

El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos

***Interactive Documentary in the Transmedia Age: Hibryd Genres and
New Narrative Codes***



Alvaro Liuzzi

Profesor Adjunto de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata. Miembro de los Proyectos de Investigación "Convergencia digital: desafíos en la formación y en la práctica periodística" y "Narrativas Transmedia en Periodismo" en la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Comahue (Argentina).

alvaroliuzzi@gmail.com

RECIBIDO: NOVIEMBRE 2014

ACEPTADO: ENERO 2015

Resumen

El nuevo escenario mediático, marcado por la convergencia de dispositivos y cruzado transversalmente por las Narrativas Transmedia, ha abierto enormes perspectivas a nuevas formas de producción y consumo para el género Documental.

El clásico producto analógico/audiovisual, es capaz de reconvertirse en digital e interactivo extendiendo un nuevo relato hipertextual, a través de diversos medios y plataformas con participación activa de los usuarios.

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

El presente artículo pretende analizar estas nuevas formas de producción y consumo adquiridas por el género a través de los casos de estudio "Proyecto Walsh" (2010) y "Malvinas/30" (2012).

Palabras clave

Documental, Transmedia, Periodismo, Tiempo Real, Historytelling, Ecología De Medios

Abstract

The new media landscape, marked by the convergence of devices and cross-cut by transmedia narratives, has opened up huge prospects for new forms of production and consumption of gender documentary.

The classic analog/audiovisual product can be switched to digital and interactive, spreading a new hypertext narrative through various means and platforms with active user participation.

The documentary genre, which has historically played a key role in culture, has now acquired new creative boundaries thanks to technology. The challenge for the creators lies in being able to find narrative codes for the 21st century.

This article aims to analyse these new forms of production and consumption acquired by the genre through case studies of "Project Walsh "(2010) and "Malvinas/30 "(2012).

Key words

Documentary, Transmedia, Journalism, Rel Time, Historytelling, Media Ecology

1. INTRODUCCIÓN

Todo estudio y reflexión sobre las Narrativas Transmedia comienza con un nombre propio: Henry Jenkins. Su definición de "narrativas transmediáticas" se publicó en el artículo "Transmedia Storytelling" de la revista Technology Review (MIT) en enero del año 2003. Allí Jenkins las destacaba como experiencias narrativas que se despliegan a través de diversos medios o plataformas, donde

cada uno de ellos cuenta un fragmento de la historia, y los usuarios participan activamente en la construcción del universo narrativo.

La analogía de la orquesta sinfónica es la que mejor le cabe a las Narrativas Transmedia. En ella, cada instrumento puede catalogarse como un medio que desarrolla un fragmento de la obra, una melodía, que puede ser apreciada de forma individual con toda lógica pero cobra mayor sentido si se contempla de forma coordinada con los demás instrumentos que la componen.

Tomando las definiciones en perspectiva es importante comprender el concepto introducido por Jenkins como una evolución de al menos dos términos que lo precedieron: Multimedia y Crossmedia.

En este sentido, hablamos de Multimedia cuando la misma historia se narra en diferentes soportes, ya sea por yuxtaposición o integración, manteniéndose dentro de los marcos limitantes del clásico sitio Web. Y de Crossmedia cuando la historia se lleva hacia distintos soportes que solo tienen sentido si se consumen en su totalidad, es decir, el relato cruza plataformas pero no se extiende.

En este contexto evolutivo, las Narrativas Transmedia agregan la extensión y fragmentación del relato hipertextual, y sobre todo la interactividad con la audiencia. Es decir, aprovechan lo mejor de cada plataforma para expandirse y generar una experiencia mucho más completa que se logra cuando los usuarios participan activamente en la construcción del universo narrativo.

Debido a sus características constitutivas, los relatos transmediáticos encuentran condiciones ideales de proliferación en sociedades marcadas por la cultura de la convergencia, concepto detallado en el libro "*Convergence Culture. Where old and new media collide*" (2006) del mismo Jenkins.

Este proceso, iniciado hace algunos años, nos ubica en una posición privilegiada frente a un cambio de paradigma. Somos espectadores activos del impacto entre los medios masivos y los medios sociales, donde productores y consumidores alternan roles relacionándose de formas impredecibles.

Una década más tarde, el concepto presentado por Jenkins sigue tomando forma en diferentes proyectos a lo largo del mundo, y alberga espacios donde convergen profesionales de disciplinas tan diversas como el cine, el periodismo, la literatura y la televisión.

2. NUEVAS AUDIENCIAS, NUEVAS NARRATIVAS

Si la irrupción de Internet hacia mediados de los años '90 revolucionó el acceso a la información, la Web 2.0 reconfiguró los límites entre productores y consumidores estableciendo como estándar el término "prosumidores".

Ambos procesos, alimentados por un ecosistema de herramientas, redes y plataformas digitales en constante evolución, han transformado drásticamente las formas en que producimos contenidos y, sobre todo, los modos en que las nuevas audiencias acceden a ellos.



Figura "1 "Libro *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural* (2009) de Roberto Igarza"

Roberto Igarza mapeó lúcidamente este nuevo escenario en su libro "Burbujas de Ocio: nuevas formas de consumo cultural". Enfocado en los diversos consumos culturales en las grandes ciudades, sus páginas destacan la relación entre los fragmentos de tiempo y los nuevos medios en la distribución y producción de contenidos.

Según explica Igarza, las nuevas generaciones entremezclan las actividades de producción y de entretenimiento de manera muy diferente de las generaciones

anteriores. Su mundo está repleto de micropausas que coinciden con el tiempo de ver un video en Internet o consultar un blog.

Más que ninguna otra, la recepción móvil favorece el empleo de estas burbujas para acceder e, incluso, producir y distribuir contenidos que, generalmente, son brevedades; sentencia.

Este contexto, marcado por la convergencia y el entrecruzamiento de nuevos y viejos medios, ha generado un territorio fértil para que los dispositivos móviles jueguen un rol protagónico.



Figura "2 ". Marshall McLuhan, Neil Postman y Walter Ong.

En este ámbito se han producido mutaciones en diversos niveles, producto de la convivencia entre medios antiguos y modernos, que han dado nacimiento a nuevas especies dentro del ecosistema mediático. Este proceso evolutivo, catalogado a partir de la década de 1960 como "Ecología de los Medios" (Media Ecology, en inglés) en las obras de Marshall McLuhan, Neil Postman y Walter Ong, sin dudas encuentra con el advenimiento digital un nuevo enfoque de estudio.

