F. & Lovato, A. (2021). La no ficción latinoamericana: del documental interactivo al documental transmedia. *Hipertext.net*, n.º 23 (pp.1-5) <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.01>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Paidós. https://www.perio.unlp.edu.ar/sitios/wp-content/uploads/sites/7/2015/03/henry_jenkins-cultura-de-la-convergencia.pdf
- Lovato, A. (2014). Documental multimedia interactivo. Una excusa para reinventar el periodismo digital. En Irigaray, F. & Lovato, A. (Eds.), *Hacia la comunicación transmedia* (pp.51-64). UNR Editora. https://www.researchgate.net/publication/349977545_Hacia_una_Comunicacion_Transmedia
- Lovato, A. (2017). El guion transmedia en las narrativas de no ficción. En Irigaray, F. (Comp.), *Transmediaciones: creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas* (pp. 21-36) Crujía. https://www.academia.edu/49267076/Islas_O_2017_McLuhan_y_la_publicidad_transmedi%C3%A1tica_En_Irigaray_F_y_Reno_D_Comps_Transmediaciones_Creatividad_innovaci%C3%B3n_y_estrategias_en_nuevas_narrativas_La_Cruj%C3%ADa
- Lovato, A. (2018). El guion 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 la Maestría). Comunicación Digital Interactiva. Universidad Nacional de Rosario. <https://rehip.unr.edu.ar/xmlui/handle/2133/21468>
- López Díaz, N. (2021). Mediamorfosis del cine documental: reflexiones en torno a la frontera de un género en expansión. *Hipertext.net*, n.º 23 (pp.21-30) <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.01>

- Malamud, M. (2021). Huella Digital: La Cacha. <https://huelladigital.com.ar/V6/cacha/>
- Martinez Borja, L. (2021). La narrativa dentro del webdoc para la reconstrucción de la memoria: desapariciones forzadas en Latinoamérica. (Tesis de grado). Licenciatura en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. <https://upc.aws.openrepository.com/handle/10757/657700>
- Martorell, E. (2001). Recuerdos del presente: memoria e identidad. Una reflexión en torno a H.I.J.O.S. En Guelerman, S. (Comp.) *Memorias en presente* (pp.133-170). Editorial Norma.
- Mc Luhan, M. (1962). Understanding Media. The extensions of man. Editorial Paidós.
- Monroy López, R. (2021). Relatos de reconciliación. <https://www.relatosdereconciliacion.com/>
- Monroy López, R. & Pérez Sánchez, M. (2020). Un diálogo para animar la educación y la paz en Colombia. Con A de Animación, n°11: animación y periodismo (pp.74-91). Universitat Politècnica de Valencia. <http://doi.org/10.4995/caa.202.13980>
- Nichols, B. (1997). La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental. Paidós.
- Oberti, A. & Pittaluga, R. (2011). Memorias en montaje: escritura de la militancia y pensamientos sobre la historia. 1° ed. María Muratore Ediciones.
- Olaya Quintero, J. (2020). Estado del arte sobre la implementación de estrategias transmedia para incentivar la participación política no tradicional en Latinoamérica. (Tesis de Maestría). Comunicación Política. Universidad Externado de Colombia. <https://doi.org/10.57998/bdigital.handle.001.5395>
- Ramos Delgado, D. (2013). La memoria colectiva como re-construcción: entre lo individual, la historia, el tiempo y el espacio. En *Realitas, Revista de ciencias sociales, humanas y artes*, vol.1 (pp.37-41). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6984235>
- Ricaurte Quijano, P. (2014), Hacia una semiótica de la memoria. En *En-claves del Pensamiento*, vol. VIII, n°16 (pp.31-54). Instituto Tecnológico y de estudios

- superiores de Monterrey. Campus Ciudad de México.
<https://repositorio.tec.mx/ortec/handle/11285/619332>
- Ricoeur P. (2013). La memoria, la historia, el olvido. 2º ed. 2º reimp. Fondo de Cultura Económica.
- Salaverría, R. (2002). ¿Hacia donde se dirige la convergencia de medios? En *Mediacion.doc*, documento 0411-01. (pp. 1-7) Universidad de Navarra.
<https://dadun.unav.edu/handle/10171/5107>
- Sautu, R. (2005). Todo es teoría: objetivos y métodos de investigación. Lumiere.
- Scolari, C. (2015). Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones. *Hipermediaciones*. <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/>
- Scolari, C. (2010). Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico. En *Quaderns del CAC*, nº34, vol. XIII (pp.17-25). https://www.cac.cat/sites/default/files/2019-04/Q34_Scolari_ES.pdf
- Scolari, C. (03/04/2010). Identikit de las Narrativas transmediáticas (según Jeff Gómez). *Hipermediaciones*. <https://hipermediaciones.com/2010/04/03/identikit-de-las-narrativas-transmediaticas-segun-jeff-gomez/>
- Sel, S. (2012). Tecnologías y cine digital. Repensando a Mc Luhan en el siglo XXI. En Vizer, A. (Coord.) *Lo que Mc Luhan no predijo*. 1º ed. (pp.157-176). La Crujía.
- Valettaró, S. (2012) Marshall Mc Luhan: comentarios para una epistemología de la tecnología. En Vizer, A. (Coord.) *Lo que Mc Luhan no predijo*. 1º ed. (pp.177-204). La Crujía.
- Vázquez-Herrero, J. & Benito, L. & Revello-Mouriz, N. (2021). Documental Interactivo y Transmedia en América Latina: proyectos destacados y tendencias. *Hipertext.net*, nº 23 (pp.7-20) <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.01>
- Vázquez-Herrero, J. & Moreno, G. (2017). Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social. *Doc on-line*, nº especial (pp.109-130).
<https://www.doc.ubi.pt>

Vázquez-Herrero J. & Negreira-Rey M. & Pereira Fariña X. (2017). Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos. *Revista Latina de Comunicación Social*, nº 72 (pp.397-414) Universidad de La Laguna.

Vilches, L. (2003). *La migración digital*. Gedisa Editorial.
https://www.researchgate.net/publication/31888127_VILCHES_Lorenzo_La_migracion_digital