

La narrativa transmedia: una revisión en su modalidad de webdoc como forma de fortalecer la identidad cultural en las provincias

The transmedia narrative: a review in its modality of webdoc as a way of strengthening cultural identity in the provinces.

Adriana Rodríguez Lezaca

arodriguezl@sena.edu.co

Semillero Sagah-Media

Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial, Cundinamarca

Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, Colombia

RESUMEN

En esta nueva era los desarrollos tecnológicos y las costumbres de consumo se han vuelto más exigente a nivel de comunicación, lo que ha dado origen a la Narrativa Transmedia; la cual permite mejorar las experiencias de usuario siempre y cuando exista la interacción que enriquezca la calidad de vida de sus habitantes y turistas.

Este artículo de revisión tiene como finalidad establecer los principales rasgos que se requieren para el desarrollo de un documental interactivo transmedia. Donde la narrativa es la base para el fortalecimiento de la Identidad Cultural, para así lograr aplicarlo en una provincia cuyo mayor recurso es el turismo.

El proceso investigativo se centró en el análisis realizado por autores durante los últimos 10 años, contemplando también a aquellos que han dado fuerza conceptual a la Narrativa Transmedia o Storytelling. Siendo esta la finalidad de este estudio, al centrarse en la cultura convergente como elemento dimensional

de la metodología transmedia, donde convive lo analógico con lo digital y cuya base es contar con una narrativa audiovisual que permitan, generar y moldear en la conciencia social, al implementar la concepción del Webdoc o documental interactivo, el cual representa la realidad en un medio participativo y no recurre a la linealidad como elemento para contar la historia, requisitos que lo convierten en un formato nativo de la transmedia. A su vez, el documental interactivo requiere de un objetivo con carácter social por lo que la Identidad Cultural es una finalidad que corresponde a la aceptación y arraigo de un territorio fortalecido a través de una narrativa como atributo humano con un componente de realidad interpretada por la filmación de hechos que puedan llegar de manera digital, de forma masiva y colaborativa.

Palabras Clave: Identidad cultural, transmedia, webdoc, turismo, storytelling, documental interactivo.

ABSTRACT

In this new era, technological developments and consumer habits have become more demanding in terms of communication, which has given rise to the Transmedia Narrative; which allows to improve user experiences as long as there is interaction that enriches the quality of life of its inhabitants and tourists.

The purpose of this review article is to establish the main features that are required for the development of an interactive transmedia documentary. Where the narrative is the basis for the strengthening of the Cultural Identity, in order to apply it in a province whose greatest resource is tourism.

The investigative process focused on the analysis carried out by authors during the last 10 years, also contemplating those who have given conceptual strength to Transmedia Narrative or Storytelling. This being the purpose of this study, by focusing on convergent culture as a dimensional element of the transmedia methodology, where the analog and the digital coexist and whose basis is to have an audiovisual narrative that allows, generates and molds in social consciousness, by implement the conception of the Webdoc or interactive documentary, which represents reality in a participatory medium and does not resort to linearity as an element to tell the story, requirements that make it a native transmedia format. In turn, the interactive documentary requires an objective with a social character, so Cultural Identity is a purpose that corresponds to the acceptance and roots of a territory strengthened through a narrative as a human attribute with a component of reality interpreted by the filming of events that can arrive digitally, in a massive and collaborative way.

Key Words: Cultural identity, transmedia, webdoc, tourism, storytelling, interactive documentary.

INTRODUCCIÓN

Desde hace ya un tiempo las narraciones audiovisuales se han convertido en una herramienta importante de las ciencias sociales y humanas; siendo considerados elementos moldeadores de la conciencia cultural y social de una sociedad. (Francescutti, 2019)

En los 80's se hablaba de la fragmentación de las audiencias televisivas debido al cable, parabólicas, entre otros y pasó a ser lo que Humberto Eco llamó la paleotelevisión o el conocido zapping; la opción de tener más canales, más contenidos es decir más fragmentación de audiencias. Esto aumento con las nuevas formas de difusión digital el internet y el World Wide Web (www) lo que llevó a una mayor fragmentación de la comunicación y de las formas de contar historias. (Scolari, 2014)

Sempieza hablar de la "automatización" de audiencias y de las experiencia de consumo mediático, de ahí nace la concepción de las Narrativas Transmedia (Storytelling Transmedia) término acuñado por Henry Jenkins en 2003 como estrategia para dar solución a esta nueva necesidades de las audiencias diversas (Scolari, 2014).

