© CICOM / Departamento Ciencias de la Comunicación / Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de Río Cuarto / Vol. 20. Año 2022
CC BY NC SA

Narrativas interactivas y transmedia de no ficción: *Experiencias evolutivas en las producciones del #DCMTeam de la UNR*

INTERACTIVE AND TRANSMEDIA NON-FICTION NARRATIVES: *EVOLUTIONARY EXPERIENCES IN THE PRODUCTIONS OF THE #DCMTEAM OF THE UNR*

Patricio Irisarri
Universidad Nacional de Rosario (Argentina)
patricioirisarri@gmail.com
Anahí Lovato
Universidad Nacional de Rosario (Argentina)
lovatoanahi@gmail.com

Resumen

Desde hace quince años, la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario explora formas innovadoras de contar historias en el cruce entre narrativas, tecnologías y usuarios, con experiencias que han ido evolucionando en el escenario de la post-convergencia. El espacio, conocido como #DCMTeam, combina producción, investigación y docencia en distintas áreas del campo comunicacional, pero ha trazado un camino específico en el territorio de las narrativas interactivas y transmedia de no ficción, a través publicaciones, foros, cátedras, proyectos de investigación, consolidándose principalmente con producciones situadas que apuestan por los géneros híbridos, la innovación narrativa y el diseño de experiencias de usuario.

Este artículo recupera esas experiencias en clave evolutiva, desde sus primeros trabajos hasta los desarrollos actuales, procurando *dimensionar los universos narrativos* de cada caso e *identificar las fases de exploración* del equipo en la búsqueda de relatos innovadores.

Palabras clave: Narrativas transmedia; Narrativas interactivas; No Ficción; Periodismo; Documental; Latinoamérica

Abstract

For fifteen years, the Multimedia Communication Department of the National University of Rosario has been exploring innovative ways of telling stories at the confluence of narratives, technologies and users, with experiences that have been evolving in the post-convergence scenario. The space, also known as #DCMTeam, combines production, research and teaching in different areas of the communication field, but has traced a specific path in the territory of non-fiction interactive and transmedia narratives, through publications, forums, chairs and projects of research, consolidating itself mainly with situated productions that bet on hybrid genres, narrative innovation and user experience design.

This article recovers these experiences in an evolutionary way, from their first works to current developments, trying to measure the narrative universes of each case and identifying the exploration phases of the team in the search for innovative stories.

Keywords: Transmedia Narratives; Interactive Narratives; Non-Fiction; Journalism; Documentary; Latin America

Recibido 08/08/22 *Aceptado: 01/11/2022*

1. Introducción

Las narrativas interactivas y transmedia proponen una nueva forma de diseñar, producir y circular historias en el contexto de la *convergencia cultural*, término acuñado por Henry Jenkins (2008) para referir a la convergencia como un proceso que supera lo tecnológico. En efecto, los cambios tecno-sociales no se expresan tanto en las nuevas plataformas y lenguajes, como en las habilidades de los usuarios para moverse dentro de este ecosistema y "establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos" (Jenkins, 2008, p. 6).

Para las investigadoras españolas Marcial García y Esther Simancas (2015),

> asistimos a un cambio de paradigma más allá de la revolución digital, en el que confluyen e interaccionan los nuevos y los viejos media para poder responder al comportamiento migratorio de las audiencias, en el que se diluyen los procesos tradicionalmente cerrados de producción, distribución y consumo de medios, en el que se hibridan contenidos y narrativas en múltiples canales y plataformas. (p. 7)

Tanto las transformaciones en las formas de producción, circulación y consumo de contenidos que aparejaron la web participativa y los dispositivos móviles conectados como la emergencia de la figura del usuario-productor o *prosumidor* de la información obligan a las industrias mediáticas a repensar sus estrategias narrativas. Gifreu-Castells (2015) plantea que la aparición de las redes interactivas desafía a los medios tradicionales de comunicación dado que "la convergencia multimedia reclama nuevos lenguajes y formas de transmitir la información, un fenómeno que otorga a los medios interactivos digitales un mayor protagonismo en la época actual por su polivalencia y versatilidad" (p. 3).

En este sentido, las narrativas multimedia interactivas cambian la estructura lineal de los medios tradicionales y, al mismo tiempo, exigen que el usuario interactúe con los contenidos y tome decisiones sobre el rumbo de la historia.

La interactividad es la capacidad de una nueva tecnología mediática de responder a la reacción del consumidor (Jenkins, 2008). Si bien implica un rol activo del usuario, su experiencia con el contenido suele ser estructurada de antemano a través de un diseño narrativo cerrado: "los determinantes tecnológicos de la interactividad contrastan con los determinantes sociales y culturales de la participación, que es más abierta y está más condicionada por las elecciones de los consumidores" (2008, p. 280).

