

Narrativas transmedia desde la universidad

Anahí Lovato

Universidad Nacional de Rosario

<https://doi.org/10.26439/puentes.comunicacion2026.8875>

RESUMEN. Este artículo analiza el desarrollo de narrativas transmedia de no ficción en el ámbito universitario a partir de la experiencia de la Dirección de Comunicación Multimedial (DCM) de la Universidad Nacional de Rosario. Tras presentar las narrativas transmedia como estrategias de expansión de mundos narrativos en múltiples plataformas, el texto identifica sus principales dimensiones de diseño: articulación entre experiencias digitales y presenciales, canon y participación de usuarios, convergencia y divergencia mediática, territorialidad, gamificación y construcción de públicos. Desde este marco, se reconstruyen tres fases de experimentación del #DCMteam: la producción de documentales multimedia interactivos, la consolidación de proyectos transmedia y el giro reciente hacia experiencias inmersivas con realidad virtual y video 360°. El artículo examina casos como *Tras los pasos de El Hombre Bestia*, *Mujeres en venta*, *De barrio somos* y *Un lugar en el mundo*, y destaca el papel de la universidad pública como laboratorio de innovación narrativa, producción social de conocimiento e intervención ciudadana sobre problemáticas territoriales, culturales y sociales.

CONTAR CON TODOS LOS MEDIOS

El ecosistema cultural y mediático contemporáneo se caracteriza por un estado de transformación constante. La irrupción de nuevos dispositivos tecnológicos de comunicación, la proliferación de pantallas y la expansión de plataformas digitales impulsan una permanente reconfiguración de los formatos, las estéticas y las gramáticas narrativas en sintonía con las posibilidades técnicas y creativas de los entornos digitales y la conectividad global. Como parte del mismo fenómeno, también resultan transformadas las prácticas de consumo mediático de las comunidades de usuarios. En este contexto, las narrativas transmedia (NT) se consolidan como un marco teórico y metodológico apropiado para el diseño de universos narrativos capaces de articular estratégicamente la multiplicidad de soportes disponibles.

Cuando hablamos de NT, siguiendo la definición de Jenkins (2003), nos referimos a aquellos relatos que se despliegan a través de múltiples plataformas mediáticas, en los que cada medio y cada contenido que se suma a la narrativa ofrece una contribución única, distintiva y valiosa al *storyworld*. En este contexto, el desarrollo de un universo transmedia no implica la repetición de contenidos ni su mera adaptación mediática, sino la existencia de un flujo narrativo en el que cada medio está convocado a hacer “lo que mejor sabe hacer”. Como subraya Scolari (2013), una NT constituye una estrategia de expansión narrativa en la que el relato crece a medida que aparecen nuevos personajes, conflictos y situaciones que traspasan las fronteras del universo original. En tanto experiencias mediáticas integradas, para Gambarato (2013),

una narrativa transmedia cuenta una gran historia omnipresente que atrae la atención de la audiencia. No se trata de ofrecer el mismo contenido en diferentes plataformas, sino de la experiencia de construir un mundo, desplegar contenido y generar las posibilidades para que la historia evolucione con contenido nuevo y relevante. (p. 82)

Las NT articulan un mundo narrativo capaz de comprometer a los usuarios como participantes activos en la expansión de las historias actuando, incluso, como “cazadores y recolectores” de información (Scolari, 2013).

Con la intención de “contar con todos los medios”, el diseño narrativo y participativo de un proyecto transmedia puede sustentarse en las siguientes dimensiones, presentadas como pares conceptuales complementarios:

- **Experiencias on y offline.** Las NT trascienden las pantallas conectadas para proyectarse e intervenir sobre el mundo físico desdibujando los límites entre lo virtual y lo real. Como se describirá más adelante, en muchos de los proyectos desarrollados por la Universidad Nacional de Rosario (Argentina), esta combinación se traduce en la exploración de la ciudad como una plataforma narrativa en la que el territorio urbano se convierte en un soporte más del relato.
- **Canon y fandom.** En las NT, existe una tensión productiva permanente entre el canon — aquellos textos oficiales, autorizados por los guionistas, productores, creadores del mundo narrativo, responsables de su continuidad y coherencia— y el *fandom* — las comunidades de *fans* que se apropian de las historias y las intervienen libremente—. En el mundo del *fandom*, los prosumidores generan contenidos —parodias, relatos alternativos, teorías explicativas, *crossovers* entre mundos narrativos, *fanfictions*, *shippeos* y mucho más— que expanden la “galaxia textual” más allá del control autoral original. Las experiencias más impactantes ocurren cuando las fronteras entre canon y *fandom* se vuelven porosas y permeables logrando dinámicas de retroalimentación mutua.
- **Nuevos y viejos medios.** En tanto fenómeno propio de la convergencia mediática, las NT permiten explorar cruces, conexiones y combinaciones entre medios tradicionales (televisión, radio, cine, medios impresos) con medios digitales y plataformas emergentes. En este entramado narrativo, cada medio aporta su gramática específica para enriquecer el conjunto.