- **Cultura Convergente en la transmedialidad.**

De las audiencias diversas es de donde se genera la *cultura convergente*; formando así, nuevos espacios donde conviven sinérgicamente lo analógico y lo digital en un universo de plataformas, medios, dispositivos, programas y aplicaciones que se expanden a diario. (Acuña & Caloguerea, 2012)

"Por convergencia, entiendo el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas, la cooperación entre varios medios y el comportamiento migratorio de las audiencias que van casi a cualquier lugar en búsqueda de las experiencias de entretenimiento que quieren". (Jenkins, 2008)

Rosendo y Sánchez (2019) hablan de la necesidad de plantear dos dimensiones en la transmedialidad; la primera está relacionada con la *cultura de la convergencia* que expone Jenkins, la cual corresponde a la adaptación en un sentido básico tradicional es decir, una obra que existe en un determinado medio y cambia en un medio distinto; así mismo, la segunda dimensión aunque no carece de fuente corresponde a la materialidad específica de cada medio conocido como *contenido demediado*; Stewart (2011) citado por Rosendo y Sánchez (2019) define que "la persistencia de la materialidad enfatiza la ilusión de que uno puede deshacerse de la materialidad del medio".

Jenkins concibe la cultura convergente, como un cambio de paradigma donde confluyen los antiguos y nuevos medios, donde se entrecruzan las audiencias y los medios donde interactúan de maneras impredecibles productores y consumidores. (Acuña & Caloguerea, 2012)

De acuerdo a Scolari la Narrativa Transmedia "se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas"; además dice, que el mismo hilo narrativo sirve para unir experiencias en común que emplea diferentes medios y dispositivos; las narrativas transmedia permiten reagrupar a las audiencias alrededor de un relato. (Scolari, 2014).

- **Webdoc formato nativo de la narrativa transmedia**

Albadalejo (2014) citado por Paíno y Rodríguez (2016) menciona que las narrativas transmedia se han erigido como la nueva forma de contar historias, estas narrativas se expande a través de todo tipo de productos destacando: la ficción, largometrajes, videojuegos, web series. Pero las narrativas transmedia no solo ha encontrado campo en la *ficción*, también lo ha hecho en la *no ficción*, pues se están generando contenidos novedosos que permiten relacionarse con los consumidores gracias al poder de las nuevas tecnologías. (Paíno Ambrosio & Rodríguez Fidalgo, 2016)

Teniendo en cuenta lo anterior podemos definir diferentes géneros de narrativas. Entre estos está el *documental* como un género que ha ido evolucionando conforme han surgido nuevas técnicas; logrado a partir de las diferentes posibilidades que ofrece internet, identificándose también como la *no ficción*, incluyendo obras que representan la realidad y emplean tecnología interactiva. (Vázquez Herrero, 2021) Llevando así nuevas propuestas basadas en la transmedialidad y la participación del público. Dentro de este contexto surgen nuevos formatos documentales, como el Webdoc, que a través del desarrollo tecnológico también hace posible la incorporación de nuevas técnicas que permiten mostrar al público visualmente los hechos de una manera más realista; estos instrumentos resultan especialmente útiles en el caso de los documentales de divulgación cien-

tífica y cultural, al facilitar la comprensión de los contenidos expuestos. (Subires, 2017)

Otro autor que hace referencia al webdoc es Scolari (2013) citado por Barrientos (2017), donde lo clasifica como documental transmedia; donde el empleo de la web incide para poder expandir la narración, enriquecer el contenido y que exista una audiencia que interactúe; además, destaca de la participación de las diferentes aplicaciones móviles el tener una experiencia transmedia más cercana. Es decir, cuando hablamos narrativamente como lo explica Gifreu (2014) citado por Barrientos "el webdoc plantea la no linealidad al espectador, de manera que él mismo pueda trazar su propia ruta a través de un esqueleto hipertextual compuesto por, nodos vínculos y anclas". La finalidad del documental web es ser informativo, que permita ampliar la experiencia del espectador y le permita llegar a terrenos más personales, para que lo haga más participativo permitiendo ampliar relatos relacionados con el documental (Barrientos Bueno, 2017).

De acuerdo a la investigación se puede decir, que el documental interactivo cumpliría una serie de requisitos para ser un formato audiovisual nativo transmedia, pues concentra diferentes medios, formatos y plataformas, haciendo uso de la metáfora y la navegación interactiva. (Gifreu, Sanchez, & Galán, 2019)

El webdoc es relativamente nuevo y está teniendo una gran acogida, lo que evidencia los diferentes productos a nivel internacional e iberoamericano que se están generando; dentro de estos cabe destacar los documentales transmedia de carácter

social como: Prison Valley de Estados Unidos y *Collapsus: the energy risk conspiracy* ambos financiados por cadenas de televisión europea. (Rodríguez Lezaca, 2019).