Esta diferenciación que hace Jenkins permite avanzar en el estudio de las narrativas transmedia como *lenguaje* (Renó y Flores, 2018) que amplía las posibilidades de los relatos en el marco de la cultura participativa. Ya no se trata solo de desarrollos narrativos multimediales en entornos digitales. Las narrativas transmedia representan un nuevo estadío para los lenguajes interactivos porque proponen diseñar un universo de historias que se despliega en diferentes plataformas analógicas y digitales, on y offline, donde cada nuevo medio que se activa hace un aporte único y valioso a la totalidad, donde los públicos pueden formar parte y contribuir al universo de la historia. Scolari (2013) -quizás uno de los más activos pensadores de las narrativas transmedia en el contexto iberoamericano- propone pensar las narrativas transmedia (NT) como:

> una forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. (p. 16-17)

Si bien estos universos narrativos complejos fueron explorados estratégicamente por las industrias del entretenimiento en el campo de la ficción, las narrativas interactivas y transmedia también abrieron un territorio de exploración fascinante para los géneros de no ficción como el periodismo y el documental:

> Gradualmente, las transformaciones en el ecosistema de medios constituyeron un espacio propicio para desarrollar historias periodísticas y documentales potenciadas por las lógicas de comunicación de la web 2.0, los medios sociales y los dispositivos móviles. Al interior de los modelos narrativos innovadores, los contenidos comenzaron a expandirse, a mutar, a retroalimentarse y a circular en múltiples plataformas. (Irigaray, 2019, p. 390)

2. El canon latinoamericano de la no ficción interactiva y transmedia

Las transformaciones mediáticas posibilitaron una nueva forma de producir contenidos para la industria de contenidos de entretenimiento, concentrada principalmente en Estados Unidos y Europa. El reconocimiento de una *intertextualidad transmedia* (Kinder, 1991), la propuesta de *pensar transmedia* (Laurel, 2001), emergieron del estudio de universos ficcionales de franquicias de esas industrias, y se consolidaron con la definición de *transmedia storytelling* sentenciada por Henry Jenkins (2003). Casi diez años después, las contribuciones de Scolari en Iberoamérica resultaron fundamentales para abrir camino a las aproximaciones teóricas y la divulgación de las narrativas transmedia en la región.

Alejadas de los universos ficcionales, las incursiones latinoamericanas en el territorio de estas narrativas complejas han ido moldeando experiencias de suma potencia para los géneros que se ocupan del *tratamiento creativo de la realidad* (Grierson, 1966). Los países latinoamericanos han estado presentes como productores en los primeros años de desarrollo del documental interactivo y transmedia, con producciones distinguidas por su valor de proximidad y un marcado carácter social (Vázquez-Herrero y Moreno, 2017).

En poco tiempo, asomaron en la región proyectos destacados por su innovación narrativa y el abordaje de temáticas cercanas a las demandas sociales de los territorios, las luchas por la transformación social, la vulneración de los derechos de las comunidades y la memoria de los pueblos. Estos relatos se corresponden con la larga tradición emancipatoria de la narrativa latinoamericana, que se expresa por ejemplo en la cinematografía y el fotodocumentalismo.

En el vasto mapa de producciones, se destacan casos como *Proyecto Walsh* (Argentina, 2010), *Malvinas 30* (Argentina, 2012), *Arsquitensis* (Ecuador, 2013), *Proyecto Quipu* (Perú, Chile, Reino Unido, 2015), *Pregoneros de Medellín* (Colombia, 2015), *Paciente* (Colombia, 2015), *La otra orilla* (Colombia, 2018), *Muerte lenta* (Colombia, 2018), *La guarida del tigre* (Argentina, 2018), *Delfo: Huellas de un pueblo* (Argentina, 2019), *Paisajes forenses* (México, 2019), *Disecciones sobre planos* (México, 2019), *Yerberito* (Colombia, 2019) y *Ermitaños* (México, 2020), entre otros. Estas producciones nos hablan de la potencia de los géneros de no ficción en el cruce con las nuevas narrativas participativas para visibilizar temáticas tantas veces desestimadas en el vertiginoso flujo de circulación de contenidos mediáticos.

En la última década, muchas universidades latinoamericanas exploraron este ecosistema cambiante y aportaron recursos al desarrollo de proyectos de investigación, estudio y producción de contenidos interactivos y transmedia en el campo de la no ficción. Mayormente, estos relatos periodísticos y documentales proponen tratamientos narrativos que no suelen ocupar las agendas mediáticas o intereses de las industrias de contenidos locales. Esta perspectiva se corresponde con la función de extensión que la universidad tiene con sus comunidades y con una lógica de distribución de contenido exenta de fines de lucro: "Producir transmedia desde la periferia significa correrse de la centralidad no sólo de la gran financiación de productos culturales industriales, es adentrarse en temas complejos que se alejan de la estigmatización de los medios tradicionales" (Irigaray, 2015, p. 117).

3. La UNR en el entramado narrativo de la región

Particularmente, en la Universidad Nacional de Rosario, la creación de la Dirección de Comunicación Multimedial[1] en 2007 hizo posible la conformación de un equipo -dirigido por el Mg. Fernando Irigaray- que rápidamente impulsó el estudio y la producción de contenidos híbridos, en la búsqueda de nuevas formas de narrar a la luz de las transformaciones del ecosistema mediático.