En gran medida, la identidad de un proyecto transmedia se define por las plataformas que incorpora para desarrollar su experiencia narrativa.

- **Convergencia y divergencia.** Mientras que la convergencia digital y tecnológica permite que los contenidos fluyan por diversos canales y que los usuarios tengan la capacidad de producir y poner a circular sus propios textos mediáticos en el universo transmedia; la divergencia narrativa asegura que cada plataforma aporte una pieza única, un punto de vista, una puerta de acceso al complejo mundo narrativo transmedia evitando redundancias y dando respuesta a la curiosidad de los *fans*.
- **Públicos y contextos.** En la medida en que integran diversas plataformas mediáticas, las NT pueden interpelar a distintos tipos de públicos con múltiples intereses. Estos públicos pueden, asimismo, vivir una experiencia narrativa situada en un contexto físico específico y significativo para el *storyworld* con la posibilidad de acceder a contenidos personalizados e instancias de participación capaces de modificar el desarrollo de las historias expandidas. El diseño de proyectos transmedia tiene la posibilidad de aprovechar estratégicamente las características de consumo y participación de los distintos públicos, así como sus contextos de recepción, para generar experiencias especiales entre sus usuarios.
- **Gamificación y territorialidad expandida.** El uso de mecánicas de juego y de exploración espacial también son motores del diseño narrativo transmedia. Siguiendo a Irigaray (2014), en la ciudad coexisten múltiples tramas narrativas que pueden dar lugar a relatos convergentes. Estos relatos se alimentan de las prácticas urbanas de usuarios prosumidores con habilidades multitarea y capacidad para interactuar de manera constante con distintas capas de información (Lovato, 2018). En la territorialidad expandida, en la que las capas de información digital pueden superponerse al territorio físico,

el espacio urbano no es solo un soporte físico o contenedor, es un lugar donde confluyen y se articulan sujetos y prácticas sociales y formas de representación simbólica de la ciudad. Zona de desafío y conflicto, de la lucha por el prevaecimiento y reconocimiento de determinadas formas de entender, ver, sentir, soñar, desear y vivir la ciudad. Un espacio transversal del relato. (Irigaray, 2015, p. 117)

EXPERIENCIAS TRANSMEDIA DESDE LA UNIVERSIDAD PÚBLICA: EL CASO DE LA DIRECCIÓN DE COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL (#DCMTEAM)

El campo de la no ficción se concibe como el gran contenedor de un conjunto de relatos que procuran representar e interpretar la realidad. En términos de Chillón (1999), los discursos de no ficción establecen un pacto de veridicción con su público: sus historias son veraces, verificables y, por lo tanto, creíbles. En las primeras décadas del siglo XXI, estas narrativas de lo real no resultaron ajenas a las transformaciones del ecosistema mediático y tecnológico. Por el contrario, “muchos proyectos documentales y periodísticos comenzaron a asumir formas interactivas, inmersivas y transmediales, experimentando con múltiples lenguajes, desarrollando estrategias participativas e historias que se expanden en diversas plataformas y soportes” (Irigaray & Lovato, 2021, p. 2).

En este marco, la Dirección de Comunicación Multimedial (#DCMteam)¹ de la Universidad Nacional de Rosario (UNR, Argentina), conducida por Fernando Irigaray, fue pionera en la producción de narrativas transmedia de no ficción en Latinoamérica. Sus proyectos abordan, fundamentalmente, problemáticas sociales de interés local, muchas veces ignoradas por los medios hegemónicos.