El webdoc es un género adecuado para divulgar conocimiento gracias a sus propiedades de interactividad, multimedialidad e hibridación de formatos; además, le permite al usuario entender la información y participar de la historia. (García-Aviles, Arias-Robles, de Lara, & García - Ortega, 2016)

Nos encontramos con un objeto de transformación constante, caracterizado por un entorno digital en permanente y rápida evolución; por lo que el documental se ha constituido en una de las herramientas más eficaces para contar historias de no ficción. Esto ha llevado a una confusión terminológica donde existen muchas maneras de referirse a estos documentales, conviviendo así expresiones tales como: "documentales de nuevos medios", "documentales digitales", "documentales en nuevas plataformas", "documentales transmedia", "webdocs" y "webdocumentales. (de la Puente, 2018) Ampliando estas expresiones el género documental unido con el medio digital también se identifica como "i-doc", "documental multimedia interactivo". (Paino-Ambrosio, Rodríguez Fidalgo, & Ruiz -Paz, 2017)

El más destacado dentro de estas expresiones es el webdoc, perteneciente al género de la "no ficción" término que nació en el 2002. El aporte cultural e investigativo que propone este género da una visión más detallada desde diferentes aristas, brindando una serie de conocimientos que lo torna

en una gran herramienta informativa y de construcción entre productores y consumidores. (Bayas - Jiménez, 2021)

Barrientos (2017) en su artículo comenta que el Webdoc o documental web como lo llaman otros autores es la intersección entre lo documental y lo digital; es una formato que está concebido para la distribución y consumo por internet; además Barrientos(2017) cita a Gifreu (2014) quien aclara que las características surgen de la fusión entre el documental y lo digital, donde el género documental aporta el relato la variedad de modalidades de presentar la realidad y el medio digital que permite la navegación y la interacción. De acuerdo a Barrientos(2017) el elemento multimedia que sirve como contenedor del Webdoc posee una tendencia a ser un formato en constante evolución, que de acuerdo a lo que afirma Gifreu y Moreno (2016), experimenta " un período de transición de las formas tradicionales del documental hacia las nuevas formas de expresión, de circulación y de intervención propias del medio digital".

El crecimiento de las nuevas tecnologías, acceso masivo a internet, celulares y redes sociales, ha cambiado de manera significativa las formas y espacios comunicativos haciendo que los espacios físicos cambien a espacios virtuales: generando así, una amplitud de los espacios públicos en numerosas masas; esto ha permitido que los documentales interactivos o webdoc sean una herramienta de comunicación que ha adquirido mayor fuerza y relevancia en los últimos años. (Calatayud, 2014).

La transmedia explota otras dimensiones posibles para sus relatos, basados obviamente en las narrativas y técnicas que se estén desarrollando; esto, lleva a realizar nuevos géneros o contenidos dentro del documental para que permitan generar impactos diferentes; entre estos está la lúdica que nos permite crear nuevas opciones como los *docugames*; para esto es importante conocer antes lo que es el documental interactivo o *Webdoc*. (Lovato, 2021)

Así como se desarrollan otros elementos dentro del *webdoc* como son los *docugames*, en el campo de la no ficción transmedia emergen las narrativas inmersivas como escenarios de exploración e innovación, destacándose experiencias de realidad aumentada y realidad virtual; permitiendo así narrativas en los desarrollos tecnológicos y soportes que se puedan generar en proyectos de "No ficción". (Lovato, 2019)

Cabe destacar que el *webdoc* permite crear espacios de participación que dan voz a la reflexión, especialmente de aspectos sociales y educativos y le permite al público tener espacios de aprendizaje, lo que se puede evidenciar en varios proyectos transmedia. (Sanchez - González & Sánchez Gonzalez, 2019)

El documental ha pasado por transformaciones significativas, siendo uno de los subgéneros de la no ficción interactiva transmedia que evidencia una mayor posibilidad de participación; pues, la narrativa transmedia necesita que los actores estén dispuestos a interactuar y formar parte de la trama; el compromiso que se tiene con los usuarios alimenta

la expansión de la historia y refuerza la vinculación con las comunidades. (Vásquez-Herrero, Lopez-Garcia, & Negreira, 2018)

• Identidad Cultural y Patrimonio

Para entender inicialmente este tipo de proyectos es importante hablar de un concepto sumamente importante para el mismo como lo es la Identidad Cultural, Cepeda (2018) explica en su artículo que el termino se refiere a las "características más relevantes y autóctonas de una región de un pueblo o una comunidad", lo que hace de un lugar único con personalidad. Concepto que es ampliado por Molano (2006) quien afirma que para tener claro lo que es la Identidad es importante tener claro el termino de Cultura donde afirma que "*la cultura incluye todas las actividades características y los intereses de un pueblo*"; también, explica que es fundamental que una comunidad sea capaz de conocer todo lo que lo identifica y aprecia, todo esto gracias al patrimonio tangible e intangible inherente del territorio. En su artículo Cepeda(2018) reconoce la importancia que tiene educar sobre el buen uso del patrimonio y que los habitantes especialmente los jóvenes, identifiquen el valor que tiene para el territorio y para la comunidad.