La "Ecología de los Medios", en tanto teoría, propone concebir los medios de comunicación como especies que conviven dentro de un ecosistema en el cual nacen, se transforman y luchan por adaptarse y sobrevivir. "Ningún medium existe sólo o tiene significado sólo, sino en permanente relación con otros medios". (McLuhan, *Understanding Media*, 1964)

En este sentido, como destaca Carlos Scolari en su trabajo "Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico" (2010), incluir la metáfora ecológica al terreno de la evolución de los medios de comunicación nos permite incorporar conceptos como "extinción", "hibridación", "simbiosis" o "adaptación" para comprender mejor el estado de crisis introducido por Internet en el escenario clásico de los medios del Siglo XX.

Actualmente, el fenómeno "Second Screen" es quizás una de las tendencias más interesantes que se han dado en este sentido. La práctica de combinar diferentes pantallas a lo largo del día, tanto para producir como para consumir contenido, ha demostrado que, lejos de anularse, los viejos y nuevos medios coexisten creando espacios de interacción y reconocimiento en constante evolución.

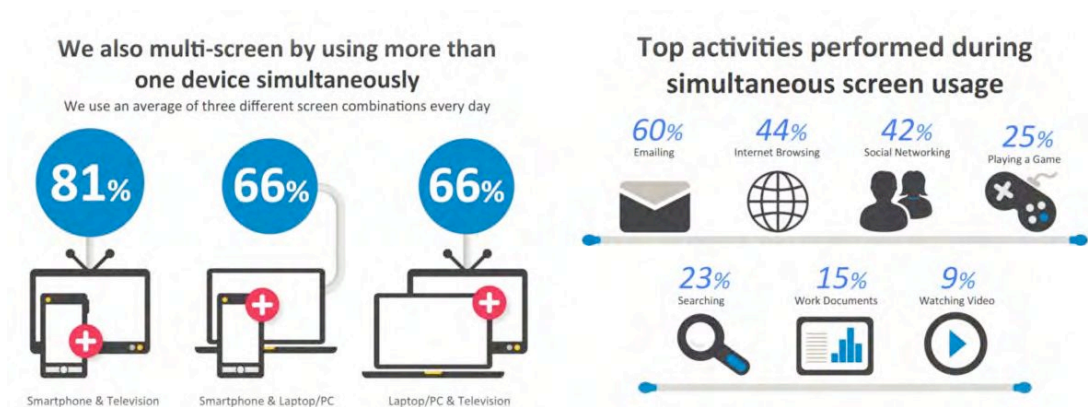
Lo que antaño se configuraba como un consumo privado y exclusivo de los medios masivos, la TV o la Radio por ejemplo, hoy, gracias a los dispositivos móviles, adquiere una nueva dinámica caracterizada por la interacción con el contenido y, sobre todo, con nuestras redes.

Este nuevo escenario está siendo analizado desde diferentes empresas e instituciones que intentan desentrañar las prácticas de los usuarios, tanto desde una perspectiva cuantitativa como cualitativa.

Tal es el caso de "Think With Google", el Laboratorio de tendencias propiedad del meta-buscador más utilizado de Internet, desde el cual realizaron un estudio denominado "The New Multiscreen World: Understanding Cross-Platform Consumer Behavior".

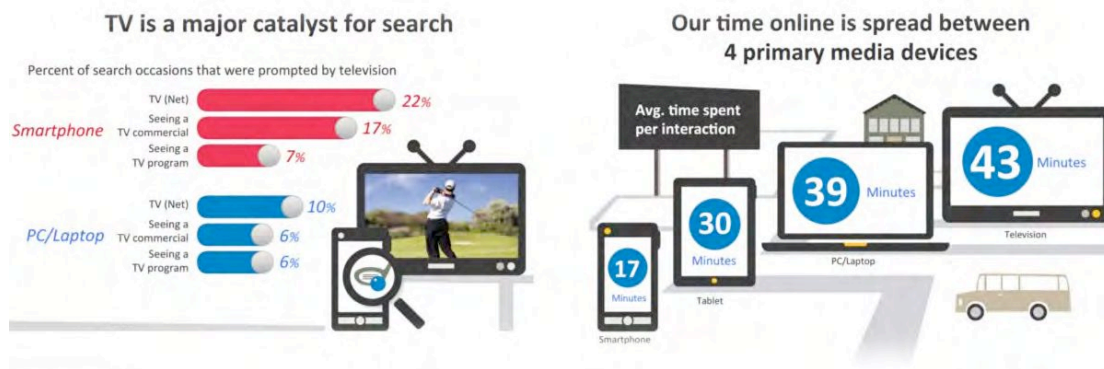
Compuesto por algo más de 1600 entrevistas, realizadas a individuos entre los 18 y los 64 años, el estudio intentó rastrear datos que brindasen certezas sobre los usos dedicados a diferentes pantallas a lo largo del día.

Entre sus resultados se indica que el 90% del consumo de medios de comunicación se da a partir de dispositivos que contienen pantallas: Móvil, Tablet, Notebook/PC y Tv. El 10% restante se combina a través de medios analógicos: Diarios, Periódicos y Revistas.



Simbiosis entre pantallas durante el día y principales actividades realizadas. Fuente: The New Multiscreen World. (https://ssl.gstatic.com/think/docs/the-new-multi-screen-world-study_research-studies.pdf)

En este sentido, las principales combinaciones entre pantallas durante el día se fusionan entre: Tv y Móvil **81%**, Móvil y PC/Notebook **66%**, PC/Notebook y TV **66%**.



Usos simultáneos de dispositivos con la TV y minutos al día entre pantallas. Fuente: The New Multiscreen World. (https://ssl.gstatic.com/think/docs/the-new-multi-screen-world-study_research-studies.pdf)

Concluyendo, se percibe claramente el protagonismo de los móviles a lo largo de todo el estudio, presentados como los principales dispositivos al momento de intercalar el uso con otras pantallas. Dentro del top 3 de actividades realizadas en la dinámica "Second Screen" se encuentran: Revisar y enviar mails 60%, Navegar en Internet 44% y Utilizar Redes Sociales 42%.

Desde otra perspectiva, cambiando el foco del uso de las pantallas hacia la relación de las audiencias con el contenido, la consultora especializada en investigación "Latitude" realizó en 2012 un estudio titulado "What Audiences Want: Study Uncovers Possible Futures for Storytelling" que es un buen complemento para sumar a los datos anteriores.

Conformado por entrevistas a "early adopters" de países como Brasil, Estados Unidos y el Reino Unido, el estudio arroja diversas estadísticas agrupadas en dos informes (Phase 1—Phase 2) y caracteriza las audiencias actuales bajo el concepto general de "Las 4 (i)".