En ese camino creativo y experimental, a lo largo de más de quince años de producciones, pueden identificarse hoy tres fases de exploración que han concentrado el interés del #DCMteam como laboratorio de experimentación e investigación en el ámbito de las nuevas narrativas:

- **Fase de exploración multimedia interactiva (2007-2013).** Se centró en la producción de webdocs o documentales multimedia interactivos. En esta etapa, se creó la serie *DocuMedia: periodismo social multimedia*², la que incluyó cuatro documentales interactivos; entre ellos destaca especialmente *Calles perdidas. El avance del narcotráfico en Rosario*, producción ganadora del Premio Internacional Rey de España 2013 en la categoría Periodismo digital.
- **Fase de exploración transmedia (2013-2018).** En esta etapa, se consolidan los proyectos expansivos transmediáticos pioneros en la región. El primer desafío fue el documental transmedia *Tras los pasos de El Hombre Bestia* (2013), un proyecto que se desarrolló a partir de la producción del documental homónimo para la televisión. En esta fase, a la que también pertenecen los proyectos *Mujeres en venta* (2015) y *De barrio somos* (2018), el #DCMteam se propuso experimentar nuevas formas narrativas ensanchando el relato documental con múltiples medios y soportes, además de reformular también sus metodologías de diseño narrativo y producción de proyectos.
- **Fase de exploración inmersiva (2018 hasta la actualidad).** La experimentación narrativa integra experiencias de realidad virtual y videos en 360° para colocar al usuario en el centro de la escena inmersiva. Entre los formatos desarrollados, el #DCMteam ha experimentado con video omnidireccional para dispositivos móviles, proyectos para *headsets* VR e instalaciones inmersivas de gran formato basadas en proyecciones audiovisuales y sonido binaural o ambisónico. En esta etapa, destacan proyectos tales como el rediseño del *Complejo museológico de San Lorenzo* (2018), *600 km, un viaje a Malvinas* (2022) y *Un lugar en el mundo VR* (2022).

DISEÑO DE PROYECTOS TRANSMEDIA

La experiencia de producción multiplataforma del #DCMteam posibilitó la sistematización de una metodología para el diseño narrativo de proyectos transmedia, la cual fue madurando y siendo optimizada con cada producción. Esta metodología, concebida para proyectos de no ficción, está centrada en la construcción de mundos narrativos expansivos, participativos y coherentes. El guion transmedia resultante no se considera un documento estático, sino una herramienta “en beta permanente”: es flexible, adaptable y tiene la capacidad de modificarse y revitalizarse durante todas las

¹ Se puede revisar la página web de la DCM en el siguiente enlace: <https://www.dcmteam.com.ar/>

² Puede verse el tráiler de la serie en el siguiente enlace: <http://documedia.com.ar/>

etapas del proyecto —desde la preproducción hasta la edición final—, considerando las huellas que los usuarios dejan en el universo narrativo.

En tanto metodología de diseño transmedia para el tratamiento creativo de lo real (Grierson, 1933), debe iniciarse con una investigación exhaustiva que permita identificar personajes, conflictos, problemáticas, perspectivas, testimonios, documentos y escenarios narrativos para el proyecto transmedia. A continuación, la propuesta metodológica (Lovato, 2018) sugiere desarrollar las siguientes etapas:

- **El mundo de la historia.** El primer paso consiste en clarificar el universo narrativo, el cual debe ser lo suficientemente robusto como para soportar múltiples expansiones. En este punto, el guionista transmedia actúa como un arquitecto de historias y un activador cultural, pues se encarga de poner los contenidos a disposición de diversas plataformas y públicos. Para avanzar en esta etapa, es preciso definir qué historia se quiere contar, quiénes son los personajes, dónde y cuándo ocurre la acción, y cuáles son los objetivos del proyecto. Los recursos clave que deben elaborarse en este primer momento incluyen una premisa o *storyline* (la esencia del relato expresada de manera simple), un título, un lema y una sinopsis transmedia que describa la historia y las experiencias que se propondrán a los usuarios. Asimismo, resulta vital identificar los *plot points* o eventos principales y realizar una caracterización profunda de los personajes. Estos últimos funcionan como el “pegamento” que mantiene unida a la audiencia con las plataformas permitiendo explorar la multiperspectividad y distintos tipos de focalización narrativa.
- **Las experiencias de usuario.** Este apartado se enfoca en determinar qué podrá hacer la audiencia con los contenidos, cómo se motivará y se sostendrá su participación. Un diseño eficaz requiere conocer profundamente a la audiencia —segmentación socioeconómica, hábitos de consumo y acceso tecnológico— y definir objetivos claros de distribución. Para fidelizar a estos usuarios, el guion transmedia debe proponer motivaciones, referencias de participación y recompensas, o formas de valoración del esfuerzo y el tiempo dedicado. Las actividades propuestas, individuales o comunitarias, pueden ir desde la simple observación y exploración hasta el rol *playing* o la cocreación en plataformas digitales o en instancias territoriales, físicas y presenciales.
- **Plataformas mediáticas.** La selección de plataformas para un proyecto transmedia debe considerar su potencial como detonantes de la historia, espacios de participación e interacción, instancias de exploración profunda del relato y dispositivos para recompensar el compromiso de las audiencias teniendo en cuenta, además, el presupuesto, las complejidades de producción y los hábitos de consumo de los diferentes públicos objetivos del proyecto. Para la selección de las plataformas, el guionista transmedia también debe diseñar los flujos narrativos, los puntos de entrada y salida de la historia, las conexiones que fomenten la migración entre soportes de las audiencias, los llamados a la acción participativa y el grado de influencia que los usuarios tendrán sobre el mundo de la historia. Para organizar esta complejidad, pueden utilizarse herramientas gráficas como el mapa de plataformas y el diagrama de viaje del usuario, a fin de reflejar las rutas de los diversos componentes del proyecto y sus intersecciones.

- **Ejecución e implementación del proyecto.** En esta fase final, se concreta la arquitectura diseñada sincronizando la trama narrativa con el cronograma de lanzamiento de contenidos y experiencias. En este punto, es necesario definir especificaciones funcionales (tecnología, *software*, servidores) y conformar equipos interdisciplinarios que incluyan todos los perfiles profesionales necesarios para dar cuenta de las distintas plataformas y formatos narrativos e interactivos que configuran la propuesta. El modelo de negocios debe contemplar que un proyecto transmedia es una suma de plataformas que pueden tratarse de manera independiente, de modo que algunas pueden incluso financiar a otras. Las fuentes de financiamiento pueden, asimismo, ser variadas: desde fondos públicos y patrocinios hasta *crowdfunding* o preventas.

Como resultado de este proceso metodológico, se elaborará una biblia transmedia: el documento maestro que reúne el canon y que incluye los guiones específicos de cada pieza, las guías de estilo y diseño estético y funcional, las reglas de participación de los usuarios y los indicadores para evaluar el éxito del proyecto.

Desde su primer proyecto transmedia lanzado en el 2013, el #DCMteam ha desarrollado una serie de producciones que materializan la teoría transmedia en el campo de la no ficción. A continuación, se describen las características de las producciones más sobresalientes.

- **Tras los pasos de El Hombre Bestia³ (2013).** Considerado un proyecto transmedia retroactivo (Gambarato, 2013) que explora el patrimonio cinematográfico regional de Rosario, la propuesta rescata la historia del cine local y la expande mediante diversas plataformas con el fin de reconstruir la memoria cultural.

La narrativa partió de la reconstrucción de la realización del primer filme 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. (Irisarri & Lovato, 2022, p. 17)

- **Mujeres en venta⁴ (2015).** Proyecto periodístico transmedia de gran impacto que aborda la trata de personas con fines de explotación sexual en Argentina. Incluye un *webdoc*, un mapa colaborativo, una serie de cómics (periodismo en viñetas), un documental audiovisual, micros para TV, campañas de realidad aumentada en la vía pública y la publicación de un libro sobre la problemática del rescate de las víctimas.

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

³ Se puede revisar el proyecto en el siguiente enlace: <https://www.dcmteam.com.ar/3/transmedia/16/Tras-los-pasos-de-El-Hombre-Bestia--Documental-Transmedia>

⁴ Se puede revisar el proyecto en el siguiente enlace: <http://www.documedia.com.ar/mujeres/>

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. (Irisarri & Lovato, 2022, pp. 17-18)

- **El feriante⁵ (2017)**. Esta fue una iniciativa conjunta de la Facultad Libre y el colectivo de talleres La bamba del sur, a los que el #DCMteam se sumó para coproducir en colaboración con diversos colectivos sociales. Este proyecto aborda la realidad de las cárceles y la producción cultural en contextos de encierro utilizando múltiples lenguajes para visibilizar a sujetos históricamente silenciados.