La vida en comunidad tiene como eje principal las relaciones humanas, el reconocimiento del "otro"; ya que esto afecta la apropiación del territorio, la construcción colectiva, el conjunto de relaciones, acciones, experiencias y apropiaciones sociales que al coexistir nos llevan a la construcción de comunidad y al valor, dándole así identidad a los habitantes de

un territorio. (Beltran & Rodríguez-Rojas, 2018)

Teniendo claro la idea de lo que puede ser la Identidad Cultural, también es importante hablar del *patrimonio*, ya que este tiene un carácter simbólico como creador de identidades culturales, como el acervo del conocimiento, costumbre y tradiciones. (Massó Guijarro, 2006) Entendiendo así que el "patrimonio cultural inmaterial" corresponde a los que las comunidades, grupos, personas reconocen como parte de su patrimonio identificando entre ellos: usos, representaciones, conocimientos, técnicas, instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales (Cepeda, 2018)

Alonso (2018) en su investigación analiza la relación de la identidad cultural con el turismo, pues los dos están asociados y tienen una repercusión importante en la sociedad; aclara en su artículo que el turismo tiene una importante influencia en lo económico, político, social y cultural en las sociedades actuales. Además, el turismo dota al patrimonio cultural de nuevos significados, pues la identidad no es más que una construcción a partir de las prácticas sociales donde operan factores como la cultura y la historia que se realizan en un contexto determinado. (Alonso Sobrado, 2018)

Por su parte Pérez y Motis (2019) en su artículo afirman que las posibilidades de la narrativa transmedia como elementos experienciales y emocionales enmarcados en un plan estratégico de divulgación son un gran impulso turístico.

En esta época en la que vivimos en términos de comunicación y donde las redes de comunicación

mundiales conforman de una manera significativa el consumo y generación de imágenes e ideas, como referentes significativos a la población, permite concebir nuevas narrativas y nuevas formas de llevar contenidos. (Corona, 2016)

• Narrativas como atributo humano

Narrar es una capacidad innata que tiene el ser humano, por lo que la historia es un organismo vivo, además no se cuentan en soledad. Cada narrativa plantea diálogos que se nutren de otros textos existentes, complementándose entre sí y generando nuevos universos. (Bergero & Gagliardi, 2019)

Teniendo claro lo anterior comprobamos lo que dice Amador (2013) "que la narrativa es un atributo humano que no sólo se centra en la expresión sino en la posibilidad de construir la identidad personal y colectiva" además, la narrativa es uno de los aspectos medulares de la transmedia con una característica particular que es la interactividad.

De acuerdo al artículo de Liuzzi(2015) donde habla de la evolución del género "Documental", donde de acuerdo a su análisis surgieron diferentes definiciones pero según el destaca la de "World Unión Documentary" que en el año de 1948 definió:

"...todo método de registrar cualquier aspecto de la realidad interpretada por la filmación de hechos para la reconstrucción veraz y justificable para apelar a la razón o la emoción con el propósito de estimular y ampliar el conocimiento y la comprensión humana en diferentes campos..."

Esto marcó las bases narrativas para el documental audiovisual, que duró aproximadamente 50 años, donde la estructura general de los documentales tenía al Director como el responsable de la temática y narrativa basadas en criterios lineales, generando un espectador pasivo. La introducción de la web cambió esto permitiendo la creación de nuevo contenido generando nuevas perspectivas al género. (Liuzzi, 2015).

Los nuevos desarrollos tecnológicos especialmente en internet y la conectividad nos lleva a la generación de narraciones interactivas, cuya finalidad según Gifreu (2010) es "representar la realidad con unos mecanismos propios, denominados modalidades de navegación o interacción en función del grado de participación que contemplen". (García-Aviles, Arias-Robles, de Lara, & García - Ortega, 2016).

Ante estas narrativas y esta información audiovisual, se plantea una forma de contar las historias y sus interacciones sociales; para esto, se proyecta que sea de manera no lineal, donde la materia prima siempre será el relato de no ficción o como lo llamó el catedrático Albert Chillon (1999) citado por Irigaray y Lovato (2015) "enunciación facticia o ficción tácita" que son todos aquellos relatos en que la dosis de ficción es implícita y no intencional; descubriendo así que todas estas son características de varios estilos narrativos entre estos el documental.

Robledo, Atarama y Palomino (2016) afirma que el contenido siempre será lo central en la comunicación, pues el recurrir solo al elemento tecnológico no dará el éxito a la narrativa transmedia: pues

cada producto en cada medio o plataforma debe alimentar un arco narrativo completo.

Teniendo claro esto y que estamos en la "Sociedad de la información Global", donde participamos de nuevos escenarios virtuales y reales importantes para el desarrollo de esta sociedad viviendo en una evolución importante de la tecnología digital, donde nos enfrentamos a un nuevo modelo de comunicación que permite llegar más allá de los entornos institucionales y formales como los barrios y las comunidades locales (Obando Arroyave, 2015); donde actualmente la sociedad experimenta cambios drásticos respecto a las maneras como se ha venido produciendo y consumiendo contenidos culturales; se establecen unas características que permitan una nueva forma de llegar a las audiencias, una de estas es la interactividad donde se diseñan nuevas formas de comunicación modificando los roles y adaptando el médium y el usuario al ciberespacio (Obando Arroyave, 2015).