Las 4 (i) Fuentes. Fuente: What Audiences Want: Study Uncovers Possible Futures for Storytelling. (<http://futureofstorytellingproject.com/>)

Los usuarios entrevistados coincidieron mayoritariamente en destacar narrativas que propicien:

Inmersión: Como posibilidad de entrar de maneras mucho mas profundas a la historia, aprender más sobre ella y tener una experiencia diferente.

Interactividad: Tener la capacidad de cambiar o influenciar los elementos de la historia y poder interactuar con otros usuarios involucrados en el mundo narrativo.

Integración: Consumir una historia que se extienda y cruce plataformas. ¿Puede existir una unión entre las interfaces y el mundo real?.

Impacto: La narrativa inspira al usuario a realizar acciones en el mundo real.

Desde diferentes perspectivas, ambos estudios arrojan certezas para analizar en profundidad. Certezas que pueden ser reconvertidas en pistas para visualizar, en el futuro cercano, nuevos cruces entre tecnologías, narrativas y audiencias.

Estas nuevas zonas de contacto, marcadas por la irrupción de los dispositivos móviles, la masificación de las Redes Sociales y el fenómeno de la "Segunda Pantalla", entre otros, han conformado el caldo de cultivo necesario para establecer audiencias caracterizadas, en diferentes niveles, bajo estos cinco conceptos:

Fragmentación: Practican modos de consumo fragmentado, estableciendo nuevas fronteras de espacio y tiempo mediático.

Itinerantes: Acceden al contenido en todo momento y en todo lugar.

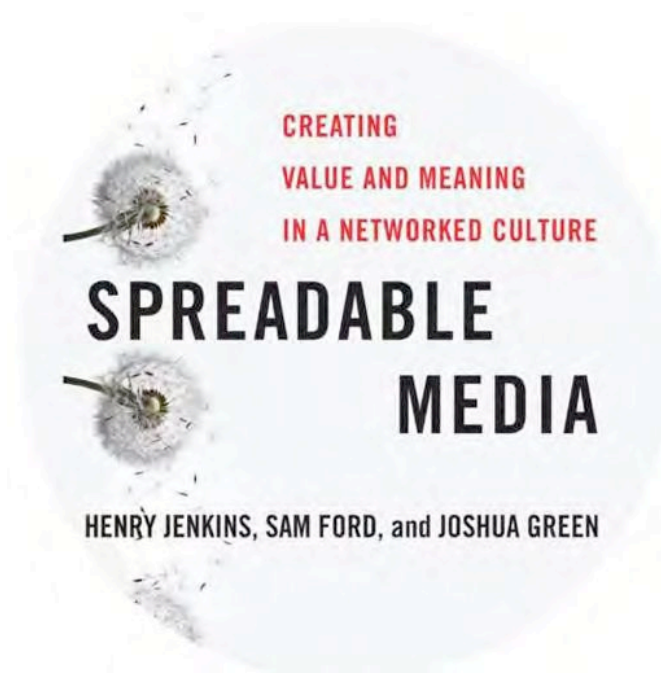
Producción/Consumo: El proceso se da alternando roles, se produce y se consume contenido indistintamente.

Participación: Son audiencias que valoran el contenido permeable y diseñado para la participación.

Replicación vs. Expansión: Reconocen rápidamente cuando un relato es repetido en distintas plataformas interpretando la expansión narrativa como un valor a destacar.

Esta nueva configuración representa sin dudas un desafío para los profesionales de la comunicación, desafío que se vuelve palpable tanto en las etapas de producción como en los procesos de edición y publicación del contenido.

En relación a estos nuevos horizontes, Henry Jenkins realiza en su último libro "Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture" una interesante concepción etimológica del término "contenido" que vale la pena mencionar. Definido como "eso que contiene", cuando se habla del contenido de un envase o un libro, Jenkins explica que en la actualidad el contenido es todo menos eso.



Libro "*Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*"
(2013)

Esta idea, eje principal del texto, explica básicamente que en el contexto mediático contemporáneo si el contenido no se esparce, está muerto.

En palabras de Jenkins: "Lo que en algún momento habría podido ganar valor al ser encerrado para poder cobrar por el acceso, ahora crea valor a través de actos de circulación, por la forma en que se esparce a través de la cultura".
(Jenkins & Ford, 2013)

Este escenario nos obliga a replantear teorías y, sobre todo, a preguntarnos si debemos dejar de hablar tanto de contenido y comenzar a pensar en términos de relato. En cierto sentido, se trataría de ampliar la búsqueda de nuevos maridajes entre información, narrativas e interfaces para establecer historias que se adapten mejor a las audiencias actuales.

3. LA EVOLUCION DE UN GENERO, DE LINEAL A INTERACTIVO

Si tuviésemos que rastrear, en clave arqueológica, los inicios del género Documental, sin lugar a dudas deberíamos comenzar por "Las Actualidades".

Estas primeras piezas proto-documentales, realizadas por los hermanos Auguste y Louis Lumière hacia finales del siglo XIX, retrataban fragmentos de la vida cotidiana que ellos mismos filmaban y luego proyectaban a través de su cinematógrafo. El espectáculo se realizaba en salas improvisadas, mayormente teatros acondicionados o cafés.

Es conocida la historia que pone de manifiesto el asombro de la audiencia ante la novedosa narrativa audiovisual de aquellas primeras proyecciones. Frente a la presencia en pantalla del tren llegando a la estación, el clásico "*l'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*" (1896), los asistentes escapaban de la sala atemorizados por el inminente accidente.

El nuevo código narrativo generaba este tipo de reacciones. Con un siglo de ventaja es fácil comprenderlo, donde hoy vemos pantallas aquellas audiencias observaban ventanas dando por sentado "la realidad" que reflejaban.

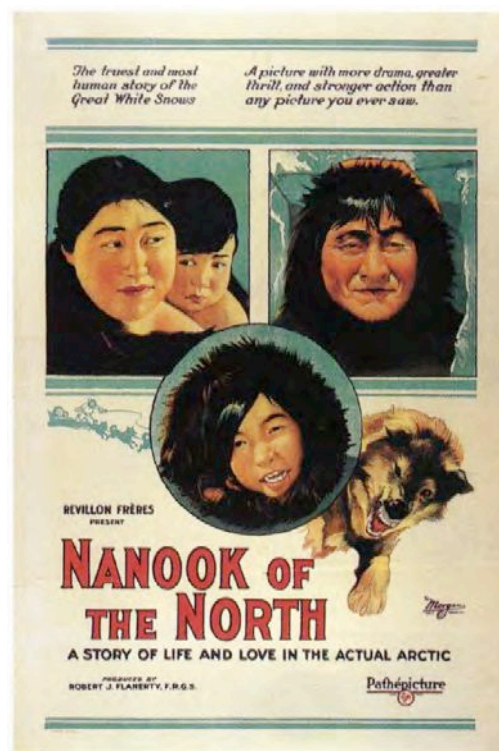


Auguste y Louis Lumière, el cinematógrafo y su clásico "L'arrivée d'Un Train"

El 22 de marzo de 1895 los hermanos Lumière grabaron su nombre en la historia. Ese día proyectaron en París "La sortie des ouvriers des usines

Lumière à Lyon Monplaisir” con lo que, oficialmente, dejaron inaugurada la industria del cine en una apuesta experimental que adaptaba estilos heredados de la pintura y la fotografía.