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 UP3. 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. (Irisarri & Lovato, 2022, p. 19)

- **Contala como quieras⁶ (2017-presente)**. Taller de narrativas creativas en cárceles de Rosario, organizado por la Facultad Libre y de la Universidad Nacional de Rosario, que ha dado lugar a producciones como la serie sonora *Sábado*, una novela gráfica policial y la primera trilogía transmedia —novela gráfica, especial interactivo y serie sonora—, titulada *Contala como quieras*, realizada íntegramente en una cárcel argentina. Tras la interrupción de la pandemia, en 2021 el taller presentó la serie documental interactiva *Qué hermoso día*, en la que los estudiantes narraron en primera persona recuerdos significativos de su vida afuera de la cárcel. La exploración continuó al año siguiente con el proyecto *El mundo los necesita*, que utiliza el lenguaje sonoro y las herramientas de inteligencia artificial generativa para desarrollar una historia de ciencia ficción.
- **De barrio somos⁷ (2018)**. Narra la vida en los clubes de barrio de Rosario, los cuales son espacios fundamentales de identidad y contención social. El universo se expande mediante una serie

⁵ Se pueden revisar los capítulos en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLGDZQYren6SVp0cNktEy7XUiCcw6pqz7g>

⁶ El proyecto puede verse en el siguiente enlace: <https://www.contalacomoquieras.com/>

⁷ Los capítulos pueden verse en el siguiente enlace: <http://www.debarriosomos.com.ar/>

documental de ocho capítulos para web y televisión, un libro de crónicas, un juego de mesa, un álbum de figuritas con realidad aumentada y una kermés transmedia.

El proyecto ofrece también un recorrido interactivo en 360° 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. (Irisarri & Lovato, 2022, p. 19)

- **Complejo museológico San Lorenzo⁸ (2018)**. Integra narrativas transmedia en el ámbito museográfico utilizando tecnologías inmersivas (AR y VR) para que el visitante tenga la posibilidad de “vivenciar” de manera envolvente la historia del lugar. La propuesta incluye infografías interactivas sobre pantallas táctiles, cuadros “vivos” –pantallas que simulan ser cuadros de época, cuyos protagonistas (personajes 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 que incluye información sobre el complejo museológico y un juego o trivía interactiva, un sitio web y el rediseño de la identidad visual del recorrido. También se desarrolló una aplicación 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 360°. (Irisarri & Lovato, 2022, p. 20)

- **Un lugar en el mundo⁹ (2022)**. Proyecto de realidad virtual que utiliza video en 360° para conectar a personas privadas de libertad con sus “lugares deseados”. En el marco de esta producción, realizada en el taller de narrativas creativas en la Unidad Penitenciaria número 3 de Rosario, los internos hacen guiones y reconstruyen de forma inmersiva sus entornos afectivos (un parque, un estadio, su hogar) utilizando la tecnología como una “prótesis” de la imaginación y un ensayo corporal de libertad. La propuesta introduce la realidad virtual como experiencia pedagógica y emocional en contextos de encierro. Tiene el propósito de ampliar

⁸ El plan puede revisarse en el siguiente enlace: <https://www.dcmteam.com.ar/3/transmedia/50/Plan-de-Modernizacion-Complejo-Museologico-San-Lorenzo>

⁹ Se puede explorar el proyecto en la siguiente dirección: <https://www.contalacomoquieras.com/unlugarenelmundo/>

los límites del dispositivo carcelario al permitir que los participantes visualicen y experimenten, aunque sea virtualmente, sus deseos de libertad y sus sueños más cercanos. A través de registros en 360° y con el uso de gafas VR, la experiencia inmersiva potencia la posibilidad de imaginar un afuera posible: los internos pueden habitar los entornos deseados a los que quisieran regresar, desde un partido de fútbol con sus hijos hasta una tarde en el parque con sus familias.