Ese proceso se extiende hasta la actualidad. En el camino, el #DCMTeam ha recogido un cúmulo de experiencias, elaboraciones conceptuales y propuestas metodológicas que muestran un horizonte de posibilidad para el aprovechamiento de las narrativas interactivas y transmedia en la no ficción latinoamericana. A lo largo de este proceso pueden reconocerse tres fases de exploración que, en los últimos quince años, ocupan el interés de dicho equipo de producción e investigación en el terreno de las nuevas narrativas.

3.1. Fase de exploración multimedia interactiva

Tras su conformación, en el año 2007, el equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario tomó la decisión de experimentar las propiedades del documental multimedia interactivo para hacer periodismo digital. En ese contexto, la premisa planteada por el equipo proponía generar contenido periodístico multimedia sobre temas sociales, pensado específicamente para el soporte web, entendiendo que

> una producción multimedia interactiva no es simplemente la posibilidad de producir contenidos con diferentes lenguajes que se complementen, sino que es una forma integrada convergente, un lenguaje nuevo que imbrica diversos lenguajes en un todo armónico narrativo. Pensar una producción hipermedia es diseñar una estructura narrativa con un alto grado de multimedialidad, hipertextualidad e interactividad en un sistema convergente. (Irigaray, 2013, p.93)

3.1.1. DocuMedia: Periodismo Social Multimedia

Surgió así el proyecto DocuMedia: Periodismo Social Multimedia[2], en el marco del cual se publicaron cuatro piezas documentales, abordando diferentes problemáticas sociales propias de la ciudad de Rosario.

La primera edición de estos DocuMedia producidos por la UNR se tituló *Vibrato*. Este proyecto fue reconocido internacionalmente, formando parte de la selección oficial del premio que otorgaba la Fundación Nuevo Periodismo Iberoamericano (FNPI+CEMEX, dirigida por Gabriel García Márquez) en la categoría Internet. Luego vinieron los documentales *Peligro. Obras en construcción* (2009), *Migraciones* (2011) y *Calles Perdidas. El avance del narcotráfico en Rosario* (2013). Esta última producción, además de ser declarada de interés municipal en la ciudad de Rosario, fue merecedora del Premio Internacional Rey de España 2013 en la categoría Periodismo Digital y recibió, también, una mención especial del jurado en el Premio Latinoamericano de Periodismo sobre Drogas.

El desarrollo de estos proyectos requirió la conformación de equipos multimedia, con profesionales de diferentes perfiles y experiencias, incluyendo periodistas, realizadores audiovisuales, diseñadores, desarrolladores web, infografistas, fotógrafos e ilustradores. Las primeras cuatro producciones de la serie DocuMedia mostraban un sustento común: en tanto documentales multimediales, desarrollaban una historia compleja utilizando múltiples formatos, pero siempre a través del mismo canal: www.documedia.com.ar

3.2 Fase de exploración transmedia

En el año 2013, la Dirección de Comunicación Multimedial emprendió un enorme desafío: el desarrollo de su primer documental transmedia, un proyecto que emergió a partir de la producción

de un documental para TV titulado *Tras los pasos de El Hombre Bestia*. La propuesta transmedia buscó experimentar nuevas formas narrativas, ensanchando el relato documental a través de múltiples medios y soportes.

La complejización del ecosistema de medios significó asimismo una consecuente complejización de las estructuras narrativas. El requerimiento de escribir transmedia modificó profundamente el trabajo de guión del proyecto documental (Lovato, 2017), necesariamente reformulado a partir de esta experiencia para el desarrollo de una narrativa expandida en múltiples plataformas, integrando propuestas analógicas y digitales, *on* y *off line*.

> En su nuevo rol transmedia, el guionista ya no se concentra exclusivamente en la tarea de darle volumen y espesor a la historia a través de la acción dramática, sino que procura, asimismo, identificar tramas y subtramas narrativas, tomar decisiones sobre las plataformas donde cada una de ellas se desarrollará, proponer espacios de participación para las audiencias, diseñar recorridos narrativos posibles y establecer un orden espacial y temporal para la emergencia de ese universo transmedia; es decir, organizar y sincronizar el lanzamiento de cada elemento de la trama y su continuidad. Toda esta tarea deberá emprenderse, también, atendiendo a lo que cada medio puede hacer mejor. (Lovato, 2017, p.30)

3.2.1. Tras los pasos de El Hombre Bestia

El proyecto *Tras los pasos de El Hombre Bestia*[3] constituyó un relato transmedia retroactivo (Gambarato, 2013), generado a partir de un contenido preexistente (un unitario documental televisivo, homónimo), es decir, con una historia establecida previamente. La narrativa partió de la reconstrucción de la realización del primer film de género fantástico argentino: *El Hombre Bestia* (1934), dirigido por Camilo Zaccaría Soprani. A partir de esa historia se sincronizó una trama de medios que incluyó, entre otras cosas: un documental para TV, minisodios para web y móviles, relatos en redes sociales y microblogging, juegos on line, crónicas periodísticas para diarios en papel y medios digitales, realidad aumentada, intervenciones urbanas territoriales, acciones participativas y lúdicas, pensadas para permitir a los usuarios la expansión de la narrativa, haciendo uso de la ciudad como una gran pantalla hipertextual.