Este primer paso dado por los Lumière dejó una huella más profunda dos décadas más tarde. En 1922, Robert Flaherty filmó “Nanook Of The North” estableciendo así el formato de producción clásico del documental audiovisual, y sobre todo, estrenando cánones narrativos que se extenderían a lo largo de casi un siglo, de manera exclusiva, como estructura para producciones del mismo género.



Nanook Of The North del año 1922, dirigido por el realizador Robert Flaherty

Aquella primera mitad del siglo XX estuvo marcada por un recorrido de experimentación que intentó proveer de una gramática propia a la pantalla grande. Como género, el “Documental” adquirió distintas definiciones, destacando la publicada por la “World Union Of Documentary” que en el año 1948 estableció:

“todo método de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento y la comprensión humanas, y plantear

sinceramente problemas y sus soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas.” (Hernández Corchete, 2004)

Estas bases marcaron las narrativas clásicas del documental audiovisual que se extendieron durante más de 50 años, hasta comenzado el siglo XXI.

Durante ese período, la estructura general de los documentales estuvo siempre formada por un Director, responsable del canon temático y narrativo, y guiones basados en criterios de linealidad organizados para ser visualizados de principio a fin. Con pocas variaciones, los documentales que recordamos han fluido siempre sobre estos rieles.

Esta dinámica, históricamente circunscribió la figura del espectador a un rol “pasivo”. Si bien, es verdad, la audiencia siempre participó cognitivamente interpretando la información presentada; dadas las propiedades técnicas constitutivas del cine, las posibilidades de interactuar, extender y profundizar en el contenido previas a la aparición de Internet eran limitadas.

En este sentido, la irrupción de la Web como soporte de creación y distribución de contenido propició nuevas perspectivas al género a partir de su naturaleza hipertextual.

Los procesos de convergencia, detallados en párrafos anteriores, propiciaron el acercamiento hacia formatos interactivos y el gradual abandono del relato lineal apropiándose de nuevas estructuras en red para el desarrollo narrativo.

La experimentación en este nuevo tipo de relatos reconfiguró las nociones clásicas del documental analógico, sobre todo los conceptos de “Director” y “Discurso”. En su trabajo *El Documental Interactivo. Una Propuesta de Modelo de Análisis* (2010), el investigador y realizador Arnau Gifreu Castells explica este viraje:

“En lugar de “dejarse enseñar por el autor” -premisa básica de los discursos lineales en los medios tradicionales -, en los interactivos el autor coge un rol más bien asistencial y la relación con el espectador se traduce en un “dejarse ayudar para descubrir”. (Gifreu, 2010, Pág. 108)

Y continua:

“En resumen, el control del discurso ya no recae exclusivamente en el autor de la obra, sino que el interactor debe aprender unas pautas y mecanismos sin los cuales no podrá avanzar a través de la narración” (Gifreu, 2010, Pág. 18)

Esta evolución, propiciada por los nuevos entornos digitales, permitió la creación de narrativas interactivas que involucraron el entramado de relatos no lineales en el género.

Aquellas primeras experiencias de Documentales Interactivos inauguraron espacios de experimentación que, en la actualidad, comienzan a adquirir mayores perspectivas gracias a las Narrativas Transmedia.

Estas últimas se han insertado incluyendo, como piedra fundamental, la extensión del relato y la participación de los usuarios en la construcción del universo narrativo.

4. EL DOCUMENTAL INTERACTIVO Y LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA. CASOS: "PROYECTO WALSH" Y "MALVINAS/30"

Luego de dos experiencias en el campo de los documentales multimedia, el Documental Blogs y Periodismo (2007) y el Documental Redacciones OnLine (2009), durante el año 2009 comencé una búsqueda para enmarcar bajo nuevos conceptos una serie de proyectos que tenía en mente.

Sin tener aún del todo clara la estructura general, tenía la intención de que estos nuevos proyectos tuviesen un carácter experimental recreando hechos relevantes de la historia argentina a partir de las nuevas tecnologías.

En principio aquella búsqueda significó un recorrido por encontrar un estilo narrativo propio, una gramática capaz de orquestar medios digitales, historia y extensión narrativa como eje del relato.

Este nuevo panorama, que fue planteado personalmente como una evolución de los Documentales Multimedia predecesores, dio inicio con "Proyecto Walsh" y continuó con "Malvinas 30".



Remixes de una obra clásica del periodismo argentino y su extensión en distintos medios digitales.