Gifreu (2016) habla de cuatro formas de expresión narrativa más representativas de la "No ficción", como lo son: documental, periodismo, museografía y formato educativos. La "no ficción" da la oportunidad de interactuar con alguien que se va a ocupar de la realidad y permite o le presenta al usuario la oportunidad de cambiar ciertos aspectos que podrían variar la realidad dándole forma y en ocasiones hasta llegarla a transformar. (Gifreu - Castells, 2016).

Cuando se toca el tema de narrativas especialmente en la transmedia, no se puede dejar de

hablar del Storyworld o “universo narrativo” que se ha sembrado y germinado en la cultura en general. En la literatura el término Storyworld está muy relacionado con el “mundo del autor”, “realidad representada” y tiende a ser más de ficción; pero también puede aplicarse a la no ficción como el caso del documental donde para ampliar la narrativa se desarrollan contenidos como los docugame,s pues como lo define David Herman se puede entender el Storyworld como los “planos para un modo específico de creación del mundo”. (Molano, Romero-Chamorro, & Santorum- Gonzalez, 2019).

Debido al desarrollo de nuevos dispositivos tecnológicos o gadgets, se plantea nuevas características que están cambiando la manera de producir, distribuir y permitir el consumo de contenidos culturales. Se agrupan en cuatro características: Interacción donde se habla de nuevas formas de comunicación, donde el rol del emisor y receptor se adaptan al usuario y al mediún que cohabitan; la siguiente corresponde a *reticularidad* que se refiere a la transmisión de mensajes de muchos a muchos no es singular la transmisión; hipertextualidad que permite la conectividad de mensajes con lenguajes diferentes y por último la *transmedialidad* donde se habla de múltiples lenguajes a través de diversas plataformas. (Obando, 2017).

- **Espectadores de Narrativas Transmedia**

El espectador o “receptor-usuario” empieza a tener un papel diferente más activo y participativo al que antes tenía, lo que permite generar relatos fundamen-

tales para la narrativa principal que se viene construyendo; es decir, pasa de ser un espectador pasivo a uno activo “interactor” participante y contribuidor de la historia. (Gifreu & Moreno, 2016) Mediante la participación interactiva los espectadores pueden llegar a tener una experiencia única aportando cierto control sobre el documental e interactuando con la historia que se está contando eligiendo que quiere ver, en el orden que este determine y en los tiempos que este escoja. (Barrientos Bueno, 2017).

Actualmente la mayoría de los públicos por no decir todos, están presos del fenómeno multipantalla y así como son consumidores también son productores de contenido; volviéndose uno de los requisitos más importantes de la comunicación conocer los perfiles y circunstancias de los consumidores y todo aquel que participe de la generación de contenidos o *Stakeholders*. (Mut - Camacho & Miguel- Segarra, 2019).

Los usuarios pueden adquirir control sobre su propio documental y pueden elegir sus propios contenidos profundizando de diferentes maneras, a través de mundos virtuales e interactivos y videojuegos; adquiriendo así, roles de co-creador de la propia experiencia documental. (de la Puente, 2018).

El grado de interacción que presentan los documentales interactivos es una de las principales características de los documentales en relación con el receptor - usuario, que se vuelve más activo y aporta al contenido. El documental interactivo introduce formulas narrativas que le dan un mayor protagonismo al usuario, con una participación más directa generando una navegación física con la his-

toria gracias a una composición abierta. (Rodríguez-Fidalgo, Paíno Ambrosio, & Jimenez-Iglesias, 2016).

Cuando se habla de la expansión de un relato determinado en múltiples plataformas y medios, se entiende que cada uno de ellos tendrá diferentes vías de entrada para un tipo diferente de público, y es aquí, cuando se habla de la participación de las audiencias. (Vásquez-Herrero, Lopez-Garcia, & Negreira, 2018).

En relación a las audiencias hablamos de públicos recursivos, este término es clave para entender de qué forma en los documentales interactivos las audiencias se comportan tanto de manera individual como colectiva, como este está recibiendo la información y viviendo las experiencias. (Figueroa de la Ossa, 2016).

METODOLOGÍAS APORTANTES

Los documentales interactivos producidos en Iberoamérica van más allá de la contribución selectiva y participativa, pues conduce a experiencias e iniciativas que invitan al cambio y la acción, autores como Vásquez y Moreno aplican metodologías exploratorias descriptivas. (Vásquez-Herrero & Moreno, 2017). Vásquez y Moreno en su artículo de investigación hacen una selección de documentales interactivos entre 2013 -2017 a nivel de Iberoamérica donde destacan los siguientes webdoc: *O responsables* (2013) y *Illados* (2014) de España; *Calles perdidas* (2013) y *Mujeres en venta* (2015), *Canción de la Ciudad* (2015), *Desiguales* (2016), *El feriante* (2017) y *Malvinas 30* de Argentina; *Chaco - PY* (2014) de Para-

guay; dentro del estudio incluyen a nivel nacional *El Charco Azul* (2013), *4 ríos* (2014), *Pregoneros de Medellín* (2015). (Vásquez-Herrero & Moreno, 2017).