Un año después, en el momento de proyectar una nueva entrega de la serie DocuMedia, esa experiencia transmedia preliminar sirvió de base y fundamento para decidir dar el salto hacia el periodismo transmedia. Así nació *Mujeres en venta. Trata de personas con fines de explotación sexual en Argentina*, lanzado en 2015.

3.2.2. Mujeres en venta

A diferencia de *Tras los pasos de El Hombre Bestia*, el documental *Mujeres en venta*[4] se encuadra en la categoría de proyecto transmedia proactivo (Gambarato, 2013): fue diseñado desde una perspectiva transmedia desde el inicio, es decir, no constituye una expansión de una obra monomediática anterior. En ese marco, fue preciso plantear la investigación y la producción de contenidos pensando en un formato de guión transmedia multicapas, permitiendo la expansión de diferentes líneas narrativas en distintas plataformas, con piezas diseñadas para públicos específicos en contextos determinados (Lovato, 2015).

En su forma final, el complejo entramado transmedia de *Mujeres en Venta* incluyó piezas como un webdoc, una serie de comics, afiches en la vía pública con interacción a través de realidad aumentada, contenidos para pantallas LED en la vía pública y en shoppings, spots televisivos, un mapa colaborativo, un documental para TV, una serie de movisodios, medios sociales y un libro multiplataforma.

Aún hoy, la propuesta permite sumergirse en una historia que recorre las formas de captación, las rutas de la trata de personas, la explotación sexual y el rescate de mujeres sometidas, exponiendo

relatos narrados por los mismos protagonistas, ofreciendo una experiencia vívida que muchas veces se tiñe con la crudeza de los hechos contados.

A lo largo de las diferentes piezas, mujeres víctimas, familiares, miembros de organizaciones que luchan por esclarecer los distintos casos, funcionarios judiciales, legisladores, miembros de las fuerzas de seguridad y especialistas en la temática abordan las disímiles aristas de uno de los delitos más complejos del contexto actual.

Cabe destacar que el desarrollo de estos dos primeros proyectos transmedia, considerados pioneros a escala latinoamericana, le permitió al equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial formular una metodología propia para el diseño narrativo transmedia de no ficción (Lovato, 2018). Dicha metodología organiza una secuencia de procesos creativos a partir de cuatro ejes fundamentales: el mundo de la historia, las experiencias de usuario, las plataformas y la ejecución del proyecto. Asimismo, se desarrolló una plantilla para el diseño narrativo transmedia, sistematizando esta propuesta metodológica para su aplicación en otros proyectos transmedia de diversa índole[5].

3.2.3. Canción de la Ciudad

En 2015, en coproducción con la Facultad Libre[6], se ensayó una experiencia transmedia recuperando la metodología trazada en proyectos anteriores en la búsqueda del cambio social. El proyecto *Canción de la Ciudad*[7], sobre músicos de las peatonales rosarinas, implicó diseñar una narrativa que visibilice y transforme las realidades que viven los artistas callejeros en la ciudad.

El uso del documental transmedia como herramienta para el cambio social (Gifreu-Castells, 2015) permite pensar eficazmente estrategias de empoderamiento de colectivos sociales para contar sus propias historias.

> Las distintas plataformas del documental transmedia permiten difundir conocimiento y se constituyen como una herramienta social para transformar y sensibilizar a la sociedad. Estas estrategias, que se despliegan a través de diferentes medios, plataformas y lenguajes, pueden convertirse en herramientas de comunicación, acción y coordinación de estrategias que las comunidades pueden hacer suyas, incentivando una transformación en distintos niveles. (Gifreu, 2015, p. 22)

Canción de la Ciudad es una serie documental transmedia que aborda las historias humanas que hay detrás de las melodías que están entretejidas por las peatonales céntricas de Rosario. Mediante una serie web como nodo principal de las historias, los usuarios pueden acceder a complementos de la trama, lo que posibilita experiencias de acceso y participación en diferentes entornos y plataformas.

El proyecto se activó con la publicación de la serie de ocho capítulos que narran historias de músicos con distintas motivaciones para tocar en la calle. El uso de las redes sociales para dar a conocer sus historias tuvo una respuesta sorprendente de los públicos. Cientos de personas participaron en los cinco recitales que organizó el proyecto. Además, la experiencia integró una serie de postales gráficas con perfiles de los personajes junto a un código QR que dirige al capítulo de cada artista. El ciclo de vida del proyecto se extendió con la presentación de una muestra con dibujos de los personajes titulada "Líneas Contrapuestas" y creada por los artistas rosarinos Hover Madrid y Juan Manuel Madrid, exhibida durante un mes en el Salón de las Miradas de Plataforma Lavardén.

Como experiencia territorial, el proyecto desplegó una intervención urbana con retratos gráficos creados con pixel art que se pegaron en los espacios físicos que suelen utilizar los músicos habitualmente. Estas intervenciones gráficas representaron puertas de entrada permanentes al universo narrativo, porque incluyeron un código QR para acceder al capítulo del músico retratado.