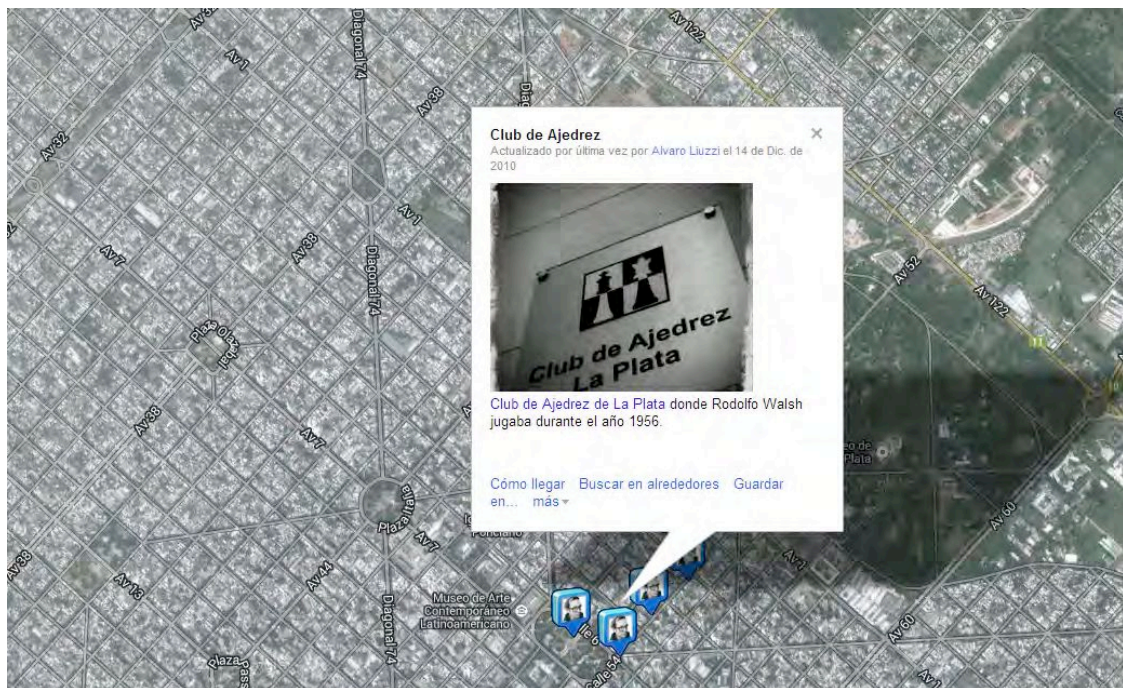
4.1 PROYECTO WALSH: LA HISTORIA ARGENTINA EN TIEMPO REAL

Basado en la obra "Operación Masacre" de Rodolfo Walsh el primer experimento se presentaba como un meta-homenaje a la figura de Walsh, un homenaje a su obra a través de su obra. La hipótesis inicial del proyecto planteaba:

¿Qué hubiese sucedido si para la investigación de Operación Masacre, Rodolfo Walsh hubiese tenido a su alcance las herramientas digitales de publicación que poseemos hoy los periodistas?

Responder esa hipótesis, en aquel momento, requirió aplicar dinámicas narrativas que en lo personal nunca había visto en un proyecto digital de estas características.

Proyecto Walsh buscaba, entonces, reconstruir la investigación que llevó adelante el periodista en 1957, en tiempo real (medio siglo más tarde) y desfragmentada a través diferentes medios interactivos. La idea era que el relato no estuviese centrado en un sitio Web, sino que tuviese la capacidad de extenderse, a través de distintas plataformas digitales, y en constante conversación con los usuarios.



Proyecto Walsh en Google Maps

Con esto, se intentaba romper con la propuesta clásica de consumo asincrónico que presentan los documentales en los medios analógicos, allí donde el espectador visualiza durante un lapso establecido de tiempo la narración de una historia anclada en un periodo histórico.

En este sentido, las variables de "Tiempo" y "Espacio" tuvieron un rol fundamental. La reconstrucción del trabajo de Walsh, a lo largo de todo un año, funcionó como una especie de máquina del tiempo virtual, una gramática narrativa que permitió sincronizar el pasado con el presente dotando de mayor inmersión la experiencia de consumo practicada por la audiencia.

En pocas palabras, todo el trabajo de Walsh documentado día por día durante el año 1957, se recreó 54 años después respetando las fechas exactas de publicación.

Esta idea de "proyecto vivo", como lo llamaba en aquel momento, reconfiguraba también la estructura clásica de pre-producción, edición y publicación. En este tipo de Documentales, estructurados bajo dinámicas transmedia, se establece una especie de reciclado de etapas donde constantemente se alternan la pre-producción, la edición y la publicación.

Este nuevo escenario, descubierto cuando el proyecto ya estaba rodando, supuso un gran desafío ya que como creador todo el tiempo se debían deshacer los límites de esas tres etapas clásicas para alimentar la evolución del proyecto.

A lo largo de todo un año se configuró un universo de producciones ideadas para extender el relato principal. Este universo permitió desfragmentar el contenido de Operación Masacre en diversas plataformas digitales generando una experiencia mucho más completa para el usuario.

Se produjeron trailers en video, remixes con obras derivadas, infografías y visualizaciones, líneas de tiempo, galerías de imágenes, entrevistas, mapas para recorrer la zona de los fusilamientos y el recorrido de su investigación, entre otras producciones.



Rodolfo Walsh en Twitter

Todo este conjunto de realizaciones acompañó a la que, sin dudas, fue una plataforma clave a lo largo del proyecto. Durante algo más de 12 meses la cuenta @RodolfoWalsh, en Twitter, “dio vida” al escritor del año 1957 publicando allí sus citas textuales de Operación Masacre e interactuando día a día con los usuarios interesados en su investigación.

La masa de usuarios que acompañó activamente el proyecto tuvo la oportunidad de crear su propia experiencia documental, acercándole datos e informaciones al periodista a través de Twitter y enterándose de primera mano los adelantos de su trabajo.

El 26 de Octubre del año 2011, cuando el proyecto comenzaba su epílogo, sucedió algo sorprendente. Luego de conocerse el fallo por los delitos de lesa humanidad cometidos en la Escuela de Mecánica de la Armada (ESMA), durante la última dictadura militar, Rodolfo Walsh llegó a ser Trending Topic en Argentina gracias a las menciones de sus seguidores.



Reacciones en Twitter el 26 de Octubre de 2011

Más allá de la anécdota estadística, fue interesante observar como los usuarios tomaron la cuenta creada por el proyecto como un espacio virtual para el ejercicio de la memoria dejando allí mensajes de justicia, por la sentencia que lo involucraba, al Walsh desaparecido en 1977.



Documental interactivo sobre el conflicto en las islas / A 30 años, la memoria digital de la última guerra argentina en una producción transmedia y en tiempo real.

4.2 MALVINAS/30: GUERRA Y TRANSMEDIA HISTORYTELLING. EL PASADO DEL PRESENTE.

Ideado hacia finales del año 2011, y realizado durante 2012, el segundo Documental Interactivo intentó seguir una línea superadora de su predecesor *Proyecto Walsh*.

Malvinas/30 se estructuró entonces como una producción transmedia y en tiempo real, un espacio de memoria digital a 3 décadas del conflicto bélico en las Islas del Atlántico Sur entre Argentina e Inglaterra.

Para esto, el Documental se ejecutó como una continua producción a lo largo de 4 meses y buscó, extendiendo el relato a través de distintas plataformas digitales, que el usuario re/viva los acontecimientos de la Guerra de Malvinas tal como sucedieron durante el año 1982.