Otro documentales interactivos que han logrado empoderar a la comunidad que representan, convirtiéndose en un nodo de denuncia y cambio social siendo caso de estudio, destacan como referentes: *The Dream is Now* (2013), *One million Tower* (2013) y *Proyecto Quipu*. Estos proyectos buscan conectar al público, incentivar la acción y lograr un cambio social, en todos estos casos el protagonista posteriormente se convierte en co-creador.

Un caso de estudio es el Proyecto Quipu documental transmedia, donde para el análisis de este proyecto se empleó la metodología cualitativa mediante la observación de cada una de las plataformas y recursos desarrollados para el documental. La finalidad del documental era lograr la justicia para las víctimas; por lo que los protagonistas se convirtieron en proconsumidores. La investigación el trabajo con la comunidad y las actividades de promoción generó las bases del documental, para el éxito del proyecto y por el tipo de población sus dos premisas estrella fueron: COMPARTE y ESCUCHA. (Julián-Gonzales, 2018)

En este proceso de análisis e investigación se logra identificar algunas particularidades de este tipo de narrativas transmedia de "no ficción": a. Debe haber un nivel de profundidad superior en lo que está relacionado a la historia; b. Los contenidos no se deben superponer y esto se logra gracias a la existencia de diversas plataformas; c. Los usuarios

poseen un rol central y va más allá de la interactividad. (Costa -Sánchez & López-García, 2021)

Otra variables que salen a colación para tener en cuenta en una investigación del documental interactivo o webdoc, es tener en cuenta que: la obra documentará un aspecto de la realidad, la interactividad debe estar presente como mecanismo relacional y proponer como objetivo la participacio y / o reconocimiento en eventos o convocatorias relacionadas. (Vásquez-Herreo, Gifreu - Castells, & Lopez - Garcia, 2019)

Otro proceso metodológico que se logra identificar es el realizado en el proyecto Cromosoma Cinco, el cual es un WedDoc basado es una experiencia muy personal de la fotógrafa Lisa Pram, ya que la base del proyecto es una sería de fotografías enmarcadas de manera cronológica y generadas desde la intimidad familiar. Con esto inicia la narrativa que luego da origen a un libro de manera de diario, que luego es digitalizado; cuyo contenido es posteriormente llevado a la Web, además de un ejercicio intertextual. Llevando todo esto a congregarse en el Webdoc que se estructura con nueve bloques, fotografías y capítulos y obviamente tiene como finalidad difundir la información y hacer conciencia de una enfermedad rara. (de la Torre - Espinosa, 2017)

También es importante contemplar como elemento metodológico un concepto importante como lo es el "timing" o planificación temporal, pues los creadores de contenido transmedia deben tener claro el momento de puesta en marcha de cada una de las diferentes plataformas. (Robledo, Atarama, & Palomino, 2016)

Algo muy interesante es en el proceso investigativo del proyecto "Tirabirak / Tiras que aflojan", ya que va más allá proponiendo una reflexión crítica y una relectura del pasado, haciendo uso de diferentes plataformas, medios y lenguajes diversos; permitiéndole así, a la población tener acceso y comunicación por distintos canales. El diseño de esto brindó al proyecto la socialización de la información acumulada permitiendo un dialogo abierto y múltiple. En este caso hacen uso de videos, aplicaciones informáticas, actividades cara a cara escritas, desplegando de esta manera la complejidad del conflicto. El proyecto tienen bases fundamentales: la exposición física, y el documental interactivo. TIRABIRAK es un proyecto creativo plural y abierto, que ha combinado plataformas física y virtual, multiplicando los canales de acceso ofreciendo a sus usuarios experiencias ricas y retadoras. (Arana, Mimenza, & Narbaiza, 2016).

Barrientos (2017) en su artículo analiza el caso de "Cromosoma Cinco" un Webdoc español; donde afirma que, en el entorno audiovisual multipantalla encontramos el webdoc en el punto de intersección entre lo documental y lo digital; esto, gracias a las transformaciones que está viviendo en los últimos años el audiovisual permitiendo un escenario multiplataforma donde se multiplican los formatos de difusión de contenidos.

CONCLUSIONES

A través de la vigilancia tecnológica realizada se encontró que en el entorno digital el Webdoc es un punto de intersección entre lo documental y lo digi-

tal; también que los proyectos transmedia pueden incluir componentes análogos que permitan a las audiencias tener otras visiones y experiencias.

La distribución para llegar a la audiencia, tiene que ver con el hecho de involucrar a las comunidades, de hacerlas más participativas, además el empleo de la web en documentales de este tipo requiere expandir la narración y enriquecer el contenido para cautivar a la audiencia y generar más interactividad y participación.

Es claro que en este tipo de proyectos destaca las narrativas audiovisuales con carácter social pues ayudan a moldear la conciencia cultural y social lo que se puede trabajar cuando hay apropiación a un territorio a través de la Identidad Cultural permitiendo esto ser aplicado en pequeñas provincias como incentivo de su desarrollo social.