En 2024, el proyecto se expandió a Ushuaia, y se llevó adelante en el Centro Educativo del Servicio Penitenciario de la Provincia de Tierra del Fuego, bajo el título “Un lugar en el (fin) del mundo”, en colaboración con el taller Arte en Contexto de Encierro de la Universidad Nacional de Tierra del Fuego. La iniciativa demostró la replicabilidad del modelo pedagógico de cocreación en contextos geográficos y sociales distintos. En esta oportunidad, a lo largo de una semana, doce estudiantes pudieron imaginar y guionar sus entornos deseados para volver a habitarlos por medio de la experiencia inmersiva. (Irisarri & Lovato, en prensa)

- **Derivas¹⁰ | Perderse para conocer (2025)**. Se trata de una iniciativa de la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño en coproducción con la asociación civil Matéricos periféricos y el #DCMteam. *Derivas* es una plataforma abierta de interacción multidisciplinaria que busca propiciar reflexiones críticas en torno a la producción en arquitectura, urbanismo y diseño, y su relación con las dimensiones sociales, políticas, ecológicas y culturales. Al integrar saberes académicos y populares, *Derivas* intenta tensionar, descentrar y expandir los límites disciplinares, geográficos y conceptuales del diseño, la arquitectura y el urbanismo para explorar alternativas colectivas y compartidas que den respuestas a las demandas del sur global. A partir de un entramado de lenguajes diversos —audiovisuales, textuales, visuales, fotográficos, sonoros e infográficos— y formatos heterogéneos —digitales, analógicos, presenciales y virtuales, sincrónicos y asincrónicos—, *Derivas* invita a la comunidad a interpelar al presente desde distintos ángulos para imaginar futuros colectivos posibles.

EL GIRO INMERSIVO

En sus producciones más recientes, el #DCMteam ha incorporado tecnologías inmersivas como parte de la evolución de sus estrategias transmedia. Estas tecnologías permiten generar entornos envolventes, *frameless*, que trascienden los límites del encuadre tradicional para ofrecer experiencias de percepción sensorial y motriz realistas. Los entornos inmersivos pueden, además, reaccionar en tiempo real a la presencia y a los estímulos del usuario.

Entre las obras que se producen para ser consumidas en *Head Mounted Displays* (HMD) —popularmente conocidos como gafas de realidad virtual—, existen proyectos basados en video 360° (video omnidireccional) o Cinematic VR (CVR) y proyectos que (re)crean un entorno virtual mediante imágenes generadas por una computadora (CGI, del inglés *computer-generated imagery*) o por la captura volumétrica de objetos y escenarios, utilizando técnicas de escaneo 3D, videogrametría

¹⁰ La plataforma se encuentra en la siguiente dirección: <https://deriv.as.fapyd.unr.edu.ar/>

o fotogrametría. Sidorenko et al. (2017) proponen denominar Realidad Virtual Real (RVR) a las producciones basadas en el registro de experiencias reales a través del uso de cámaras de video 360°, y Realidad Virtual Virtual (RV2) a aquellas obras desarrolladas con *software* de diseño 3D.

Las producciones del #DCMteam han experimentado con los dos tipos de producciones, como hemos visto en los casos *De barrio somos* y *Un lugar en el mundo* (que incluyeron experiencias de RVR) y en el *Complejo museológico de San Lorenzo*, que incorporó dos estaciones de RV2. En estos proyectos, la inmersión no es solo un efecto técnico, sino una búsqueda de presencia —la ilusión de “estar ahí”— que involucra al cuerpo del usuario como controlador principal de la narrativa; se trata de un cambio de paradigma que va del *storytelling* al *storyliving* (Maschio, 2016), lo que implica profundas transformaciones al momento de pensar en el diseño narrativo de las piezas para producir efectos de inmersión espacial, temporal y emocional en estos entornos.

Aunque el campo inmersivo cuenta con una trayectoria de varias décadas, la evolución de sus tecnologías aún demanda la construcción de una gramática propia que permita aprovechar al máximo sus posibilidades expresivas. La investigación, la experimentación y el trabajo colaborativo entre los creadores, la industria y los espacios institucionales como el #DCMteam de la UNR contribuyen a descubrir y consolidar buenas prácticas para contar historias 360° en un contexto en el que la inteligencia artificial generativa también emerge como un factor clave en la redefinición de los procesos creativos y productivos del diseño narrativo inmersivo en los próximos años.