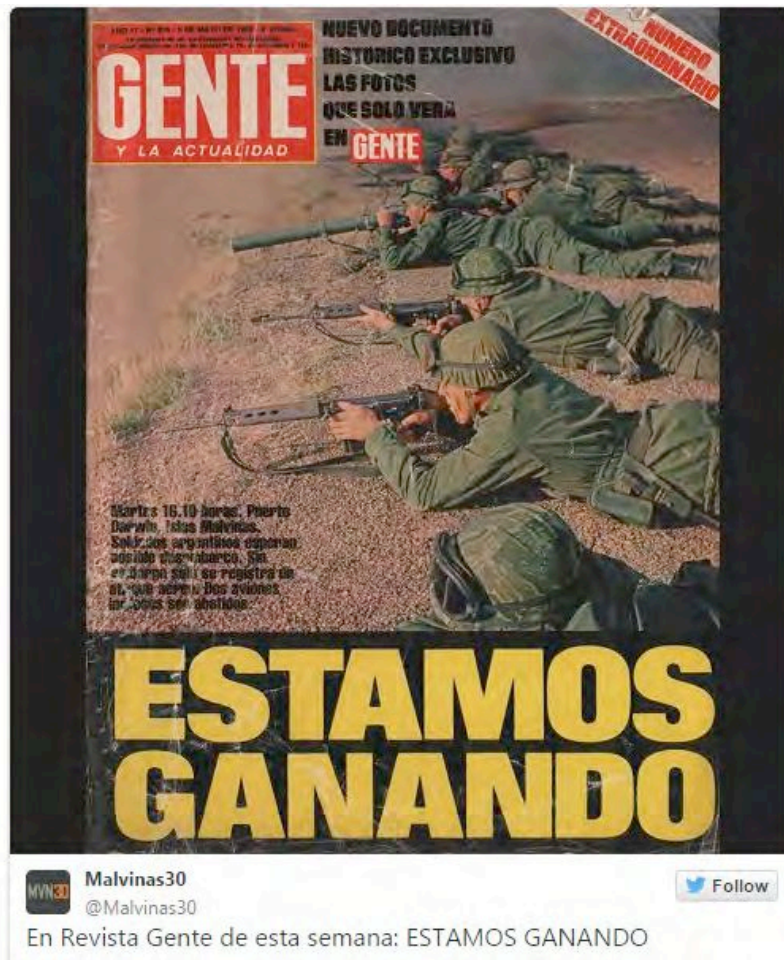


Portada del Documental Transmedia *Malvinas/30*

Al igual que en *Proyecto Walsh*, la gramática narrativa de *Malvinas/30* se propuso contar lo que está pasando, el presente del año 1982. Tender un puente a través del tiempo sincronizando el hecho narrado y el presente en el cual se lo publica.

Las redes sociales fueron parte fundamental del proyecto, sirvieron para narrar en tiempo real el conflicto, publicar voces en primera persona de sus protagonistas y generar participación e interactividad con los usuarios.

Desde la cuenta @Malvinas30 se publicaron en Twitter las alternativas de la guerra minuto a minuto, portadas y artículos de periódicos argentinos y extranjeros día por día; y se transmitieron en *streaming* programas de TV y cadenas nacionales de la época el mismo día y a la misma hora de su transmisión original en 1982.



@Malvinas30 en Twitter y la tapa de Revista Gente "Estamos Ganando"

Una segunda cuenta de Twitter, en clave "non-fiction", nos permitió relatar la experiencia de formar parte de una guerra en primera persona.

Desde @SoldadoM30, un joven de 19 años narró las alternativas del conflicto desde su perspectiva, esta cuenta fue alimentada con testimonios de ex combatientes entrevistados para el Documental, una especie de memoria colectiva de los soldados argentinos personificados en ese joven.



Sin dudas, *Malvinas/30* significó una mayor desafío frente a *Proyecto Walsh* en cuanto al ecosistema de plataformas y producciones realizadas . En este sentido se conformó un equipo de trabajo mayor que permitió rastrear y sistematizar una variedad de fuentes documentales fundamentales para el proyecto.

El archivo con el que trabajamos incluyó libros, documentales, películas, sitios web, programas de TV y una lista de periódicos, revistas y publicaciones argentinas y extranjeras de la época.

Sobre esta base se realizaron diversas producciones que permitieron extender el universo narrativo planteado por el proyecto. Las mismas incluyeron el material audiovisual en tiempo real en Twitter, el archivo periodístico y fotográfico publicado en Facebook y Google Plus, infografías interactivas, entrevistas a ex-combatientes, transmisiones en vivo, estrategias de participación en redes, entrevistas geolocalizadas, recopilación de comunicados oficiales y demás publicaciones basadas en la ya mencionada lista de fuentes documentales.



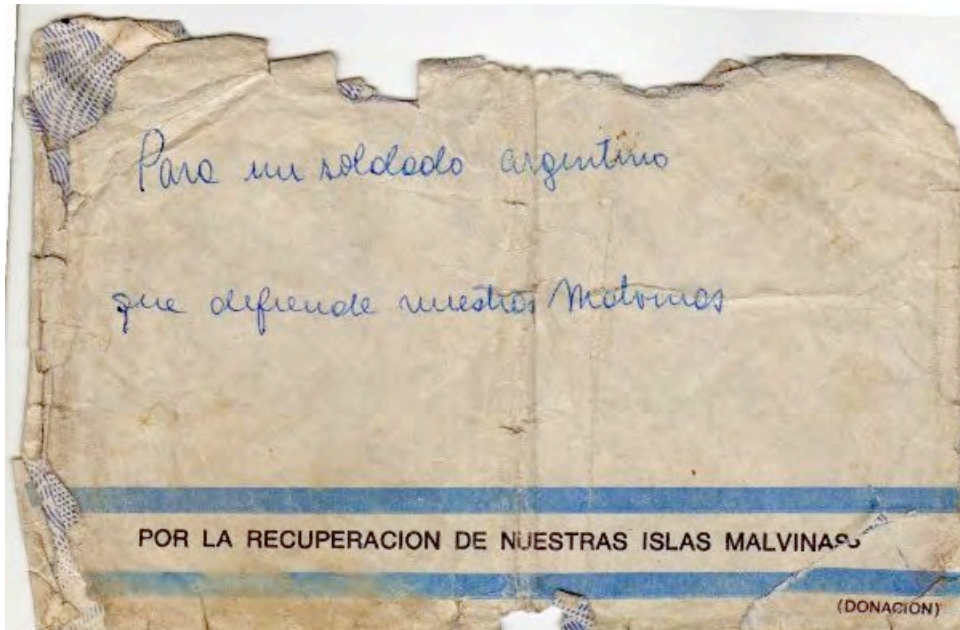
Infografía interactiva con detalles sobre el hundimiento del Crucero General Belgrano

Desde un comienzo supimos que la participación sería un eje clave en *Malvinas/30* y trabajamos para ello. Las redes sociales y las vías de comunicación tradicionales tuvieron un rol fundamental.