A través del análisis metodológico empleado en otros proyectos realizados a nivel Iberoamericano donde el documental interactivo tiene un gran desarrollo y aceptación por las audiencias se concluye que para la generación de un Webdoc y su aplicación es importante contemplar:

- Generar contenidos que inviten al cambio a la acción a la participación
- Conectar al público a las audiencias para lograr cambios colectivos.
- La participación de los protagonistas antes durante y después es importante porque puede ser proconsumidores .
- Se identifica características de la "No ficción" que aporten al contenido.

- Siempre se debe documentar un aspecto de la realidad
- La interactividad debe estar siempre presente
- El timing como recurso indispensable en su desarrollo
- Combinación de diferentes medios y plataformas

REFERENCIAS

- Acuña, F., & Caloguerea, A. (2012). *Guía para la producción, distribución de contenidos Transmedia para Múltiples plataformas*. Santiago de Chile: Facultad de Comunicaciones, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Albadalejo Ortega, S. (2014). El universo transmediático de Los Teleñecos como lugar de encuentro de géneros y formatos. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 87-89.
- Alonso Sobrado, D. (2018). Identidad Cultural y Turismo Gastronómico: La mercantilización del patrimonio. *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 51-71.
- Amador, J. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Educación y Ciudad*, 13-24.
- Arana, E., Mimenza, L., & Narbaiza, B. (2016). Construyendo experiencias transmedia: El caso de "Tirabirak / Tiras que Aflojan". *AusArt Journal for Research*, 93 -112.
- Barrientos Bueno, M. (2017). El webdoc, un formato multimodal en el entorno televisivo digital multipantalla. El caso de Cromosoma Cinco. *Universidad de Sevilla -Revista Signa* 26, 893-906.
- Bayas - Jiménez, J. (2021). Investigación y memoria para la creación de un webdoc sobre medicina ancestral, como muestra de la versatilidad del formato en el periodismo ecuatoriano. *Universitat Oberta de Catalunya*, 13-36.
- Beltran, C., & Rodríguez-Rojas, F. (2018). Escenarios de Narración Transmedia en Contextos

- de Interacción Social: "Pintaramanga". *Diseño y Creación Foro Académico Internacional*, 206 - 2013.
- Bergero, T., & Gagliardi, V. (2019). Documental interactivo, del storytelling al activismo. Sistematización de una experiencia. *Convergencias y nuevas tecnologías*, 1-12.
- Calatayud, E. (2014). El webdoc como nuevo espacio de participación ciudadana: el caso de oResponsables. *Digitos Revista de Comunicación Digital*, 211-221.
- Caldera Serrano, J., & Nuño Moral, M. (2002). El tratamiento documental de imagen en movimiento para televisión. *Revista General de información y Documentación*, 375-392.
- Cepeda, J. (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación. *Tabanque*, 244-262.
- Corona, M. (2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre la transmedia de las narrativas. *Icono 14*, 30-48.
- Costa -Sánchez, C., & López-García, X. (2021). Narrativas transmedia sociales en el ámbito hispanoamericano (2014-2018). *Arte, Individuo y Sociedad* 33, 237-257.
- de la Puente, M. (2018). Transmedia, documental interactivo y educación: análisis de casos. *QUESTIÓN. Revista especializada en periodismo y comunicación.*, 59.
- de la Torre - Espinosa, M. (2017). Estrategias transmediales y autoficcionales en Cromosoma 5, de María Ripolly Lisa Pram. *Universidad Complutense de Madrid*, 934 - 944.
- Figueroa de la Ossa, G. (2016). El Documental Interactivo en la Era digital: un análisis del potencial de creación de públicos recursivos y de lo audiovisual en la etnografía contemporánea. *Maguaré Vol 30*, 2256 - 5752.
- Francescutti, P. (2019). La narración audiovisual como documento social e histórico: enfoques teóricos y métodos analíticos. *EMPIRIA.Revista de Metodologías de Ciencias Sociales*, 137-161.
- García-Aviles, J., Arias-Robles, F., de Lara, A., & García - Ortega, A. (2016). El webdoc como herramienta de divulgación científica en Internet: el caso Lab de RTVE. *UOC*, 162.
- Gifreu - Castells, A. (2016). El ámbito de la no ficción interactiva y transmedia. Aproximación a cuatro formas de expresión narrativa. *Universidad de Zulia*, 871-891.
- Gifreu, A., & Moreno, V. (2016). Aproximación al potencial colaborativo de la narrativa documental interactiva en los procesos de cambio social. *Cultura Lengua y Representación*, 153-169.
- Gifreu, A., Sanchez, S., & Galán, E. (2019). Aproximación al Documental interactivo como formato nativo transmedia. *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, 275-302.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Julián-Gonzales, R. (2018). Nuevas representaciones en el ecosistema mediático el documental transmedia como narrativa social Estudio de Caso "Proyecto Quipu". *Academia*, 186-199.
- Leiva Ramirez, Y., & Polania Lozano, B. (2018). Girardot entre la historia y la realidad comercial. *VIA INNOVA*, 68 - 80.
- Liuzzi, A. (2015). El Documental Interactivo en la Era Transmedia: de géneros híbridos y nuevos códigos narrativos. *Obra Digital*.
- Lovato, A. (2019). Diseño narrativo para AR y VR en proyectos transmedia de no ficción. *Universidad Nacional de Rosario*, 2 -21.
- Lovato, A. (2021). Narrativas gamificadas. Experiencias lúdicas en proyectos transmedia de no ficción. *Juegos, Deportes, Medios y Tecnología*, 44-60.
- Massó Guijarro, E. (2006). La identidad cultural como patrimonio inmaterial: relaciones dialécticas con el desarrollo. *Theoria Ciencias Arte y Humanidades*, 89-99.