3.2.4. El Feriante

En 2017 se presentó *El Feriante*[8], un documental transmedia que busca visibilizar las prácticas

de los talleres culturales en las cárceles de Rosario, y la circulación de sus producciones en las Ferias de la ciudad.

En una iniciativa conjunta con la Facultad Libre y el colectivo de talleristas La bemba del sur de Rosario, la propuesta transmedia procura contextualizar los escenarios de producción y distribución de bienes culturales, habilitando puntos de contacto entre el adentro y el afuera a partir de un entramado narrativo y vivencial que integra distintos soportes, canales y lenguajes.

El proyecto transmedia articula un documental interactivo que contiene una serie audiovisual de cinco capítulos donde se narran las peripecias de Ángel, *El Feriante* que distribuye y comercializa las producciones realizadas en los distintos penales. Asimismo, son estas producciones creadas en los talleres de formación las plataformas sobre las que se expanden las historias que este documental transmedia busca mostrar. Entre ellas se cuentan: Una revista que recoge las miradas de los detenidos que participan de los talleres culturales; una serie de postales gráficas interactivas que llevan relatos y representaciones estéticas que condensan las realidades muros adentro; un CD musical con canciones grabadas por los internos de la U3. La experiencia también incluye un libro que compila lecturas sobre las prácticas educativas, culturales y políticas en la cárcel. El proyecto aprovecha las redes sociales como plataforma de circulación de contenidos específicos, pensados para la interacción y la participación de los usuarios. Por último, *El Feriante* propone un punto de encuentro en las ferias de la ciudad y en los festivales transmedia que cierran las acciones narrativas de este proyecto.

La experiencia colectiva muestra resultados concretos en distintos niveles de acción: la incorporación de los talleres culturales en unidades penitenciarias dentro de programas de formación universitarios (UNR), la incorporación de programas de formación y capacitación como el Santa Fe Más (Gobierno Provincial) dentro de los espacios carcelarios, y la creación de la Dirección Socio-Educativa en Contextos de Encierro del Área de Derechos Humanos de la UNR que actualmente acompaña a 130 detenidos y detenidas que cursan carreras universitarias.

3.2.5. De Barrio Somos

En 2018 el #DCMteam lanzó el proyecto transmedia *De Barrio Somos*[9], dedicado al trabajo de los clubes de barrio de Rosario, espacios de vida deportiva, política, social y cultural fundamentales para la identidad colectiva de los rosarinos.

De Barrio Somos|Historias de clubes en 360º relata historias en múltiples plataformas, buscando aprovechar las potencialidades narrativas de cada lenguaje. Entre ellas se cuentan una serie documental para TV y web, de ocho capítulos, un libro de crónicas (Hechos de barrio, en soporte papel y digital), un webdoc o documental interactivo, un juego de mesa (donde el mapa de Rosario se transforma en el tablero y los jugadores compiten respondiendo preguntas sobre la historia, deportistas destacados y logros de los diferentes clubes), un álbum de figuritas con realidad aumentada (escaneando las figuritas con los escudos de los 24 clubes que forman parte del proyecto se pueden descubrir pequeñas historias contadas en un minuto de video), contenidos para redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram y YouTube), una serie de notas multimediales publicadas en La Capital y una kermesse transmedia.

El proyecto ofrece también un recorrido interactivo en 360º por seis clubes tradicionales y representativos de la geografía barrial rosarina: Saladillo, Tiro Suizo, Unión y Progreso, Echesortu, La Carpita y Fortín Barracas. La propuesta invita a los usuarios a transitar virtualmente los espacios de cada club, interactuando con zonas sensibles donde relevar hitos, microrrelatos, datos, nombres que hacen al presente y el pasado del club, accediendo desde la web o bien desde un dispositivo móvil integrado a un Cardboard o similar. La incorporación de esta propuesta de video omnidireccional constituyó la antesala de la siguiente fase de exploración narrativa del #DCMteam: las producciones inmersivas.

3.3 Fase de exploración inmersiva

Se distinguen en esta fase un conjunto de proyectos que buscan posicionar al usuario en el centro de la escena narrativa, articulando experiencias espaciales sensoriales y envolventes. Entre los formatos inmersivos posibles, el #DCMteam ha desarrollado contenidos con video esférico o 360 -también denominado cinematic VR (CVR) o VR cinema (Pillai y Verma, 2019; MacQuarrie y Steed, 2017; Nielsen et al, 2016)-, proyectos de realidad virtual para *headsets VR* e instalaciones inmersivas basadas en proyecciones sobre grandes pantallas y sonido envolvente.

3.3.1 Complejo Museológico de San Lorenzo

En el año 2017 la Dirección de Comunicación Multimedial fue convocada a rediseñar el Complejo Museológico[10] de la ciudad de San Lorenzo, en la provincia de Santa Fe. En respuesta a esa demanda, se ideó una propuesta que permitiera incorporar a los museos una serie de contenidos digitales interactivos e inmersivos desde una perspectiva lúdica, atractiva y de alto impacto. El proyecto buscaba, fundamentalmente, revalorizar el patrimonio histórico, arquitectónico y cultural del municipio vecino, subrayando la importancia del combate de San Lorenzo, ocurrido en ese territorio, y la gesta sanmartiniana para la independencia y la soberanía nacional.