En este sentido, a lo largo de todo el proyecto coordinamos estrategias que fomentasen la interactividad con los usuarios sin apelar al "RT" vacío de sentido o al "Me Gusta" automático. Nos interesaba que los usuarios se involucrasen en el universo narrativo del proyecto creando su propia experiencia documental.

Muchos de ellos, por ejemplo, nos enviaron sus recuerdos de la Guerra adjuntando en los mensajes las cartas originales que habían redactado para los soldados argentinos en las islas.

Durante el conflicto se realizó una campaña para que alumnos de escuelas primarias y secundarias envíen cartas a los soldados. Miles de esas cartas permanecieron guardadas durante 30 años y tuvimos la oportunidad de recibirlas a través de distintas vías de contacto, sobre todo mails y redes sociales.



"Para un soldado argentino que defiende nuestras Malvinas"

En este sentido, podría destacar dos experiencias como las más significativas del proyecto. Aunque de diferentes características, ambas lograron incluir protagonistas de la Guerra en la trama narrativa del documental.

La primera de ellas fue protagonizada por Gabriel Beber, ex-combatiente Clase 63, que se involucró activamente en el proyecto desde sus inicios.

Bajo el usuario @dosdeabril, Gabriel comenzó a utilizar Twitter en base a sus cartas originales redactadas durante la guerra, para entablar conversaciones con nuestro @SoldadoM30 en clave non-fiction.

Día a día, ambos compartían estados de ánimo, información sobre los ingleses, datos sobre la comida o el frío, y todos ellos se enviaban fuerzas mutuamente. Las palabras publicadas por Gabriel en Twitter eran transcripciones literales de su correspondencia personal del conflicto.



Hilo de conversaciones entre los usuarios y @SoldadoM30 en Twitter

La relación forjada entre SoldadoM30 y Gabriel duró varias semanas donde atravesaron juntos pequeños triunfos, derrotas y pérdidas cercanas hasta la finalización de la Guerra.

El ejemplo protagonizado por Gabriel es clave para comprender el grado de interactividad buscado en *Malvinas/30*. La épica, propia del relato, modeló un Documental que mutaba a medida que recibía la interacción de los usuarios, convirtiéndolos en co-creadores de la experiencia narrativa y volviéndola así única e intransferible.

Por su parte, la segunda experiencia se basó en una campaña que buscaba reunir una serie de fotografías tomadas durante la Guerra con los soldados argentinos que aparecían retratados en ellas.



Tres de las fotografías originales halladas en las Islas Malvinas

Pocos días después de desembarcar en Malvinas, un grupo de combatientes argentinos se fotografió en las islas y con el tiempo dieron por perdida su cámara. Al finalizar la Guerra un isleño encontró el dispositivo y reveló las fotografías con la esperanza de poder, en un futuro, entregárselas a sus dueños.

Treinta y dos años más tarde, con una campaña que se extendió durante un año y medio superando los 40Mil "Me Gusta" en Facebook, logramos encontrar vivos a los protagonistas de aquellas fotografías y entregarles el material.



Roberto Antuñez Omar, 1982-2013

Parte de la campaña incluyó el trabajo conjunto con el periódico La Voz del Interior, investigación de fechas, nombres y documentos, un viaje a las islas Malvinas, y el instante revelador en el que la hija de uno de los ex-combatientes reconoció a su padre en una de las fotografías publicadas en Facebook.

Con sus diferencias, ambos ejemplos retratan fielmente la dinámica narrativa que impulsó el Documental *Malvinas/30*.

En este sentido, no cabe dudas que uno puede proyectar, diseñar y compartir estrategias de participación pero sin el involucramiento de los usuarios, pieza clave en las Narrativas Transmedia, todas estas iniciativas corren el riesgo de quedar en la nada, perdiéndose en la abrumadora extensión de la Web.

5. EXPERIENCIAS SIMILARES EN EL MUNDO

Durante los últimos años he seguido de cerca distintas experiencias digitales que utilizaron narrativas similares a las destacadas en *Proyecto Walsh* y *Malvinas/30*.

Tomando como punto de partida el aniversario de hechos relevantes del Siglo XX, la mayoría de los proyectos han basado su desarrollo en Twitter desaprovechando, en algún sentido, la enorme oportunidad de extender el relato hacia distintas plataformas y crear experiencias de consumo mucho más interesantes para los usuarios.



Proyectos digitales alrededor del mundo que recrearon la historia en tiempo real

La lista incluye proyectos publicados entre los años 2011 y 2014, los hay realizados tanto de manera independiente o como parte de especiales en medios tradicionales.

Sin lugar a dudas este tipo de iniciativas son una gran oportunidad para las grandes cadenas de medios, como la CBS y La Nación, que han encontrado en este tipo de relatos el contexto necesario para poner en valor su extenso archivo analógico reconvirtiéndolo en interactivo y multimedia.

WW II Real Time (Inglaterra-2011)

"Livetweeting the 2nd World War, as it happens on this date & time in 1942, and for 4 years to come"

Plataformas:

-Twitter: @RealTimeWWII

Crisis 2001 (Argentina-2011)

"A 10 años de la peor crisis de la Argentina, el aporte es un registro en tuits de lo que pasaba en tiempo real"

Plataformas:

-Twitter: @crisis2001

Titanic Real Time (Inglaterra-2012)

"Experience Titanic's epic journey with minute-by-minute tweets as if from on board the ship itself"

Plataformas:

-Twitter: @TitanicRealTime

-IOS App: Titanic: Her Journey

10 Años K (Argentina-2012)

"El proyecto documental web interactivo "10AÑOSK" se propuso recrear los cinco meses previos a al día en el que Néstor Kirchner asumió como Presidente en el año 2002"

Plataformas:

-Facebook: Década K

-Twitter: @decadak

-Youtube: Década K

-Instagram: Década K

-Sitio: DécadaK.com.ar

D-Day As It Happens / Channel 4 (Inglaterra-2013)

"D-Day: As It Happens was a real time 24-hour history event. Broadcast across TV, online and social media, we told the story of this pivotal event in a new way. You can still track the progress of seven people who were there on the day – each a real participant in the 1944 invasion"

Plataformas:

-Sitio: D-Day As It Happens

-Twitter: @DDay7

-TV: D-Day: As It Happens

Today In 1963 / NPR (EE.UU-2014)

"We've compiled moments from 1963—a pivotal year in U.S. history—and are tweeting them as they happened then"

Plataformas:

-Twitter: @todayin1963

JFK Assassination / CBS (EE.UU-2014)