En este punto específico, se advierte una valiosa oportunidad de exploración, así como una línea de investigación que merece profundizarse en el marco de las agendas propias de las narrativas transmedia de no ficción en Latinoamérica, particularmente aquellas impulsadas por laboratorios de medios universitarios y pequeñas productoras digitales articuladas en redes de coproducción.

REFLEXIONES FINALES

El análisis de las producciones digitales desarrolladas por la Dirección de Comunicación Multimedial entre 2007 y 2025 permite reconocer un proceso sostenido de transformación mediática estrechamente vinculado a la evolución de las plataformas y a las interfaces disponibles en cada momento histórico para contar lo real.

En este ecosistema, en Argentina, el rol de las universidades públicas ha sido decisivo para el impulso de nuevas especies mediáticas como el documental interactivo, las narrativas transmedia y las narrativas inmersivas, lo cual ha dado lugar a producciones innovadoras —con un fuerte anclaje territorial, un estrecho vínculo con sus comunidades próximas y la vocación de denuncia y visibilización de problemáticas urgentes—, y fortalecido su papel como ámbito de producción social de conocimiento.

Las NT se configuran como herramientas relevantes para la intervención ciudadana y la producción colectiva, puesto que permiten desarrollar universos narrativos flexibles, en permanente expansión, con capacidad para combinar viejos y nuevos medios, experiencias digitales y analógicas, propuestas

territoriales y lúdicas para múltiples públicos con diversos hábitos de consumo, grados de interés e intenciones de participación.

Además, en un escenario mediático en permanente mutación, el horizonte creativo se vuelve particularmente estimulante exigiendo muchas veces la revisión y reinención de las técnicas de producción, los formatos y las estéticas narrativas. En este marco, las prácticas periodísticas y documentales transmedia del #DCMteam, así como sus propuestas de abordaje metodológico, contribuyen a la construcción de saberes específicos, competencias profesionales y pericias narrativas para futuros proyectos que se apliquen en ámbitos educativos, culturales, sociales y profesionales.

REFERENCIAS

- Chillón, A. (1999). *Periodismo y literatura: una tradición de relaciones promiscuas*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review*, 1, 80-100. <https://doi.org/10.1515/bsmr-2015-0006>
- Grierson, J. (1933). The documentary producer. *Cinema Quarterly*, 2(1), 7-9. <https://archive.org/details/cinema02gdro/page/n11/mode/2up>
- Irigaray, F. (2014). La ciudad como plataforma narrativa: el documental transmedia Tras los pasos de El Hombre Bestia. En F. Irigaray & A. Lovato (Eds.), *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 113-132). UNR Editora. <http://hdl.handle.net/2133/3610>
- Irigaray, F. (2015). Periodismo transmedia: nuevas posibilidades narrativas y de experiencia de usuario. En G. Roitberg & F. Piccato (Coords.), *Periodismo disruptivo: dilemas y estrategias para la innovación* (pp. 167-172). La Crujía Ediciones-Stella.
- Irigaray, F., & Lovato, A. (2021). La no-ficción latinoamericana: del documental interactivo al documental transmedia. *Hipertext.net*, (23), 1-5. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.01>
- Irisarri, P., & Lovato, A. (2022). Narrativas interactivas y transmedia de no ficción: Experiencias evolutivas en las producciones del #DCMTeam de la UNR. *Temas y problemas de comunicación*, 20, 13-23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7428712>
- Irisarri, P., & Lovato, A. (en prensa). *Imaginar habitar: narrativas inmersivas en la cárcel. El caso Un lugar en el mundo* (Rosario, Argentina). Editorial ITESO.
- Jenkins, H. (2003, 15 de enero). *Transmedia storytelling*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Lovato, A. (2018). *El guion transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Rosario]. Repositorio institucional de la UNR. <http://hdl.handle.net/2133/21468>

- Maschio, T. (2017). *Storyliving: An ethnographic study of how audiences experience VR and what that means for journalists*. Google News Lab. <https://newslab.withgoogle.com/assets/docs/storyliving-a-study-of-vr-in-journalism.pdf>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Sidorenko, B. P., Cantero, J. I., & Herranz, J. M. (2017). La realidad virtual y el formato multimedia en 360° como mecanismo de enriquecimiento de los contenidos periodísticos. En J. Sierra (Ed.), *Nuevas tecnologías audiovisuales para nuevas narrativas interactivas digitales en la era multidispositivo* (pp. 99-108). McGraw Hill Education.