La experiencia inmersiva diseñada para el Complejo Museológico se organizó en diversas estaciones que contemplaron infografías interactivas (sobre pantallas táctiles), cuadros "vivos" (pantallas que simulan ser cuadros de época, cuyos protagonistas -personajes históricos relevantes para la historia de San Lorenzo- interactúan con el público a partir de sensores de detección de movimiento), contenidos para redes sociales, *video mapping* sobre cartelería volumétrica en el Campo de la Gloria, un documental 3D, una aplicación móvil (incluyendo información sobre el Complejo Museológico y un juego o trivia interactiva), un sitio web y el rediseño de la identidad visual del recorrido. También se desarrolló una app móvil para la visita que permite acceder a una propuesta de realidad aumentada (AR) sobre las piezas históricas exhibidas en los diferentes museos.

Con tecnología Oculus Rift, se montaron además dos estaciones de realidad virtual que buscan producir entre los usuarios la 'sensación de presencia' en dos momentos históricos del combate de San Lorenzo. En la primera estación, los usuarios pueden vivenciar los acontecimientos previos al combate, espiando el desembarco de las tropas realistas y asistiendo a la arenga del entonces Coronel San Martín para organizar a sus granaderos. A continuación, la segunda estación revive momentos claves del enfrentamiento: el ataque en pinzas, la muerte de Cabral, las acciones de la tropa sanmartiniana y los restos del combate en el campo de batalla. Los entornos visuales fueron creados con técnicas de animación 3D y pueden recorrerse en 360º. Para el montaje sonoro se utilizó sonido binaural o ambisónico, de modo de generar una propuesta sonora envolvente que reacciona y se adapta a la posición de escucha del usuario.

3.3.2 Un lugar en el mundo

Desde el 2018 funciona en la Unidad Penitenciaria N°3 de Rosario un taller de Narrativas Creativas llamado Contala como Quieras[11], un espacio de estudio y trabajo con los presos donde se aprende sobre géneros y estructuras narrativas, personajes y tramas; lenguajes de los viejos y los nuevos medios.

En 2019 el taller presentó una trilogía transmedia que despliega tres historias ficcionales del género policial a través de un cómic, un especial interactivo y una serie sonora. Se trata de la primera ficción transmedia producida íntegramente en una cárcel argentina. El proyecto obtuvo el premio estímulo de la convocatoria 2019 del programa Espacio Santafesino del Ministerio de Cultura de la Provincia de Santa Fe.

En 2021, luego de la pandemia, el espacio presentó una serie documental interactiva titulada *Qué hermoso día*[12], donde los estudiantes narran la vivencia de un recuerdo "hermoso" en el afuera, con relatos en primera persona que se apoyan en imágenes documentales.

En 2022 el taller incursionó en el terreno de las narrativas inmersivas, a partir del desarrollo de *Un lugar en el mundo. Experiencias VR para entornos deseados*[13], proyecto de realidad virtual donde los presos pueden *viajar* a esos lugares y con aquellas personas que fueron felices, a través de registros en video 360 en la reconstrucción de esos entornos deseados. En palabras del grupo de estudiantes, la propuesta consiste en que cada uno pueda "tener una experiencia inmersiva para poder viajar a una realidad deseada. Queremos encontrarnos con personas y lugares que anhelamos. El uso de esta tecnología nos permite derribar los muros que nos separan de una realidad que tanto queremos".

Además de las experiencias subjetivas de inmersión en sus entornos deseados por parte de los estudiantes, la experiencia completa se presentará como documental inmersivo mostrando los procesos previos y paralelos a la creación de las historias individuales. Además, se activará un fanzine pedagógico como manual metodológico para crear proyectos de realidad virtual en cárceles. Este proyecto ya está en movimiento y se puede seguir en www.instagram/ccqtransmedia, se lleva adelante a partir de una asociación del taller Contala como Quieras con el equipo del #DCMTeam, que viene ganando experiencia en el diseño de proyectos narrativos inmersivos.

3.3.3 600km | Un viaje a Malvinas

Apenas 600 kilómetros separan a las Islas Malvinas del territorio continental. Por diversas razones, para muchos ciudadanos argentinos conocer Malvinas es una utopía, un anhelo inalcanzable. Con esa premisa en mente, el equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial encaró, en 2022, un nuevo y ambicioso proyecto: desarrollar una experiencia inmersiva 360º para acercar a sus visitantes a aquellos paisajes donde, hace 40 años, los soldados argentinos entregaron su vida en defensa de la soberanía nacional; permitirles estar presentes por unos instantes entre los acantilados de Gran Malvina y Soledad, en las costas y en los montes donde algún día volverá a flamear nuestro pabellón nacional.