"When President John F. Kennedy was shot in 1963, CBS News went on the air and stayed there for four days. Watch the original reporting here, as it happened"

Plataformas:

-Twitter: @CBSNews

-Sitio: JFKAssassination

El asesinato que desencadenó la Primera Guerra Mundial / BBC (Inglaterra-2014)

"BBC Mundo les brindó "en vivo" la cobertura de un histórico momento que ocurrió hace 100 años en un día como hoy: el asesinato del archiduque Francisco Fernando en Sarajevo"

Plataformas:

-Sitio/Nota: Reviva minuto a minuto el asesinato que desencadenó la Primera Guerra Mundial

Road To World War I / Alpha History (Australia-2014)

"On the 100th anniversary of World War I, @alphahistory tweets news reports on European foreign affairs and the unfolding crisis—as they happened"

Plataformas:

-Twitter: @roadtowar1914

Relive Apollo 11 / Smithsonian's National Air and Space Museum (EE.UU-2014)

"Smithsonian's National Air and Space Museum @airandspace relives highlights from #Apollo11 mission 45 years later"

Plataformas:

-Twitter: @ReliveApollo11

Heute vor 25 Jahren / BILD y ZZF Potsdam (Alemania-2014)

"A 25 años de la caída del Muro de Berlín, los acontecimientos que desencadenaron este hecho histórico relatados en tiempo real"

Plataformas:

-Twitter: @Mauerfall89

Tomo el último lugar para detallar #Voto83, una producción especial que coordiné a pedido del diario La Nación (Argentina), durante el mes de Octubre de 2013, al cumplirse 30 años de democracia.

El proyecto reconstruyó en tiempo real las últimas dos semanas de la histórica campaña electoral de 1983, con foco en el día de la elección; domingo 31 de octubre.



Su realización incluyó 2 meses de trabajo en el archivo de La Nación, relevando más de 100 portadas del año 1983, decenas de fotografías, recortes y videos de discursos de campaña.

La experiencia fue todo un desafío personal, sistematizando el material, orquestando su publicación en diversas plataformas y coordinando el trabajo de los profesionales del periódico que formaron del equipo de #Voto83.

#Voto83 / Democracia: 30 años / La Nación (2013)

"Reviví los días del regreso de la democracia, hace 30 años. Fotos, videos y textos que te trasladan a las elecciones de 1983 en una experiencia en tiempo real"

Plataformas:

-Twitter: @LNvoto83

-Sitio: 30 Años de Democracia — La Nación —

-Youtube: Live streaming: Discursos de campaña

6. CONCLUSIONES

Sin lugar a dudas las narrativas transmedia han impulsado nuevas formas de producir y consumir documentales. Su aporte es fundamental para comprender las diferentes dinámicas en que las audiencias actuales se apropian de los relatos distribuidos de no-ficción.

En este contexto es imprescindible comprender que no solo estamos hablando de tecnología, pues en algún momento la imprenta fue una nueva tecnología, la fotografía, la radio y la TV también lo fueron. El desafío reside en identificar nuevas formas de relatar historias y establecer códigos narrativos propios de los medios del siglo XXI.

Históricamente hemos concebido al periodismo y al género documental como una disciplina, como un servicio y como un producto. En lo personal, a partir de la realización de *Proyecto Walsh* y *Malvinas/30*, puedo afirmar que también debemos concebirlos como "experiencia", allí donde las narrativas transmedia cumplen un rol central.

Ambos proyectos se diseñaron como experimentos narrativos al calor de géneros híbridos. Experiencias que recrearon hechos históricos, en tiempo real, extendiendo el relato a través de diversos medios digitales con participación activa de los usuarios. Experiencias que con el tiempo he podido catalogar bajo el concepto de "Transmedia Historytelling".

Debido a su concepción experiencial, apoyada por un recurso narrativo anclado en las variables de tiempo y espacio, el consumo y la participación de la audiencia adquirió un carácter intransferible. Experiencias documentales que

cobraban mayor sentido al ser transitadas en tiempo real, con tantos recorridos posibles como usuarios para realizarlos.

En definitiva, el resultado de una búsqueda que halló una gramática original para enmarcar proyectos narrativos capaces de adaptarse al escenario mediático contemporáneo.

BIBLIOGRAFÍA

ANDERSON, CW; SHIRKY, C. y BELL, E. (2012): Post Industrial Journalism: Adapting to the Present.

GIFREU-CASTELLS, A. (2010): El Documental Interactivo, una propuesta de modelo de análisis. Departament de Comunicació. Universitat Pompeu Fabra.

HERNANDEZ CORCHETE (2004). Hacia una definición del documental de divulgación histórica. Comunicación y Sociedad (Vol. 17). Facultad de Comunicación. Universidad de Navarra.

IGARZA, R. (2009): Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural. Bs. As. Ed. La Crujía. Col. Futuribles.

IGARZA, R. (2009): "nuevo libro-burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural". [artículo en línea].

<<https://robertoigarza.wordpress.com/2009/05/11/nuevo-libro-burbujas-de-ocio-nuevas-formas-de-consumo-cultural/>> [fecha de consulta: Noviembre de 2014]

JENKINS, H. (2003). "Transmedia Storytelling". [artículo en línea].

<<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>> [fecha de consulta: Noviembre de 2014]

JENKINS, H. (2008): Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Barcelona, Paidós.

JENKINS, H.; FORD, S. y GREEN, J. (2013): Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. New York, New York University Press.

JENKINS, H. (2013). "La Batalla por las Historias". [artículo en línea].

<<http://www.enorbita.tv/jenkins>> [fecha de consulta: Noviembre de 2014]

LATITUDE (2013). "What Audiences Want: Study Uncovers Possible Futures for Storytelling". [artículo en línea]. <<http://futureofstorytellingproject.com/>> [fecha de consulta: Noviembre de 2014]

MCLUHAN, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man. Nueva York. New American Library.

SCOLARI, C. (2010): "Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico". [artículo en línea]. <http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q34_Scolari_ES.pdf> [fecha de consulta: Noviembre de 2014]

SCOLARI, C. (2012): "Mas allá de la ficción: el documental transmedia". [artículo en línea]. <<http://hipermediaciones.com/2012/05/09/mas-alla-de-la-ficcion-el-documental-transmedia/>> [fecha de consulta: Noviembre de 2014]

SCOLARI, C. (2013): Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan. Barcelona, Deusto.

THINK WITH GOOGLE (2010): "The New Multi-screen World". [artículo en línea]. <<http://think.withgoogle.com/databoard/#lang=en-us&study=18&welcome=true>> [fecha de consulta: Noviembre de 2014]