- Molano, M., Romero-Chamorro, S., & Santorum- Gonzalez, M. (2019). El Storyworld en la narrativa de los Juegos Documentales Interactivos: el caso de Fort McMoney. *Icono 14*, 39 -39.
- Molano, O. (2006). La identidad cultural uno de los detonantes del desarrollo territorial. *Territorios con identidad cultural*, 1-23.
- Mut - Camacho, M., & Miguel- Segarra, S. (2019). La Narrativa transmedia aplicada a la comunicación corporativa. *Revista de Comunicacion - Universidad Piura*, 1-20.
- Obando Arroyave, C. (2015). Las narrativas transmedia en el escenario local- global. *Verbum 10*, 63-77.
- Obando, C. (2017). Transmedia social - comunitario. Nuevas formas de narrar la comunidad en el escenario local-global. *Tecnologías de la Visibilidad - Universidad EAFIT*, 65-70.
- Paíno Ambrosio, A., & Rodríguez Fidalgo, M. (2016). Renovarse o morir. Los "docugames", una nueva estrategia transmedia que reinventa las formas de transmitir la realidad. *Icono 14*, 155-180.
- Paino-Ambrosio, A., Rodríguez Fidalgo, M., & Ruiz -Paz, Y. (2017). La ludificación informativa del docugame: estudio de caso de "Que tiemble el camino, Bugarach y Detrás del paraíso". *Sphera Publica. Revista de Ciencias Sociales de la comunicación*, 29-52.
- Pérez, V., & Motis, M. (2019). Narrativa transmedia y turismo experiencial: relatos sobre el patrimonio y la herencia judía en Aragón y Sefard. *Church, Communication and Culture*. doi:<https://doi.org/10.1080/23753234.2018.1535247>
- Robledo, K., Atarama, T., & Palomino, H. (2016). De la comunicación multimedia a la comunicación transmedia: una revisión teórica sobre las actuales narrativas periodísticas. *Ediciones Coplutense*, 1988-2696. doi:<http://dx.doi.org/10.5209/ESMP.55593>
- Rodríguez - Fidalgo, M., Paíno Ambrosio, A., & Jimenez-Iglesias, L. (2016). El soporte multiplataforma como clave de éxito de la Narración Transmedia. Estudio de caso del webdoc "Las . Icono 14, 304-328.
- Rodríguez Lezaca, A. y. (2019). *Cultura e Historia de Girardot una mirada desde 2018*. Working Paper.
- Rodriguez, D., & Valldeoriola, J. (s.f.). *Metodología de la investigación*. Barcelona: UOCp.47.
- Rosendo Sánchez, N., & Sanchez Mesa, D. (2019). Adaptación y transmedialidad : Crítica de una oposición agotada. *PASAVENTO- Revista de Estudios Hispánicos*, 335 - 352.
- Sanchez - González, M., & Sánchez Gonzalez, H. (2019). La experiencia de los usuarios en torno a webdocs, documentales interactivos y orientados a la participación ciudadana. El caso de Las Sin Sombrero. *Estudios del mensaje Periodístico*, 229 -338.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia*. Barcelona: Editorial Deusto.
- Scolari, C. (2014). Narrativas Transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*, 1-11.
- Subires, M. (2017). Innovación y narrativa transmedia en el documental televisivo para la divulgación del patrimonio cultural: el caso de la serie Ingeniería Romana. *Revista de la Asociación Española de investigación de la Comunicación*, 25-32.
- Vásquez-Herrero, J., & Moreno, G. (2017). Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social. *DOC - Online - Universidad Santiago de Compostela, Facultad de Ciencias de la Comunicación*, 109 - 130.
- Vásquez-Herrero, J., Gifreu - Castells, A., & Lopez - Garcia, X. (2019). Evolución del documental interactivo: perspectivas y retos para su consolidación. *Revista Estudos em Comunicacao é FEDER*, 127-145.
- Vásquez-Herrero, J., Lopez-Garcia, X., & Negreira, C. (2018). El discurso transmedia en el ámbito

local e hiperlocal. *Novos Medios. Universidad Santiago de Compostela*.

Vázquez Herrero, J. (2021). Experiencias mejoradas en no ficción interactiva: un estudio experimental sobre los efectos de la linealidad y la interactividad. *Revista Internacional de Comunicación*, 15, 1414-1436.