La propuesta, titulada *600 km|Un viaje a Malvinas*[14], constituye una instalación inmersiva de gran formato que utiliza un escenario delimitado por una pantalla semicircular donde pueden ingresar hasta 10 visitantes, provistos con auriculares. Invita a aprender con los sentidos, involucrando al usuario en un viaje emocional íntimo y conmovedor: un viaje que acorta distancias y acerca la historia. La propuesta audiovisual combina imágenes de Malvinas en alta definición. La proyección cobra fuerza con una experiencia auditiva holofónica que invita a sentir la intensidad del viento patagónico, los sonidos de la fauna del archipiélago y el rugido constante de las olas del Atlántico Sur. En medio de ese paisaje visual y sonoro natural vibran también las voces de quienes estuvieron en Malvinas en abril de 1982. Instantes hechos de relatos, vivencias e historias que conectan con el dolor de Malvinas, pero también con la esperanza.

Esta instalación inmersiva se expuso durante la noche del 1 de abril de 2022, en la vigilia por los 40 años de Malvinas y fue visitada por cientos de espectadores en el parque del Monumento Nacional a la Bandera, en Rosario.

Reflexiones finales

El trabajo de revisión de las producciones digitales desarrolladas por el equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial a lo largo del período 2007-2022 pone en evidencia una serie de procesos de evolución mediática, acontecido conjuntamente con la evolución de las plataformas e interfaces de las que podemos apropiarnos, en cada momento histórico, para narrar la realidad.

Como apuntan algunas investigaciones actuales, por fuera de las grandes corporaciones mediáticas, las producciones latinoamericanas más innovadoras y experimentales se han desarrollado en el marco de *medialabs* y pequeñas unidades productoras nativas digitales, muchas veces conformando redes de co-producción. En este marco, la implicación de las instituciones universitarias ha sido fundamental para el impulso del documental interactivo y transmedia. Estas producciones se caracterizan, asimismo, por su enfoque en el territorio y en las comunidades próximas, así como por la

denuncia social (Vázquez-Herrero et. al., 2021).

Ciertamente, las narrativas transmedia posibilitan procesos eficaces para la intervención política, entendiendo que estas acciones no resultan aisladas: antes bien, se dan en un territorio, en un contexto situado y con determinadas relaciones de poder. Como plantea Castells (2009, p. 23), "el poder depende del control de la comunicación, al igual que el contrapoder pretende romper dicho control". El paradigma hegemónico -el neoliberalismo- sabe conformar estratégicamente sistemas y subsistemas de sentidos y representaciones que permean todos los arcos sociales. Sin dudas, ha sido el mercado quien más provecho ha tomado del *transmedia storytelling*, configurando una estrategia narrativa que hegemoniza los espacios de interacción y creación de sentidos e imaginarios colectivos. Sin embargo, gracias a las posibilidades tecno-comunicativas, "ese control comienza a mostrar ciertas grietas en un mundo en el que confluyen medios, redes y nuevas dinámicas sociales, y devuelve cierto protagonismo a la ciudadanía" (García y Simancas, 2015, p. 1).

En pleno Siglo XXI, el escenario mediático es mutante. No obstante, el horizonte creativo puede resultar muy estimulante: nos convoca a reinventar permanentemente nuestras prácticas narrativas, nuestros formatos y métodos para contar el mundo (Lovato, 2020). Inmersos en un paradigma de transición (Igarza, 2009), los espacios de producción social de conocimiento posibilitados por la universidad pública se consolidan como entornos propicios para la experimentación de nuevos géneros y formatos en el campo de la no ficción.

En este contexto, la comunicación para el cambio social puede incorporar nuevas estrategias narrativas para construir contrahegemonía. Esas estrategias pueden aprovechar las narrativas transmedia y centrarse en el territorio que habitamos: usar todos los medios digitales y analógicos necesarios y al alcance, construir redes de cooperación en los procesos de creación y circulación de esos materiales en nuestros territorios de acción. En definitiva: contar historias nuestras, narradas por nosotros, utilizando lenguajes, formatos y dispositivos diversos para potenciar nuestra acción colectiva (García y Simancas, 2015).

Repasar las características adoptadas por las producciones interactivas, inmersivas y transmedia desarrolladas en el seno de la Universidad Nacional de Rosario nos aporta una interesante cartografía de las emergencias, mutaciones, hibridaciones y adaptaciones mediáticas ocurridas en los últimos 15 años, incluyendo la emergencia de nuevas especies en busca de sus propias gramáticas de producción, circulación y consumo.

Asimismo, es posible afirmar que las experiencias de producción periodística y documental realizadas por el #DCMteam permitieron alumbrar tempranamente un conjunto de saberes específicos, habilidades técnicas y pericias narrativas que hoy pueden expandir su campo de aplicación hacia otros ámbitos educativos, sociales y profesionales de producción.

Notas

Sitio web: http://dcmteam.com.ar/

[2] Disponible en http://documedia.com.ar/

[3] Disponible en http://dcmteam.com.ar/3/transmedia/16/Tras-los-pasos-de-El-Hombre-Bestia--Documental-Transmedia

[4] Disponible en http://www.documedia.com.ar/mujeres/

[5] Disponible en https://www.academia.edu/37267012/Plantilla_para_Dise%C3%B1o_de_Narrativas_Transmedia_2018_Versi%C3%B3n_2_0

[6] La Facultad Libre es una institución educativa contracultural. Más información en https://www.facultadlibre.org/

[7] Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=F5J2SnS_2JM&list=PLGDZQYren6SUIJc5hRhyPLaEbJ_4eK98l

[8] Disponible en http://elferiante.com.ar/

[9] Disponible en http://debarriosomos.com.ar/

[10] Más información en http://dcmteam.com.ar/3/transmedia/50/Plan-de-Modernizacion-Complejo-Museologico-San-Lorenzo

[11] Disponible en http://www.contalacomoquieras.com/

[12] Disponible en https://bit.ly/quehermosodia

[13] Más información en https://www.instagram.com/ccqtransmedia/?hl=es

[14] Más información en https://www.instagram.com/dcmteam/

Referencias

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de Internet*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Gambarato, R. R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *Baltic Screen Media Review*, 1, 80-100. Recuperado en http://dx.doi.org/10.1515/bsmr-2015-0006

García López, M., & Simancas González, E. (2016). La lucha está en el relato. Movimientos sociales, narrativas transmedia y cambio social. *Cultura, Lenguaje Y Representación*, *15*, 139-151. Recuperado en https://www.e-revistes.uji.es/index.php/clr/article/view/2159

Gifreu-Castells, A. (2015). El uso del documental transmedia como herramienta para el cambio social. Análisis de casos focalizados en las desigualdades de género en el siglo XXI. *Congreso Internacional Comunicación, Sociedad Civil y Cambio Social*. Universitat Jaume I.

Grierson, J. (1966). *Grierson on Documentary.* London: Collins.

Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.

Irigaray, F. (2013). Narrativas hipermedias en el Webperiodismo. DocuMedia: punto de encuentro entre el documentalismo social, el periodismo de investigación y la narrativa digital interactiva. En F. Irigaray, D. Ceballos, y M. Manna (Eds.) (2013), *Webperiodismo en un ecosistema líquido.* Rosario, Argentina: Editorial Laborde.

Irigaray, F. (2015). Navegación territorial: entramado narrativo urbano. En F. Irigaray y A. Lovato (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario, Argentina: UNR Editora.

Irigaray, F. (2019). Territorialidad expandida en el documental transmedia. En F. Irigaray, V. Gosciola y O. Piñeiro (Orgs.) (2019), *Dimensões Transmídia.* Portugal: Ría Editorial.

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. *Technology Review*. Recuperado en http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*. University of California Press.

Laurel, B. (2000). Creating Core Content in a Post-Convergence World. Nueva York, Estados Unidos: Tauzero. Recuperado de http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html

Lovato, A. (2015). Del periodismo multimedia al periodismo transmedia. Guiones para pensar nuevas narrativas. En F. Irigaray y A. Lovato (Eds.): *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario, Argentina: UNR Editora.

Lovato, A. (2017). El guión transmedia en las narrativas de no ficción. En F. Irigaray, & D. Porto (Eds.). *Transmediaciones: creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. Buenos Aires, Argentina: Crujía Ediciones.

Lovato, A, (2018). *El guión transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina.

Lovato, A. (2020). Experiencias de Realidad Virtual y Aumentada en Proyectos Transmedia de No Ficción. En R. Longhi; A. Lovato y A. Gifreu (Orgs.) *Narrativas Complexas*. Aveiro; Portugal: Ría Editorial.

MacQuarrie, A. y Steed, A. (2017). Cinematic virtual reality: Evaluating the effect of display type on the viewing experience for panoramic video. *IEEE Virtual Reality (VR). IEEE.* DOI: 10.1109/VR.2017.7892230

Nielsen, L.; Møller, M.; Hartmeyer, S.; Ljung, T.; Nilsson, N.; Nordahl, R. y Serafiny, S. (2016). Missing the point: an exploration of how to guide users attention during cinematic virtual reality. *Proceedings of the 22nd ACM Conference on Virtual Reality Software and Technology.* ACM, 229–232.

Pillai, J. y Verma, M. (2019). Grammar of VR Storytelling: Analysis of Perceptual Cues in VR Cinema. *European Conference on Visual Media Production*, Diciembre 17–18. Londres: ACM. DOI:10.1145/3359998.3369402

Reno, D. & Flores, J. (2018). *Periodismo Transmedia*. Portugal: Ria Editorial.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto.

Vázquez-Herrero, J. & Moreno, G. (2017). Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social. *Doc On-line, especial dezembro 2017*, pp. 109-130. doi: 10.20287/doc.esp17.dt05

Vázquez-Herrero, J.; Benito, L. y Revello-Mouriz, N. (2021). Documental interactivo y transmedia en América Latina: proyectos destacados y tendencias. *Revista académica HIPERTEXT.NET 23* (173), 7-20. Recuperado en https://raco.cat/index.php/Hipertext/issue/view/29966